

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	9
Aufgeführte Literatur .....	10
<b>Einleitung: Macht, Herrschaft, Ungleichheit in der (post-)digitalen Kultur und die Rolle kritischer Medienbildung</b> .....	11
Literaturverzeichnis Einleitung.....	29
<b>1. MACHT: Die Transformation von Selbstverhältnissen im Zuge der Digitalisierung des Lernens</b> .....	33
Einführung: Die Vermessung des Lernens .....	34
1.1 Kybernetisierung des Selbstverhältnisses.....	35
1.2 Die Macht der Trivialisierung.....	39
1.3 Drei Säulen der Trivialisierung .....	46
1.3.1 Tests.....	46
1.3.2 Monitoring .....	50
1.3.3 Evaluationen.....	53
1.3.4 Zusammenfassung .....	56
1.4 Modi der Trivialisierung.....	58
1.4.1 Geschlossene Trivialisierung am Beispiel einer Learning-on-the-Job-App .....	60
1.4.2 Offene Trivialisierung am Beispiel des Serious Game „Habitica“ .....	65
1.4.3 Vergleich der Trivialisierungsformate .....	72
1.5 Von der Trivialisierung zur Metrisierung des Lernens: Learning Analytics.....	74
1.5.1 Das Ampelsystem der Purdue University (USA).....	75
1.5.2 Das Frühwarnsystem der University of New England (Australien) .....	77
1.5.3 Datenprofile und numerische Vergleichsordnung.....	79
1.5.4 Zusammenfassung .....	82
1.6 Self-Tracking: ‚Ich vermesse mich, also bin ich!‘ .....	84
1.7 Körper Vermessen-, Formen- und (Neu-)Wahrnehmen-Lernen.....	91
1.7.1 Externalisierung, Objektivierung und Automatisierung des Körperbezugs.....	92

1.7.2	Überformung und Korrektur der Körper selbstwahrnehmung.....	93
1.7.3	Habitualisierung der Selbstvermessung .....	94
1.7.4	Spielräume der Modifikation.....	94
1.7.5	Self-Tracking zwischen Selbstver(un)sicherung, emanzipatorischer Aneignung und Heteronomie.....	96
	Literaturverzeichnis Kapitel 1.....	102

## 2. HERRSCHAFT: *Othering* in der Postdigitalität – unser Verhältnis

	zu ‚den Anderen‘ .....	111
	Einführung: Kartografie der <i>Anderen</i> .....	113
2.1	Kartografische Herrschaftspraktiken: Territorialisierung und <i>Othering</i> .....	115
2.2	Hegemonie und Massenmedien .....	119
2.3	Fake News: akteur*innenzentrierte, medien- und kommunikationswissenschaftliche Erklärungsversuche.....	123
2.3.1	Akteur*innenzentriertes Modell: Täuschungsabsicht und Mangel an Wahrhaftigkeit.....	125
2.3.2	Medienwissenschaftliches Modell: <i>Bricolage</i> und <i>Community Building</i> .....	128
2.3.3	Kommunikationswissenschaftliches Modell: Digitale Stämme und tribale Epistemologie .....	132
2.4	Hegemonietheoretisches Modell: <i>Master Signifier</i> und Dialektik der Alterisierung .....	135
2.5	<i>Social Media Literacy</i> .....	144
2.5.1	<i>Literacy</i> .....	145
2.5.2	<i>Media Literacy</i> .....	146
2.5.3	<i>Social Media Literacy</i> .....	147
2.5.4	Zusammenführung: Das Doppeldreieck der <i>Social Media Literacy</i> ....	150
2.5.5	Abgrenzung zu anderen Ansätzen und mögliche Limitationen der Perspektive .....	152
2.6	<i>Othering</i> in der (post-)digitalen Kultur.....	155
2.6.1	<i>Online Othering</i> .....	157
2.6.2	<i>Othering in der Postdigitalität</i> .....	160
2.7	Kritische Auseinandersetzungen mit der Reproduktion imperialer Subjektpositionen.....	167
2.7.1	Verlernen .....	168
2.7.2	Umlernen.....	172
2.7.3	Intervenieren.....	176
	Literaturverzeichnis Kapitel 2.....	179

