Zwischen Ohnmacht und Selbstermächtigung

Bericht der Fachgruppe „Digitale Medien und Demokratie“

Klicken, posten, downloaden ist selbstverständlicher Teil unseres Alltags. Was aber hat mein Like, der den Facebook-Datenschatz zu individuellen Interessen oder Meinungen stetig anwachsen lässt, mit gesellschaftspolitischem Handeln zu tun? Welche Anforderungen an Grundkompetenzen erwachsen aus der Digitalisierung für die demokratische Gesellschaft? Was steckt hinter dem Begriff der Digitalen Souveränität und welche Rolle soll und muss er in der politischen Bildung spielen?

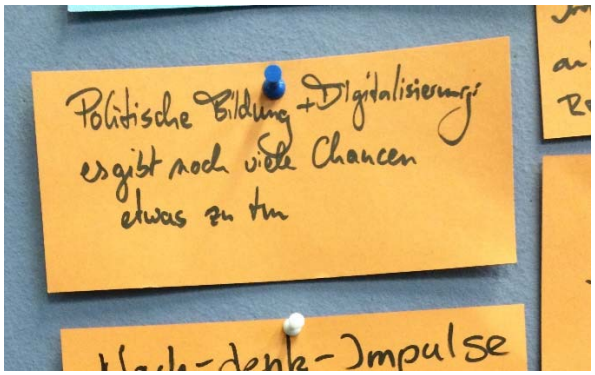
Papier ist geduldig

Als Edward Snowden 2013 mit seinen Enthüllungen zur flächendeckenden digitalen Massenüberwachung an die Öffentlichkeit ging, waren deren Ausmaß und Wirkung noch nicht absehbar. „Das Internet ist für uns alle Neuland“ – Angela Merkels Antwort auf Presse-Nachfragen zur Abhöraktion ihres Handys durch die US-Regierung wurde im gleichen Jahr oft zitiert, viel belächelt und ist inzwischen legendär. Dass Digitalisierung mehr als das Internet umfasst, scheint inzwischen bekannt. Mittlerweile füllen viele Studien und Handlungsempfehlungen zu Zuständen, Ängsten und Regulierungsbedarfen unzählige Seiten. Vom gehackten Berliner Kammergericht bis zur heimlich von US-Behörden eingesetzten Gesichtserkennungs-App Clearview – auch Meldungen zu Datenschutzskandalen reißen nicht ab. Konkrete Umsetzungsschritte, diesen zu begegnen und als demokratische Gesellschaft, Digitalisierung auszugestalten, scheinen jedoch zu fehlen.

Während das chinesische Sozialkredit-System als Diktatur-Instrument gebrandmarkt wird, wirbt die Bundesregierung vor dem Europäischen Gerichtshof (EuGH) für die Vorratsdatenspeicherung.[1] Gleichzeitig warnen angesichts mangelhafter technischer Schutzsysteme und gesetzlicher Lücken wie im Netzwerkdurchsetzungsgesetz Organisationen aus Zivilgesellschaft, Wirtschaft und Politik vor einem „Schlaraffenland für Hacker“.[2] „Wir dulden eine flächendeckende IT-Unsicherheit“, mahnte Ninja Marnau vom

[1] https://netzpolitik.org/2020/bundesregierung-plaediert-fuer-datensammlung-durch-geheimdienste
(Zugriff auf diesen und alle weiteren in diesem Text benannten Internetquellen: 16.04.2020)
[2] https://netzpolitik.org/2020/deutschland-werde-zum-schlaraffenland-fuer-hacker-netzdg-reform-passwoerter-nazis

Helmholtz-Zentrum für Informationssicherheit (CISPA) in einer Anhörung im Bundestag.[3] Was tun?