<b>3. UNGLEICHHEIT: Ordnen lassen – algorithmische Disparität</b> .....	187
Einführung: Algorithmen als selektierende Instanzen .....	189
3.1 Symbolische Ungleichheitsordnung: das soziale Unbewusste .....	190
3.1.1 Operationalität der Symbolischen Ordnung: symbolische Gewalt .....	192
3.1.2 Distinktionalität der Symbolischen Ordnung: symbolisches Kapital....	196
3.1.3 Spatialität der Symbolischen Ordnung: sozialer Raum .....	198
3.1.4 Reproduktion der Symbolischen Ordnung: soziale Felder .....	200
3.1.5 Inkorporierung der Symbolischen Ordnung: Habitus.....	202
3.1.6 Zusammenführung: das soziale Unbewusste automatisierter Ungleichheitsordnungen .....	203
3.2 Was <i>tun</i> Algorithmen? .....	207
3.3 Systemische Zugänge zu algorithmischer Ungleichheit .....	211
3.3.1 Algorithmen als Maschinenhabitus .....	211
3.3.2 Algorithmen als materiell-diskursive Apparate.....	215
3.4 Ein Fallbeispiel .....	219
3.4.1 Soziologische Analyseperspektive .....	220
3.4.2 Neomaterialistische Analyseperspektive .....	223
3.4.3 Kontrastierung: Reflexion vs. Diffraction .....	226
3.5 Medienpädagogische Anschlüsse: drei Dimensionen von Medienbildung ....	232
3.5.1 Laterale Dimension .....	236
3.5.2 Frontale Dimension .....	242
3.5.3 Vertikale Dimension .....	246
3.5.4 Zusammenführung: die heuristische Figur des Dritten.....	248
3.6 Von der posthumanen Skepsis zur <i>Cloud Ethics</i> – eine Alternative zum bildenden Reflexionsgeschehen? .....	250
3.7 Multilateralisierung von Medienbildung: Anders-Werden in <i>mehr als</i> sozio-technischen Gefügen .....	258
Literaturverzeichnis Kapitel 3.....	265
<b>Glossar</b> .....	275



---

# Vorwort

Die vorliegende Publikation basiert zu weiten Teilen auf einem komplett überarbeiteten und erweiterten Studienbrief der FernUniversität in Hagen, den ich im Zuge meiner Forschungs- und Lehrtätigkeit am Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung für den Masterstudiengang verfasst habe. Auskopplungen sind in unterschiedlichen Publikationszusammenhängen bereits erschienen.<sup>1</sup>

Die digitale Kultur entwickelt sich rasant weiter. Die Ausführungen in diesem Buch sind einerseits Zeugnis historischer, sozialer und politischer Umstände, in die der Prozess der Niederschrift eingebettet war. Dies zeigt sich besonders eindrücklich in den Kapiteln zu ‚unserem‘ Umgang mit stigmatisierten Anderen in Sozialen Medien im Zuge der Verschärfung gesellschaftlicher Migrationsdebatten. Die aufgeführten Entwicklungen und Diagnosen entstammen andererseits einem systematischen Bezug auf disziplinspezifische wie fächerübergreifende Digitalisierungsdiskurse, die zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer spezifischen Fachkultur als forschungsaktuell gelten bzw. galten. So war 2017, als ich mit den Recherchen für das Projekt begann, das Gegenstandsfeld der algorithmischen Ungleichheit kaum erschlossen. Dies illustriert, dass sich Digitalisierungsdiagnosen wandeln und neue Schlüsselprobleme, die bereits aus anderen Zusammenhängen bekannt sind, erst Eingang in kritische Diskurse finden müssen.

In diesem Sinne formulieren kultur- und sozialwissenschaftliche Texte – auch wenn sie einen Überblick verschaffen und themen- oder problemzentriert einführen wollen – keinen unbedingten Objektivitätsanspruch. So zumindest, wenn dieser Anspruch damit verbunden wäre, Theorie aus ihrer Situiertheit heraus- und damit von den gesellschaftlich geprägten Verhältnissen zu ihren Gegenständen abzulösen. Entsprechend handelt es sich bei dieser Einführung um einen perspektivisch formulierten, bildungswissenschaftlich fundierten Zugang zur digitalen Kultur, der weder unumstritten bleiben muss noch allumfassend ist. Die aufgeführten Problemzusammenhänge sind deswegen auch als Einladung zum Weiterlesen, -denken, -recherchieren und Diskutieren gedacht. Ihre eigenen Positionen und Erfahrungen mit dem bewusst weit gefassten Feld der digitalen Kultur sind also stets gefragt.

---

<sup>1</sup> Dazu zählen Waldmann (2022) und Waldmann/Walgenbach (2020) (Kapitel 1), Waldmann (2020) (Kapitel 2) sowie Waldmann (2024) (Kapitel 3).