© wannseeFORUM

2019 legte die von der Bundesregierung einberufene Datenethikkommission (DEK) ein umfangreiches Gutachten vor. Darin betont sie die besondere Verantwortung des Staates „im Einklang mit unserer Werteordnung ethische Maßstäbe auch für den digitalen Raum zu formulieren und diese durchzusetzen. Wer von anderen übermäßig abhängig ist, wird vom ‚rule maker' zum ‚rule taker' und setzt seine Bürger letztlich Vorgaben aus, die von Akteuren aus anderen Regionen der Welt formuliert werden, oder von privaten Akteuren, die demokratischer Legitimation und Kontrolle weitgehend entzogen sind." (Datenethikkommission 2019, S. 27) „Durch digitale Technologien hat sich unser ethischer Ordnungsrahmen im Sinne der grundlegenden Werte, Rechte und Freiheiten, wie sie in der deutschen Verfassung und in der europäischen Charta der Grundrechte verankert sind, nicht verändert." (Ebd., S. 6) Die Würde des Menschen, Selbstbestimmung, Privatheit und Sicherheit benennt die DEK ausdrücklich als unverzichtbare und handlungsleitende Grundsätze und Prinzipien für den Umgang mit algorithmenbasierten Prognose- und Entscheidungsprozessen (ADM), Künstlicher Intelligenz und Daten in der Demokratie. Das umfasst auch die Ausgestaltung von Social Media Plattformen global agierender Konzerne. Zahlreiche Studien belegen YouTube, TikTok & Co als zentrale Alltags- und damit Handlungsorte Jugendlicher (vgl. mpfs 2018), in denen Algorithmen und Datenverarbeitung zu bestimmenden Faktoren für deren Weltaneignung und Identitätsbildung werden. Bewusstes und demokratisches Agieren darin zu stärken, soll aus schulpolitischer Sicht der Digitalpakt absichern. Während auch dafür aktuell unzählige neue Konzeptpapiere und Anträge entstehen, steigt der Handlungsdruck und mit ihm das Ohnmachtsgefühl, der rasanten Digitalisierungsentwicklung in der globalisierten Gesellschaft nicht mehr folgen zu können. Papier bleibt geduldig, während das Leben im Verschmelzen von digitalem und analogem Raum tobt.

[3] www.heise.de/newsticker/meldung/Digitale-Souveraenitaet-Wir-dulden-eine-flaechendeckende-IT-Unsicherheit-4613096.html

German Angst: „Der Souverän“ fürchtet sich

In den letzten Jahren ist im Diskurs zum Umgang mit Digitalisierung immer häufiger der Begriff der digitalen Souveränität zu finden. Auch die DEK fordert die langfristige Sicherung der digitalen Souveränität Deutschlands und Europas als ein Gebot politischer Weitsicht und Ausdruck ethischer Verantwortung. Aus Sicht der Wirtschaft ist diese Forderung im globalen Markt nicht unumstritten. Während in dieser Diskussion die Souveränität einzelner Staaten bzw. Europas im Mittelpunkt steht, ist der Begriff mittlerweile umfassender geworden und wird auch auf den/die Einzelnen appliziert.

„Der Souverän” selbst, in Gestalt von Bürger*innen in der demokratischen Gesellschaft, ist daher ebenfalls Gegenstand von Studien und Forschungsprojekten zum Umgang mit Digitalisierung. Sie zeigen, welch große Rolle Ängste spielen: Datenmissbrauch, Kriminalität und Überwachung belegen z. B. bei der Marktforschungsplattform Appinio[4] die ersten Ränge der Bedenkenliste. German Angst ist im Bereich Digitalisierung international ein stehender Begriff und für die Employability am Wirtschaftsstandort eher abträglich. Der „DIGITAL INDEX der Initiative D21. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft” stellt zwar in 2018/2019 die Zunahme digitaler Kompetenzen besonders bei Informationsverarbeitung, Schutz und Sicherheit fest, jedoch mit einer wesentlichen Einschränkung: „Fachbegriffe werden nicht bekannter, teilweise wird die eigene Kenntnis sogar überschätzt. Damit besteht weiterhin für etwa die Hälfte der Deutschen keine Teilhabe an aktuellen Diskussionen und Entwicklungen im Bereich Digitalisierung.”[5]

© Andi Weiland

[4] www.appinio.com/de/blog/studie_digitale_aengste_deutschland
[5] www.flickr.com/photos/initiatived21/sets/72157705775880225

Hinsichtlich der Arbeitsmarktfähigkeit scheint die Notwendigkeit erkannt, dass Kompetenzentwicklung im Umgang mit Digitalisierung zwingend notwendig ist. Als Voraussetzung für die Teilhabe an Zivilgesellschaft aber steht eine Aufwertung digitaler Fähigkeiten und Fertigkeiten ebenso wie des Wissens über digitale Strukturen, Macht- und Verteilungsverhältnisse noch aus. Erst über die Vermittlung dieser und das Erproben digitalen Tuns wird Partizipation an und in der digitalisierten Gesellschaft möglich. Durch die inhaltliche sowie technische Auseinandersetzung mit Digitalisierung können Haltungen für mündiges Agieren entwickelt werden. Die Ausbildung individueller digitaler Souveränität wird damit zu einer Grundfrage für den Erhalt und die Weiterentwicklung der Demokratie.

© Andi Weiland

Das Kompetenzdilemma im digitalen Bereich schließt auch die sogenannten Digital Natives ein. Lediglich in der Bedienung von neuen Geräten sind sie oft Erwachsenen voraus, so die Erfahrung in der Praxis der außerschulischen Jugendbildung. Die Bezeichnung für vor 1995 Geborene suggeriert Medienkompetenz, die, so Caja Thimm, Professorin für Medienwissenschaften und Intermedialität, kein Automatismus ist, sondern als eine Voraussetzung für bewusstes demokratisches Handeln erst erworben werden muss (vgl. Thimm/Bürger 2013). „Digitale Aufklärung und digitale Bildung ist die Grundlage für einen souveränen und selbstbewussten Umgang mit der digitalen Technologie. (…) Souveränität erhält in diesem Kontext eine neue Dimension: Nutzung der Chancen ja, jedoch gleichzeitig auch Wissen um die darin enthaltenen Risiken und souveräne Entscheidung darüber und nicht nur blindes Anwenden." (Bisa/Friedrichsen 2016, S. 3) In der Textsammlung „Digitale Souveränität, Vertrauen in der Netzwerkgesellschaft", herausgegeben von Mike Friedrichsen und Peter Bisa, wird der Begriff der digitalen Souveränität aus politischer, wirtschaftlicher, gesellschaftlicher, juristischer und kultureller Sicht behandelt. Auch hier spiegelt sich in unterschiedlichen Beiträgen die große Diskrepanz zwischen der Notwendigkeit digitaler Souveränität auf gesellschaftlicher und individueller

Ebene, bestehenden Konzepten und Ist-Zuständen wider. Hinsichtlich des nicht nur semantisch umstrittenen Begriffs „digitale Bildung“ fordert z. B. Jörg Müller-Lietzkow, Professor für Ökonomie und Digitalisierung, einen ganzheitlichen Ansatz ein, statt nur auf technische Nutzungskompetenz von iPads & Co sowie digitale Lehrmaterialien in pdf-Form zu setzen, wie im Schul- und Hochschul-Alltag oft verkürzt zu sehen. „Digitale Bildung erfasst im Kern sowohl die Kompetenzbildung zur Nutzung als auch zur Genese des Digitalen, sprich die Fähigkeiten, digitale Inhalte und Angebote proaktiv individuell oder kollektiv einzusetzen als auch die Kompetenz digitale Strukturen durch Wissen über Programmierung und Technologien zu verstehen und souverän zu beherrschen.” (Müller-Lietzkow 2016, S. 316) Den Ängsten, Unsicherheiten und Ohnmachtsgefühlen des*der Einzelnen/des „Souveräns“ muss Bildung daher mit Kompetenzentwicklung begegnen durch Förderung von Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritischem Denken, den 4 Ks des Modells für Lernen im 21. Jahrhundert. Das Buch „Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen“ (Fadel/Bialik/Trilling 2017), unternimmt den Versuch, dementsprechend eine Basis für die Neugestaltung von Bildungszielen und Curricula zu legen. Übersetzt hat es Jöran Muuß-Merholz, Pädagoge mit Schwerpunkt Lernen und Lehren im digitalen Wandel sowie Experte, Berater und Wegbereiter insbesondere von Open Educational Resources (OER). In seinem Blog schlüsselt er grafisch die 4K-Skills auf: „Was meint Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation?”[6]

Politische Bildung als Lifehack

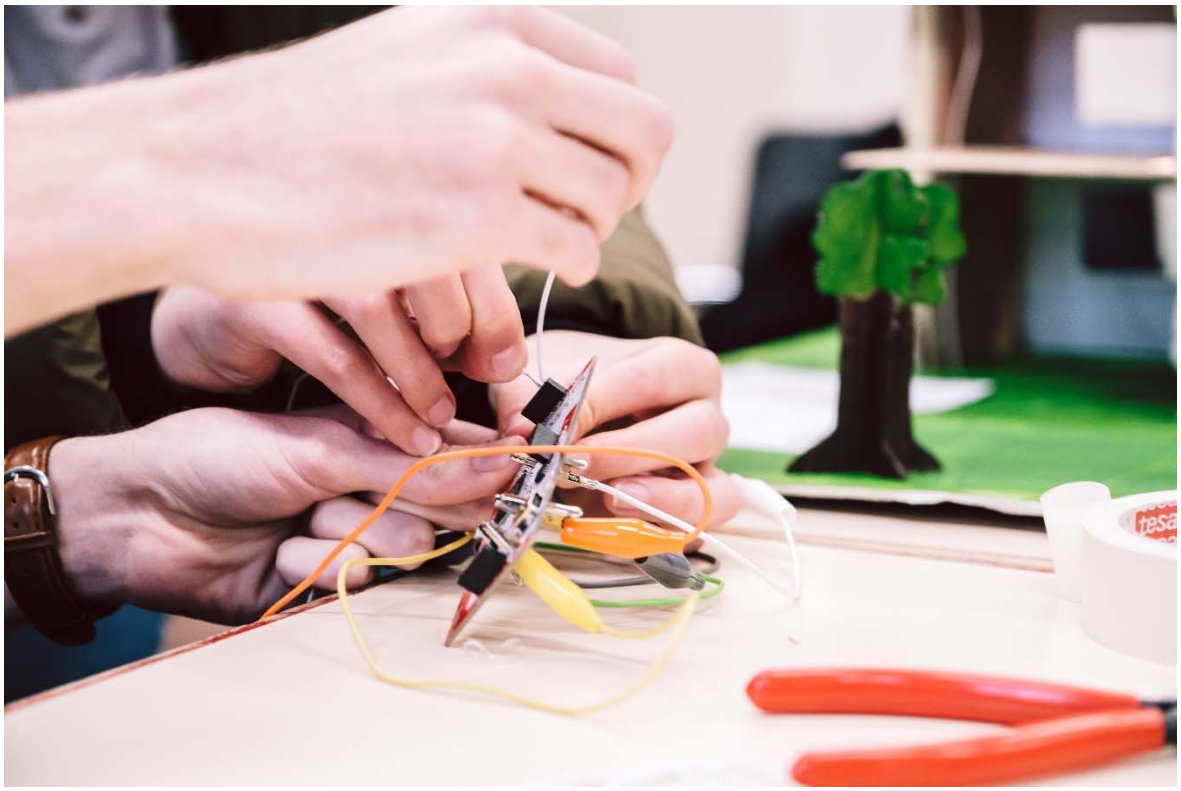
In allen vier Kategorien muss Digitalisierung als Mittel für Lernen, Denken, Arbeiten ebenso wie als inhaltlicher Gegenstand lebendig ausgestaltet werden, denn der Umgang mit ihr wird zunehmend zur Grund- und Haltungsfrage für digitale Souveränität als Pfeiler einer demokratischen Gesellschaft. Daraus entsteht ein direkter und konkreter Auftrag für die politische Bildung.