Mein Dank für wertvolle Anmerkungen und Diskussionen einzelner Kapitelauszüge gilt dem Lehrgebiet Bildung und Differenz an der FernUniversität in Hagen, vor allem Katharina Walgenbach und Franka Schäfer, sowie dem sozialphilosophischen Kolloquium von Thomas Bedorf. Ich danke außerdem Uta Thörner, Maik Wunder, Thorben Mämecke, Jennifer Eickelmann, Käte Meyer-Drawe sowie meinen Studierenden für ergänzende Hinweise, Anregungen und Fragen, ohne die das Werk nicht in der gegenwärtigen Form entstanden wäre. Katharina Walgenbach danke ich für die großzügige Übernahme der Finanzierungskosten, dem Verlag Barbara Budrich für Lektorat und Satz. Schließlich gebührt der FernUniversität mein Dank für die Erlaubnis, das Werk veröffentlichen zu dürfen.

## Aufgeführte Literatur

- Waldmann, M. (2020): Fake News als Herausforderung für ein politisches Verständnis von Medienpädagogik. In Dander, V., Bettinger, B., Ferraro, E., Leineweber, C., & Rummler, K. *Digitalisierung – Subjekt – Bildung: Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation* (S. 97–117). Opladen: Budrich.
- Waldmann, M., & Walgenbach, K. (2020). Digitalisierung der Hochschulbildung. Eine kritische Analyse von Learning-Analytics-Architekturen am Beispiel von Dashboards. In *Zeitschrift für Pädagogik* 66 (3), S. 357–372.
- Waldmann, M. (2022): Digitalisierte Lernsettings als prekäre Bearbeitungsformen von Unsicherheit. In Noji, E., Vormbusch, U., Neumann, A., & Steiner, U. *Figurationen von Unsicherheit* (S. 191–224). Wiesbaden: Springer VS.
- Waldmann, M. (2024): Abwerten, Aussortieren, Separieren. Algorithmische Ungleichheit als neuartiges Gegenstandsfeld soziologischer, neomaterialistischer und medienbildungstheoretischer Positionen. In Flasche, V., & Carnap, A. *Becoming Data – Pädagogische Implikationen postdigitaler Kultur. Schwerpunktheft Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 1–23.

---

# Einleitung: Macht, Herrschaft, Ungleichheit in der (post-)digitalen Kultur und die Rolle kritischer Medienbildung

## Hinführung: digitale Kultur als ‚zweite Natur‘

Wer kennt es nicht: Während einer produktiven Arbeits- oder Lernphase häufen sich die Meldungen auf dem Sperrbildschirm des Smartphones. In der Folge nutzen wir das Gerät doch wieder öfter als beabsichtigt – weil wir beispielsweise befürchten, etwas zu verpassen, und der Blick auf Tiktok, Instagram, Kryptobörse oder den Kalorienzähler in den Momenten Zerstreuung bietet, in denen wir nur mühsam voranzukommen scheinen. Inzwischen existiert eine Vielzahl selbst ernannter Apps zur Produktivitätssteigerung. Sie versprechen auf spielerische Weise Abhilfe gegen das eingewöhnte Aufschieben anstehender Aufgaben und das ständige Unterbrechen von Konzentrationsphasen durch den freiwilligen Zwang, permanent online sein zu müssen bzw. zu wollen. So pflanzen wir etwa mit einer dieser Apps ein virtuelles Bäumchen. Es gedeiht nur dann, wenn allein diese App geöffnet ist und das Smartphone über einen zuvor festgelegten Zeitraum nicht genutzt wird. Ist der Baum zu voller Größe herangereift, erhalten die User\*innen Belohnungen, mit denen neue Baumarten erworben und gesetzt werden können. Darüber hinaus verspricht die App-Webseite, im Anschluss an virtuell ausgezahlte Belohnungen Geld für das Säen von echten Bäumen an eine Partnerorganisation zu spenden. Dies wird von einem ständig aktualisierten ‚Baum-Counter‘ auf der Webseite symbolisiert.<sup>2</sup>

Das Beispiel kann uns als *Allegorie* auf die digitale Kultur dienen. Allegorien helfen dabei, abstrakte begriffliche Zusammenhänge durch bildliche Darstellungsweisen zu erhellen (altgriechisch ἀλληγορία (*allegoría*) – ‚andere‘ oder ‚verschleierte Sprache‘). Eine Besonderheit von rhetorischen Stilmitteln, wie der Metapher oder der Allegorie, besteht darin, dass wir uns über sie Phänomenen annähern können, ohne diese durch komplexe Theorien und elaborierte Methoden bereits erschlossen haben zu müssen.

---

2 <https://www.forestapp.cc/>, abgerufen am 25.05.2024.