Der von der Europäische Union entwickelte „Digitale Kompetenzrahmen für Bürger*innen” (DigCom)[7] bietet dafür eine wichtige Grundlage sowie viel Spielraum. Er gliedert sich in fünf Bereiche:

1. Der Umgang mit Informationen und Daten
2. Kommunikation und Zusammenarbeit
3. Erzeugen digitaler Inhalte
4. Sicherheit
5. Problem lösen

[6] www.joeran.de/die-4k-skills-was-meint-kreativitaet-kritisches-denken-kollaboration-kommunikation
[7] https://digcomp.enterra.de/europaeischer-referenzrahmen-digcomp.html und https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework

Dabei wird jeder Bereich durch Unterpunkte konkretisiert, die sich alle in der Bildungspraxis der Fachgruppe „Digitale Medien und Demokratie“ wiederfinden lassen – von „Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten“ über „Integration und Neuausarbeitung von digitalen Inhalten” bis zum „Schutz von personenbezogenen Daten und der Privatsphäre”. Im handlungsorientierten praktischen Erproben und Entwickeln dieser Kompetenzen in Seminaren der politischen Jugendbildung liegt der Schlüssel für Digitale Souveränität als Kernkompetenz für mündige Digital Citizens. Beispiele dafür sind Seminarprojekte wie z. B. „Clips für Europa” (www.politische-jugendbildung.de/clips-for-europe-2-0) oder „Medienkompetenztrainings für Mädchen” in der Jugendbildungsstätte Schloss Gollwitz.



© Andi Weiland

Aus der Erfahrung der an der Fachgruppe beteiligten Jugendbildungsreferent*innen und dem Auftrag des Programms politische Jugendbildung im AdB, das Themenfeld „Digitale Medien und Demokratie“ weiterzuentwickeln, begründeten sich auch Titel und Thema des 2019 erneut gemeinsam veranstalteten BarCamps politische Bildung/#bcpb19: „KI und digitale Souveränität“, das den Umgang mit Algorithmen in den Mittelpunkt rückte.

Algorithmen werden in der Diskussion gerne als unabhängig und als Bedrohung für die eigene Persönlichkeit wahrgenommen und stehen sinnbildlich für Ängste gegenüber der Digitalisierung. Bei Algorithmen handelt es sich jedoch „nur“ um eine eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems. Werden Algorithmen von Computern ausgeführt, müssen sie zuvor programmiert werden. Werden Entscheidungen durch den Einsatz von Algorithmen getroffen, scheint der Mensch seinen Einfluss darauf zu verlieren.

Das aber ist weit gefehlt. Auch lernende Maschinen für system-automatisierte Entscheidungen haben einen Startpunkt und können außer Betrieb genommen werden. Die Parameter für ihre Entscheidungen werden immer von ethischen Richtlinien durch Menschen gesetzt. Dass ein System immer nur so klug ist, wie seine Programmier*innen, bekräftigte auch Lorenz Matzat, Politikwissenschaftler, Daten-Journalist und Gründer von algorithmwatch.org, in seinem Impulsreferat beim #bcpb19.

Drei Fragen an Lorenz Matzat, Autor, Datenjournalist und Mitgründer von AlgorithmWatch (https://algorithmwatch.org), sowie Inputgeber beim #bcpb19 „Digitale Souveränität"

Wie würdest du digitale Souveränität beschreiben?
Lorenz Matzat: Ich würde sie beschreiben als bewussten Umgang mit digitalen Technologien und Geräten im Alltag, aber auch im professionellen oder schulischen Kontext: dass man oder ich bzw. du weißt, was eigentlich passiert mit den Daten, die anfallen, und du einschätzen kannst, ob du dazu bereit bist, sie auch preiszugeben, dass du weißt, wo du vielleicht eine Stopp-Linie einziehen musst, formulieren kannst, was dir fehlt, was du gerne hättest in dem ganzen digitalen Bereich. Der zentrale Punkt ist eigentlich, zu hinterfragen, was geschieht mit den Informationen, die ich erzeuge.

Welchen Tipp würdest du Jugendlichen für die Gestaltung ihrer digitalen Identität geben?
Lorenz Matzat: Ich würde den Tipp geben: Guckt euch an, was andere machen. Habt vielleicht mehrere Identitäten. Probiert euch aus, gebt nicht eure echte Identität unbedingt preis, d. h. den vollen Namen und auch nicht zu viele Fotos oder am besten gar keine. Das ist schwer im Zeitalter von Instagram, ich weiß. Aber ihr habt noch ein paar Jahrzehnte vor euch und die Sachen lassen sich noch bis ans Ende aller digitalen Zeiten wiederfinden.

Was ist für dich aktuell das wichtigste Thema in dem Bereich „Digitale Medien und Demokratie"?
Lorenz Matzat: Aktuell finde ich einen Trend – so würde ich es nennen – wichtig, der unter dem Label Data Trust läuft, d. h. soviel wie Treuhänderschaft für Daten: dass Daten nicht mehr privatisiert von großen Konzernen werden, sondern dass es gemeinnützige Organisationen oder andere Zusammenschlüsse gibt, die die Daten, die anfallen, in meinem Auftrag organisieren und verwalten, aber ich da ein Mitspracherecht habe in Form von demokratischer Partizipation.

Der Mensch ist und wird wirkmächtig, wenn er über das Wissen und die Fähigkeiten verfügt, das (Computer)System zu begreifen und zu steuern. Wenn Menschen sich nicht über die ethischen Kriterien von Entscheidungen über andere Menschen einigen, werden sie dagegen von Interessen bestimmt, die nicht im demokratischen Diskurs ausgehandelt wurden. Das aber widerfährt User*innen in der Regel kontinuierlich. Steuernde Mechanismen wie die Datenschutzgrundverordnung oder die Urheberrechtsreform der Europäischen Union reichen nicht weit genug. Jede Facebook-, Google- oder Amazon-Nutzung stellt die digitale Souveränität beim Handeln in von Wirtschaftsmonopolisten vorgegeben Strukturen in Frage. In der Veranstaltungsreihe der Bundeszentrale für politische Bildung „making sense of digital society" brachte Rasmus Kleis Nielsen, Director des

Reuters Institute for the Study of Journalism, das 2019 in seinem Vortrag „The power of Plattforms and how publishers adapt" auf den Punkt: Plattformen globaler Konzerne geben uns neue Möglichkeiten für Kooperation, Kreativität, Kommunikation und kritisches Denken. Sie empowern Individuen und Institutionen bei gleichzeitiger damit verbundener Verschärfung der Abhängigkeit von ihren Spielregeln und Systemen, die z. B. durch Algorithmen definiert werden. Was bedeutet in diesem Kontext digitale Souveränität?

Take it or leave it?