Genau betrachtet verwickelt uns der Versuch in einen Widerspruch: Wir gebieten dem Verlangen nach ständiger Vernetzung mithilfe jener Infrastrukturen Einhalt, von deren Einflüssen wir uns im obigen Beispiel lösen wollen. Warum sollten gerade digitale Medien dazu beitragen, dass wir uns von ihnen nicht ablenken lassen? Wäre eine abgeschottete, handy- und internetfreie Arbeitsumgebung nicht der ‚natürliche‘ und damit zielführendere Weg? In diesen Fragen deutet sich jene umfassende Transformation an, in die wir im Folgenden nach und nach einführen wollen. Ihr lebensweltlicher Status lässt sich wie folgt auf den Punkt bringen: Die digitale Kultur ist zu einer *zweiten Natur* geworden. Die zahlreichen kleinteiligen Verwicklungen in digital-mediale Arrangements gehören zum Alltag dazu, sodass sie uns wie eine quasi-naturwüchsige Ordnung erscheinen. Als Umwelt umgibt sie uns permanent und ist gleichsam Medium unserer vielfältigen Beziehungen zur Mitwelt. Dabei tritt ihre Künstlichkeit im Sinne einer technisch erzeugten, historisch gewordenen und von gesellschaftlichen Entwicklungen beeinflussten Seinsweise zunehmend in den Hintergrund. Die Metapher der zweiten Natur eröffnet uns vier Modalitäten der digitalen Kultur, die wir im Folgenden ergründen wollen. Im Anschluss werden wir einen kultur- und medienwissenschaftlichen Definitionsvorschlag kennen lernen.

In ihrer Vorhandenheit entzieht sich digitale Kultur der bewussten Reflexion. Sie partizipiert als bereits Gegebenes wie permanent Verfügbares unterschwellig an unserer Weltwahrnehmung. Die digitale Kultur prägt somit, *erstens*, die *prä-reflexiven* Weisen unseres Zur-Welt-Seins (*Habitualität* – abgeleitet von ‚Habitus‘ – vereinfacht ‚Gewohnheit‘). Wir haben uns angewöhnt, zur Lösung eines Problems Abhilfe in Digitaltechnologien zu suchen. Das betrifft etwa die Veränderung unliebsamer Gewohnheiten, wie den Hang zur Prokrastination. Etwas zu googeln oder Apps zur Organisation unseres Alltags zu nutzen, sind uns wie selbstverständlich in Fleisch und Blut übergegangen. Wir müssen weder jedes Mal aufwendig lernen, wie die verwendeten Technologien genau funktionieren, noch überlegen, mit welchen Strategien wir uns durch das Digitale bewegen. Die digitale Kultur *durchdringt* unsere Lebenswelt und begegnet uns als Resultat geronnener digital-medialer Handlungspraktiken und legitimierter Verfahren, in die wir durch Eingewöhnung sozialisiert werden. Dies geschieht im Zusammenspiel mit Artefakten und im Rahmen von Institutionen und innerhalb gesellschaftlicher Teilbereiche.

Charakteristisch für die Metapher der zweiten Natur ist, *zweitens*, dass wir der digitalen Kultur nicht vollkommen unabhängig von ihr gegenüberstehen. Wir werden durch sie praktisch *mitkonstituiert* (*Relationalität* als In-Beziehung-Setzen bzw. -Treten). Es macht beispielsweise einen Unterschied, ob wir das Smartphone nutzen, um uns im Social Web (Facebook, Instagram) zu vernetzen, oder das Gerät zur Verbesserung der Selbstdisziplin verwenden und dafür belohnt werden. Im ersten Fall tritt die digitale Kultur als Mittlerinstanz in Erscheinung, um mit An-



deren Beziehungen einzugehen, im zweiten als Hilfsmittel zur Selbstoptimierung. Wir werden nicht nur zu uns selbst in ein Wettbewerbsverhältnis versetzt, sondern zusätzlich durch die Suggestion motiviert, dass wir mit den virtuellen Belohnungen für unser Durchhaltevermögen einen eigenen Beitrag zur Verbesserung der Ökosphäre leisten könnten. Die digitale Kultur ist also ein relational strukturiertes Phänomen. Sie ist beträchtlich an der Konstitution von *Verhältnissen* zu uns *selbst*, zu *Anderen* und zu *Ordnungen* beteiligt.