Lebensnah praktisch heißt das: Alexa oder TikTok nutzen? Nach Alternativen zu Whats App & Co suchen oder lebenslanges Digital Detox? In Seminaren der Fachgruppe findet genau zu diesen Fragen die Auseinandersetzung mit Jugendlichen statt – durch Recherche, Diskussion, das Ausprobieren z. B. von kollaborativen Tools und insbesondere durch eigene Medienproduktion und deren Veröffentlichung z. B. auf YouTube oder Instagram. Welche Plattformen wollen wir und welche Rolle muss dabei der Staat spielen? Wie soll in der Demokratie angesichts von Hate-Speech z. B. durch Social Bots Meinungsfreiheit versus Zensur ausgestaltet werden? Was folgern wir aus Erhebungen, die zeigen, dass populistische Thesen öfter gepostet werden als andere?[8] Grenzt Digitalisierung aus und verstärkt Rassismus und Benachteiligung oder kann sie Teilhabe stärken? Seminare von Fachgruppenbeteiligten wie z. B. „Gesellschaft ohne Hasskultur" der Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein, „Gender analog – digital. Oder: Welches Geschlecht hat Alexa?" in der Jugendbildungsstätte basa e. V. (www.basa.de) oder das inklusive Partizipations- und Spielfilmprojekt „Adamstown" (https://adamstownfilm.com) des ABC Hüll (www.abc-huell.de) nehmen diese Fragen auf. Politische Jugendbildung fördert durch die Auseinandersetzung mit Macht- und Verteilungsverhältnissen ebenso wie durch praktisches Ausloten individueller Handlungsmöglichkeiten die Entwicklung digitaler Souveränität. Dabei werden z. B. Populismus ebenso wie Geschlechterrollen und die Reproduktion von Stereotypen in digitalen Medien (vgl. MaLisa Stiftung 2019; Götz/Eckhardt Rodriguez 2019) durch eigene Medienproduktion dekonstruiert und hinterfragt. Eigene Programmiererfahrungen bilden die Basis für die Auseinandersetzung mit Algorithmen wie im Seminar „Mensch, Maschine, Möglichkeiten – Leben und Lernen in einer smarten Welt" in der Stiftung wannseeFORUM. Vielfältige Blickwinkel auf Menschenrechte im Digitalen, auf Interessenlagen und -konflikte sind Grundlage aller Seminare und schaffen lebensnahe Lernräume für Jugendliche, um neue Perspektiven und eigene Haltungen entwickeln zu können. Mit dem Verständnis des Subjekts für digitale Souveränität eröffnen sich individuelle Möglichkeiten für Gestaltung, Selbstverwirklichung und Selbstwirksamkeitserfahrungen in der Digitalisierung.

Diese Erfahrungen, in Seminaren der politischen Bildung selbst zur/zum Medienproduzent*in und Publisher*in eigener Narrationen und Meinungen zu werden, ermutigt Ju-

[8] https://netzpolitik.org/2019/studie-zur-europawahl-afd-dominiert-facebook-die-partei-twitter

gendliche, Digitalisierung selbst mitzugestalten. Nur so kann die von Einzelnen kaum genutzte, von Gegner*innen der Zivilgesellschaft dagegen sehr erfolgreich praktizierte Aneignung des interaktiven Web 2.0 bis zum Internet of things konstruktive Wirkungen für die demokratische Gesellschaft entfalten. Die politische Jugendbildung darf dabei nicht nur Ungerechtigkeiten thematisieren. Sie muss Haltung erzeugen als Bestandteil von digitaler Souveränität. Im „Neuland Internet" ist der Bedarf an Kompetenzentwicklung inzwischen bekannt. Auch nicht neu ist die Problematik, Digitalisierungsanforderungen auf den Umgang mit Cybermobbing, Hate Speech und Fake News zu verengen. In den Fokus muss nun die Haltungsfrage als Kernstück Digitaler Souveränität rücken: Ob jugendliche Nachrichtenverwertung, Videoposts oder App-Programmierung – im Spannungsfeld Digitale Medien und Demokratie geht es um einen übergreifenden Ansatz, Digitale Souveränität als Kernkompetenz zu verstehen.

Bericht aus der Praxis

Gender analog – digital. Oder: Welches Geschlecht hat Alexa?

© basa e. V.

Alexa ist ein/e digitale Sprachassistent*in – eine künstliche Intelligenz. So lange Geschlecht an biologischen Geschlechtsmerkmalen festgemacht wird, ist es zumindest schwierig künstlichen Intelligenzen ein Geschlecht zuzuordnen. Im Fall von Sprachassistent*innen wie Alexa, Siri & Co ist das anders. Alexa wird als weiblich empfunden und auch auf die Frage, ob sie eine Frau ist, antwortet sie eindeutig. Als weiblich empfundene

Stimmen für digitale Sprachassistent*innen zu nutzen, begründet Daniel Rausch, Vizepräsident des Amazon Smart Home Bereichs, damit, dass weibliche Stimmen einer Studie zufolge als angenehmer und freundlicher wahrgenommen würden (vgl. Schwär 2018). Andere kritisieren, dass so stereotype Geschlechterrollen auf künstliche Intelligenz projiziert würden, die damit zur „digitalen Dienstmagd" (Schulze 2019) gemacht werde. Beide Aussagen zeigen, dass die geschlechtlichen Zuschreibungen, die wir den Sprachassistent*innen gegenüber vornehmen, von gesellschaftlichen Rollenbildern geprägt sind. Dies widerlegt die Hoffnung, dass das Internet *postgender* sei und dass durch die Digitalisierung ein Raum geschaffen werde, in dem heteronormative Geschlechtervorstellungen ausgehebelt seien (vgl. Harraway 1985). Analoge und digitale Ebene sind eben nicht zu trennen (vgl. Feuerschütz 2017, S. 189 ff.). Vielmehr war es Ausgangsthese des Seminars, dass sich durch die Trennung der Ebenen ein Widerspruch ergibt, der dem Abgleich mit der Realität nicht standhält.