Zur Relationalität zählt, *drittens*, dass durch die digitale Kultur als zweite Natur klassische Dichotomien wie virtuell/real, öffentlich/privat oder eben auch Kultur/Natur ihre bisherigen Konturen *verlieren*. Die Elemente der genannten Dualismen treten vielmehr zueinander in Beziehung und bilden ein Drittes aus. Dieses Dritte kann weder nur der einen noch allein der anderen Seite der Gegenüberstellung zugeordnet werden (*Hybridität* – von zweierlei Herkunft sein). So erzeugt die App etwa eine Art ‚künstliche Natürlichkeit‘: Virtuelle Belohnungen stellen einen realen Beitrag zur Aufforstung in Aussicht. Unabhängig davon, ob die Einlösung des Versprechens überprüfbar ist, illustriert das Beispiel den transgressiven Charakter digitaler Kultur. Sie erstreckt sich nicht bloß auf Artefakte und ist auch nicht lediglich entmaterialisiert im Sinne einer audiovisuellen Kultur. Stattdessen ist sie durch und durch materiell. Denken wir etwa an die aufwändigen Herstellungs- und Betriebsverfahren wie auch den immensen Energiehunger digitaler Infrastrukturen. Diese haben allesamt Einfluss auf planetare Lebensbedingungen. Auch die körperlichen Auswirkungen von verletzender Sprache und Online-Mobbing in Social Media auf Betroffene unterstreichen ihre Materialität. Digitale Teilöffentlichkeiten des Social Web entstehen zwischen Privatheit (z. B. als Messenger-Kommunikation) und Öffentlichkeit. Dies wird besonders dann sichtbar, wenn Auszüge aus Instant-Messaging-Interaktionen in einem anderen Kontext veröffentlicht und diskutiert werden. In vergleichbarer Weise werden in der digitalen Kultur auch bisherige Grenzen zwischen Analogem und Digitalem überschritten: Digitale Medien sind Speicher- und Übertragungsformen, sie fußen auf digitalen Rechnertechnologien. Analoge Medien sind dagegen Speicher- und Übertragungsweisen für optische und akustische Daten, wie beispielsweise Morse-, Schallplatten- oder auch die Technologie des Farbfilms. Diese gründen auf physikalischen Verfahren, während Digitalrechner auf der mathematischen und technischen Basis von binären 0/1-Kodierungen strukturiert sind (englisch *digit* – ‚Finger‘ sowie jede Zahl unter 10). Die digitale Kultur lässt sich nicht der einen oder anderen Seite zuschlagen. Sie *verknüpft* digitale und analoge Aspekte unserer Lebenswelt in Form der Hybridisierung von Selbst- und Umweltverhältnissen. Das können wir an der beschriebenen App und ihrer Einbettung in den Alltag beobachten.

Am Interface kommt, *viertens*, der grenzüberschreitende Charakter der digitalen Kultur prototypisch zur Geltung. Interfaces, wie das Display bzw. der Monitor, sind digital im Sinne der lateinischen Wortherkunft ‚*digitus*‘ – dem Finger. Eine seiner kulturerzeugenden Bedeutungen besteht darin, dass man ihn zum Zählen und Bezeichnen von etwas verwendet. Im Akt des Bezeichnens wird er nicht als Finger, sondern vordergründig in seiner zeigenden wie zählenden Performanz wahrgenommen (*Medialität* – zwischen etwas vermittelnd). Ein Interface folgt einem vergleichbaren Prinzip. Interfaces sind Schnittstellen zwischen Digitalem und Analogem: Sie verbinden, indem sie etwas als etwas über eine Bildfläche voneinander trennen. Der Baum-Zähler dient beispielsweise als Symbol für die Anzahl gepflanzter Bäume, auf die in der App plakativ hingewiesen wird. Schnittstellen erschaffen so einen Zwischenraum der Erscheinungen, zu dem sich User\*innen verhalten. Interfaces trennen und verbinden also zugleich. Sie können Elemente und Beziehungen in neuer oder andersartiger Weise bezeichnen oder anordnen, darunter Personen, Dinge, Artefakte, Verhältnisse der Lebenswelt. Dabei ignorieren wir in der Regel die Artifizialität des digitalen Mediums – so wie wir gelernt haben, den Akt des Fingerzeigs nicht mit dem zu verwechseln, worauf der Finger gerichtet ist. Man könnte also so weit gehen und sagen, dass das *Übersehen der referenziellen Materialität* digitaler Kultur die Bedingung dafür darstellt, dass sie uns in ähnlicher Weise erscheint wie dichte Beziehungsgeflechte aus der ‚analogen Welt‘.

Habitualität, Relationalität, Hybridität und Medialität beschreiben vier Modalitäten, in denen sich uns die digitale Kultur als zweite Natur zeigt. Sie werden in späteren Kapiteln argumentativ wieder aufgegriffen und vertieft. Ein Teil dieser Modalitäten trifft allerdings auch auf das Verhältnis zwischen Kultur und Technologien im Allgemeinen zu und kann deshalb nicht ohne Weiteres zur Spezifität einer Kultur der Digitalität gezählt werden. Aus diesem Grund benötigen wir einen theoretischen Rahmen, der über die aufgeführten notwendigen Eigenschaften einer Kultur als zweiter Natur hinaus hinreichende Bestimmungskriterien zu ermitteln gestattet. Gehen wir also den Fragen nach, was unter Digitalität bzw. Digitalisierung zu verstehen ist und wie genau in einer Kultur der Digitalität Bedeutungen hervorgebracht werden.