So bieten Alexa & Co die perfekte Projektionsfläche, um (biologisches) Geschlecht im Seminar mit Jugendlichen zu thematisieren und zu dekonstruieren: Hat künstliche Intelligenz ein Geschlecht oder geben wir es ihr? Wieso vernachlässigen wir bei der Bestimmung des Geschlechts einer K.I. biologische Geschlechtsmerkmale, die im hegemonialen, heteronormativen Diskurs weiterhin entscheidend dafür sind, welches Geschlecht wem zugeschrieben wird? Und welches Geschlecht hat Alexa dann, wenn sie mit der Stimme des Schauspielers Samuel L. Jackson spricht – was seit September 2019 in den USA möglich ist?

Fragen und Überlegungen dieser Art wurden in dem Seminar als Aufhänger für eine grundlegende Auseinandersetzung mit den Themen Geschlecht/Geschlechteridentität und Identität allgemein genutzt. Ziel der Veranstaltung war die Analyse von Geschlecht und Geschlechterrollen als soziale Konstruktionen und von Geschlechterverhältnissen als Gesellschaft strukturierende Machtverhältnisse. Der performative Charakter von Geschlecht und dessen kulturindustrielle (Re-)Produktion wurde zudem durch eine Analyse von Szenen aus Webserien bearbeitet.

Die Vorstellung, dass Differenzkategorien, wie *gender, race, class* mit der Digitalisierung angesichts einer digitalen *diversity* ihre Bedeutung verlören, wurde damit im Sinne des *digital divides* in Frage gestellt (vgl. Pohle/Thiel 2019, S. 67).

In einem ersten Schritt beschäftigten die Teilnehmenden sich mit ihrer eigenen Identität. Über Methoden wie „die Geschichte(n) meines Namens" und „Identitätsmoleküle" wurden Identitätsmerkmale zunächst gesammelt und auf ihre subjektivierende Wirkung untersucht. Die Teilnehmenden verstanden, dass Identität sehr vielfältig und nicht unbedingt festgeschrieben ist. Sie konnten erleben, was Selbst- und was Fremdzuschreibungen sind und wie schwierig es ist mit fixierenden Zuschreibungen umzugehen.

Um die digitale Ebene in einer lebensweltlichen Perspektive hinzuzuziehen, schloss sich hieran die Methode „Insta-who-is-who“ an – eine Weiterentwicklung der Methode „Who-is-Who” von cultures interactive e. V. Anhand der Übung konnte der Prozess der Zuschreibung von Identitätsmerkmalen nachvollzogen und eigene Vorurteile kritisch reflektiert werden. Gleichzeitig wurde die Methode genutzt, um eine Reflexion des eigenen Verhaltens, der Selbstdarstellung und der Fremdwahrnehmung in sozialen Medien anzuleiten. Mit Fragen nach positiven und negativen Erfahrungen auf eigene Posts und nach Selbstdarstellung und Fremdwahrnehmung in *social media*, luden wir die Teilnehmenden dazu ein, ihre digitale Identität zu reflektieren.

Den Tagesabschluss bildete eine Diskussion bei der die Relevanz von Geschlecht für den eigenen Alltag diskutiert wurde und die Teilnehmenden sich darüber austauschten, ob die Digitalisierung mit einem vermehrten Auftreten von Robotern und K.I.s zum Abbau von Geschlechterstereotypen beiträgt. Angestoßen wurde die Diskussion – in Abwesenheit von Alexa – mit einem Interview von Siri. Im Gegensatz zum Amazon-Produkt antwortet Siri auf die Frage „Siri, welches Geschlecht hast du?“ Wahlweise mit: „Ich habe kein Geschlecht“ oder mit „Ich bin geschlechtslos wie Kakteen. Und manche Fische.“

© basa e. V.