### **Bestimmung des Gegenstands: digitale Kultur aus kultur- und medienwissenschaftlicher Sicht**

Worin besteht der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität? Der Medienwissenschaftler Felix Stalder (2019) schlägt zur Beantwortung dieser Frage eine Brücke zu den vom Buchdruck ausgelösten kulturellen Veränderungsprozessen: Die Alphabetisierung hat laut Stalder (2019, S. 4) in einem engen Sinne dazu geführt, „dass Menschen individuell Lesen und Schreiben lernen, und in

einem weiten, dass die Gesellschaft als Ganzes sich verändert, weil Prozesse nun auf Basis von Schriftlichkeit und eben nicht Mündlichkeit organisiert werden“. *Digitalisierung* bezeichnet in einer beschränkten Lesart alle infrastrukturellen und kulturellen Prozeduren, die zur Transformation von analogen in digitale Medien führen (z. B. das Scannen eines Buches). Dagegen bezieht sich der Prozess in seiner weiten Auslegung, die für uns leitend sein wird, auf die Neuorganisation gesellschaftlicher Verhältnisse sowie auf kulturelle Formen der Wissensaneignung und Bedeutungserzeugung. Unter *Digitalität* lässt sich das Resultat verstehen, das durch die Sedimentierung und Habitualisierung von Digitalisierungsprozessen vorliegt. Der Wandel von der Buchdruck- zur Digitalkultur geht einher mit der Transformation einer von Linearität geprägten zu einer Kultur der Nonlinearität. Sie ist laut Stalder (2019, S. 4) bestimmt von

[...] assoziativen Verknüpfungen; Parallelität und Gleichzeitigkeit; Feedback, das Ursache und Wirkung verschmelzen lässt; ein Ding kann an mehreren Orten gleichzeitig sein; jede Position ist immer kontext- und zeitabhängig etc. Das sind zunächst einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der Digitalität alltäglich werden lässt, die eine andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen.

Die Differenz zur Kultur vor der Zäsur der Digitalisierung verdeutlicht Stalder (2016) anhand von drei *Grundmustern*, die Ausdruck einer Vervielfältigung, Neuverhandlung und Erodierung bisheriger Praktiken und Verfahren der Bedeutungsproduktion sind. Sie werden im Folgenden in vereinfachter Weise anhand von Auszügen aus einem Interview mit Stalder (2019) expliziert.

(1) Unter *Referenzialität* fasst er Praktiken des Auswählens, Weiterverbreitens und Kommentierens in textueller oder audiovisueller Form. Hierfür existieren verschiedene Bezeichnungen: Collage-, Recycling-, Sample-, Remix-, Retweet- oder auch Mashup-Kultur. Sie ist vor allem aus Sozialen Netzwerken bekannt:

Referenzialität bedeutet, dass jeder heute damit beschäftigt ist, aus einer unglaublichen Vielfalt von verfügbaren Referenzen – also bereits gemachten kulturellen Äußerungen, wie z. B. Bildern, Videos, Texten und so weiter – Dinge auszuwählen, und zu sagen, von diesen 100 Mio. Videos, die es gibt, ist mir jetzt gerade dieses eine wichtig. Das ist eine produktive Leistung, weil damit Aufmerksamkeit fokussiert wird. (Stalder, 2019, S. 5)

Einer der Haupteffekte der Referenzialität begegnet uns in der enormen Informationsflut und der sekundlich anwachsenden Menge digitaler Kulturgüter. Ihre Bedeutungen und Verweisungskontexte sind permanent in Bewegung. Denken wir zum Beispiel an die Meme-Kultur, die vermittelt über Social Media in den Handel mit Kryptowährungen durch so genannte Meme-Coins Einzug erhalten hat. Sie

verweisen auf nichts anderes als auf sich selbst. Das heißt, sie besitzen im Gegensatz zu beispielsweise Aktien, die lose an einen Unternehmenswert gekoppelt sind, kein reales Wertobjekt, auf das sie referieren. Dessen ungeachtet erfahren die digitalen Spekulationsobjekte in kürzester Zeit teilweise mehrere Millionen Dollar Wertsteigerung. Das Phänomen ist bedingt durch digitale Aufmerksamkeitsökonomien in Form von kurzlebigen Hype-Dynamiken auf den entsprechenden Plattformen und Social-Media-Kanälen. Referenzialität impliziert somit auch, dass digitale Netzwerke ihre ‚Dinge von Belang‘ selbst erschaffen, auf die sie bedeutungsstiftend verweisen.

(2) Die zweite Grundform bezeichnet Stalder als *Gemeinschaftlichkeit*. Sie ist eng mit der Referenzialität verbunden und bezieht sich auf die soziale Ebene des Austauschs über die Produktion und Distribution digitaler Kulturgüter. In der digitalen Kultur existiere ich auf eine spezifische Weise

[...] mit anderen, die meine Auswahl validieren, indem sie sagen: „Ja, das Bild, das du gemacht hast oder das du uns weiterleitest, kriegt ein Like, das finden wir auch gut.“ Damit sehe ich, dass das, was ich mache, auf eine Resonanz stößt, und gleichzeitig erweitern sie meinen Horizont – sie bestätigen ihn nicht nur, sondern sie fügen ihm auch weitere Elemente hinzu –, indem sie mir auch Dinge vorschlagen, die ich noch nicht gesehen habe, indem ich ihrem Twitterfeed folge oder ihre Sachen auf Facebook bekomme. Somit entsteht so etwas wie ein geteilter Horizont: Ich und meine Freunde oder meine Community [...]. (Stalder, 2019, S. 6)

Was Stalder hier beschreibt, lässt sich als Aufwertung informeller Austausch- und Bewertungsformen im Zuge der Vervielfältigung von Kommunikationskanälen zusammenfassen. ‚Onlineismus‘, also der ständige Vernetzungsdrang, und das ubiquitäre Begehren nach externer Bestätigung durch Andere, das in Sozialen Netzwerken gleichermaßen gestillt wie hervorgerufen wird, zeugen von der enormen Bedeutung der Kommunikation, die in der digitalen Kultur zum Selbstzweck geworden ist.

(3) Die Zirkulation digitaler Kulturgüter erfolgt ebenso wie die kommunikativen Bezugnahmen vermittelt über eine intermediäre Ebene, die mit der *Algorithmizität* die dritte Grundform umfasst:

Hat jemand die letzten zehn Katzenbilder gut gefunden, dann wird ihm oder ihr ein elftes Katzenbild gezeigt, in der Erwartung, dass das wieder gefallen wird. Das ist eine algorithmische Auswahl. Das Like, das die Person dann unter dieses Bild setzt, ist eine human-kognitive Bestätigung dieser maschinischen Auswahl, die auch als Feedback für die stete Anpassung dieses Algorithmus genutzt wird. Je größer, dynamischer und ungeordneter das Informationsuniversum ist, in dem man sich bewegt, desto wichtiger werden diese algorithmischen Vorsortierungen, die die Informationsmenge in

eine Größenordnung und in Formate bringt, die der menschlichen Wahrnehmung zugänglich ist. (Stalder, 2019, S. 6)

Algorithmen gelten vereinfacht gesagt als technische Anleitungen, um mit einer bestimmten Menge an Schritten einen Input in einen Output zu transformieren. Algorithmen tragen nicht nur zur Automatisierung von Kulturtechniken bei, wie dem Verfassen von Texten oder der Erzeugung von Bildern, sondern sie (er-)schaffen Ordnung. Sie entsteht als Resultat der Analyse von Metadaten in Gestalt digitaler Beziehungen, die aus einzelnen Datenpunkten extrahiert wurden. Algorithmische Intermediäre generieren musterbasiert Wissen über User\*innen, das diesen häufig selbst nicht bekannt oder bewusst ist.

In ihrer Grundstruktur betrachtet, zeichnet die digitale Kultur also ein komplexes Geflecht aus zwischen (1) Selektions- bzw. Anpassungsweisen des *Selbst* (Referenzialität), (2) Beziehungen zu *Anderen* in Sozialen Medien (Gemeinschaftlichkeit) und (3) hintergründig operierenden *Informationsintermediären* (Algorithmizität).

Die konstitutive Trias der digitalen Kultur wollen wir nun mithilfe von drei weiteren titelgebenden Begriffen dieser Einführung ausdifferenzieren. Aufgrund ihrer umfassenden Bedeutung als zweiter Natur sind wir allzu leicht dazu verführt zu übersehen, in welchem Ausmaß die digitale Kultur dominanten Prozessen der Gesellschaft unterliegt. Die Einführung folgt daher methodisch einer soziologischen Dreiteilung: Selbstverhältnisse werden unter dem Gesichtspunkt der *Macht*, Beziehungen zu Anderen in Hinblick auf *Herrschaft* und der Bezug zu algorithmischen Ordnungen über die Dimension der *Ungleichheit* beleuchtet. In diesem Sinne ist die vorliegende Einführung nicht in erster Linie themenspezifisch, sondern diagnostisch und zugleich kritisch-problematisierend angelegt. Das bedeutet, dass gesellschaftliche Schlüsselprobleme den Ausgangspunkt der bildungstheoretischen Auseinandersetzung mit der digitalen Kultur bilden.

### **Die Dimension der Macht: Subjektwerdung in der digitalen Kultur**

In ihren ethnologischen Studien zu *Friendster*, dem ersten bedeutenden Sozialen Netzwerk mit mehr als fünf Millionen Nutzer\*innen, konstatierte die Medienwissenschaftlerin danah boyd (2004; boyd/Heer, 2006), dass das Profil bald der wichtigste Mittler sein werde, um die eigene Identität im World Wide Web präsentieren und zu anderen Identitäten in Beziehung treten zu können. Was heute als Gemeinplatz gilt, war 2004, also kurz vor dem kommerziellen Durchbruch des Smartphones und der allmählichen Verbreitung leistungsfähiger mobiler Internetzugänge, noch von Erkenntniswert. Dem Profil attestiert boyd nicht nur, eine der zentralen Voraussetzungen für die Partizipation in digitalen Communities zu sein, sondern sie sieht in diesem in erster Linie einen kreativen Möglichkeitsraum,

um die eigene Identität im Netz zu repräsentieren. Die Zäsur, die sich mit dem Durchbruch des digitalen Identitätsformates vollzogen hat, versteht boyd daher als einen Wechsel von der statischen zur dynamischen wie selbstbestimmten Konstruktion des Selbst. User\*innen entschieden fortan selbst darüber, wie sie sich präsentieren und was sie wann über sich preisgeben.

Zu einer aufschlussreichen Anekdote der Herausbildung digitaler Selbstverhältnisse werden boyds Ausführungen zum veränderten Stellenwert des Profils dann, wenn man sich vergegenwärtigt, dass das Profil bis Mitte der 1990er-Jahre ausschließlich als Erfassungsinstrument bekannt war. In Nachrichten tauchte das Profil vorwiegend in Zusammenhang mit Serienmördern und anderen Personen mit ‚abnormalem Geisteszustand‘ auf. In seiner Monografie „Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur“ zeichnet Andreas Bernhard (2017, S. 10–46) die Wirkungsgeschichte des Profils von einem psychiatrischen und heilpädagogischen Werkzeug zur Behandlung von ‚psychisch auffälligen‘ Kindern und Erwachsenen über das Profiling innerhalb der Kriminologie bis hin zum Siegeszug des Profils in der digitalen Kultur nach. Besonders interessant ist Bernhards Beschreibung des Wandlungsprozesses, der sich in der gut 100-jährigen Kulturgeschichte des Profils vollzogen hat: von einem hoch spezialisierten Diagnosewerkzeug der Erfassung und Verwaltung von kranken und delinquenten Subjekten zum massentauglichen Format für selbstverfasste Identitätsperformances. Galten Profile die längste Zeit als Segregationsmittel, um die als ‚abnormal‘ oder ‚gefährlich‘ gelabelten Subjekte vom Rest der Gesellschaft abzusondern, so findet das Profil heute hauptsächlich in seiner Funktion als *Einschlussmechanismus* Verwendung. Wer ‚in‘ sein will, hat ein Onlineprofil. Das Profil prägt den Blick auf den Wert der eigenen Person. Und wer sich dem impliziten Zwang zur Profilbildung widersetzt, dem\*der bleiben oftmals symbolische Ressourcen, Kontakte und Privilegien verwehrt. Dies kann sich letztlich auch auf den eigenen Status oder den beruflichen Fortschritt negativ auswirken.

Stalder (2016, S. 160–161) spricht im Anschluss an den Politikwissenschaftler David Singh Grewal (2008) von der *Macht der Soziabilität*, die sich auf den zentralen Stellenwert des Profils für die Referenzialität beziehen lässt. In der Verschränkung von technischen Möglichkeiten mit gesellschaftlichen Anforderungen wird ein normativer Rahmen etabliert. Er stellt die Bedingung für eine Interaktion zwischen denjenigen dar, die das Reglement freiwillig übernehmen. Auf diese Weise ist die Profilbildung zu einem Mittel des freiwilligen Partizipationszwangs geworden. Das Profil stellt einen Zwang zur Preisgabe intimer Daten her, der umso größer wird, je mehr Menschen miteinander vernetzt sind. Ergänzend dazu erklärt der Soziologe Steffen Mau (2017, S. 14) den sorglosen Umgang mit den eigenen Daten im Netz auf individueller Ebene mit „Mitteilungsbedürfnis, Unachtsamkeit und schließlich dem Interesse an den neuen Möglichkeiten des Konsums,