Am zweiten Tag starteten wir mit der Methode „Der unsichtbare Rucksack“, die von basa e. V. auf Grundlage der Überlegungen von Tupoka Ogette in „Exit Racism“ zum gleichna-

migen Aufsatz von Peggy McIntosh zu weißen Privilegien entwickelt und um eine intersektionale Perspektive ergänzt wurde (vgl. Ogette 2019, S. 68 f.). Anhand von Fragen, die die Teilnehmenden über polleverywhere.com beantworten, haben sie die Möglichkeit sich mit eigenen Erfahrungen von struktureller Diskriminierung und von Privilegien zu beschäftigen. Die Ergebnisse in der Gruppe werden dabei anonym als Graphiken über die Präsentation sichtbar und bieten die Möglichkeit Formen von Diskriminierung zu benennen und Empathie zwischen den Teilnehmenden herzustellen, ohne das einzelne sich mit ihren Erfahrungen outen müssen. Und tatsächlich konnten wir eine positive Irritation hervorrufen, die sich in einer sehr produktiven, daran anschließenden Medienanalyse niederschlug. In Kleingruppen baten wir die Teilnehmenden aus beliebten Webserien Szenen auszusuchen, die tradierte Geschlechternormen entweder bestätigen oder aber mit ihnen brechen. Themen, die hierbei diskutiert wurden, waren die Objektivierung von Frauen, etwa in Werbung oder als unbeteiligte Opfer in Konflikten, Sexualisierung und Objektivierung von Frauen in Darstellungen, wie in „How I met your mother" und schließlich sexualisierte Gewalt gegen Frauen und deren Verinnerlichung durch Frauen, wie bei der Netflix-Serie „Tote Mädchen lügen" nicht. Eine Gruppe wählte hingegen als *role model*, das mit Geschlechternormen bricht, die Disneyheldin des gleichnamigen Filmes „Merida".

Abschließend kann festgestellt werden, dass die Grundidee, Geschlecht auf analoger Ebene verschränkt mit digitalen Geschlechteridentitäten zu diskutieren, hilfreich ist, um die Diskussion direkt von biologischen Merkmalen von Geschlechtlichkeit wegzulenken und so fixierende Normen aufzubrechen. Wir müssen aber selbstkritisch anmerken, dass die Medienauswahl der Jugendlichen ausschließlich in einem binären Geschlechterschema blieb, was zeigt, dass die Reflexion nicht weit genug ging. Gerade mit dem *internet of things*, mit smartem Wohnen, Arbeit 4.0 oder Robotern im Bereich von *Care Work* und Sex(-arbeit) wäre das Thema noch weiter zu vertiefen gewesen. Auch die Frage nach Rückwirkungen der Vergeschlechtlichung von K.I.s, etwa im Bereich der Sprachassistent*innen, auf Geschlechterverhältnisse im analogen Raum wurden nicht besprochen. Hier eröffnen sich weitere spannende Felder für politische Bildner*innen – vor allem braucht es Methoden!

Anna Maria Krämer, basa e. V. Bildungsstätte Alte Schule Anspach

Bericht aus der Praxis

Adamstown – inklusives Partizipations- und Spielfilmprojekt

Kern des inklusiven, integrativen Bildungs- und Filmprojekts „Adamstown“ war die in pädagogische Workshops und Begleitung eingebettete Verfilmung des Comics und Soundtracks „Adamstown“ der Künstlerin Verena Braun. In dem Projekt wurden politische Bildungsarbeit für Toleranz und Inklusion und ein mit Laien entstehender Film in Kinoqualität verknüpft. In dem Film geht es um eine Western-Fabelwelt, in der Menschen und diverse Tierarten, die in verschiedenen Konstellationen konkurrieren, kooperieren, sich bekämpfen und versöhnen, lernen miteinander umzugehen, miteinander zu reden. Und an dieses Miteinanderreden knüpfte das pädagogische Konzept an. An dem Projekt beteiligt waren gut hundert Menschen mit und ohne Behinderung, mit und ohne Fluchtgeschichte, Kinder ab 4 Jahre, Jugendliche (Hauptzielgruppe), Erwachsene, Senior*innen, Menschen mit verschiedenen geschlechtlichen Identitäten, kulturellen oder religiösen Hintergründen und unterschiedlichen Begehren und Einstellungen.

© ABC Hüll/Adamstown

Durch Schauspiel und mediale Abstraktion schlüpften sie unabhängig von „realen“ Kategorien in neue Rollen. Die Fabelwelt brach mit bestehenden Stereotypen: Selbst gewählte Rollen ersetzen alte Zwänge, Zuschreibungen und Barrieren. Dabei wurde das Drehbuch mit den Teilnehmenden auf sie angepasst. Nicht die Menschen wurden an die Rollen angepasst, sondern die Rollen und Geschichte an die teilnehmenden Menschen. Das Setting wurde von der amerikanischen Prärie in die norddeutsche Tiefebene verlagert – die Lebenswelt der Teilnehmenden.

Der entstandene Film wurde im Mai 2019 veröffentlicht und soll dann vielen tausenden Menschen zugänglich gemacht werden (Festivals, Kino, schulische und außerschulische Bildungsveranstaltungen inkl. Begleitseminare und pädagogischem Begleitmaterial). Angedockt an das Projekt waren zusätzlich zwei internationale Jugendbegegnungen. Indem sich die sehr heterogene Gruppe – begleitet durch interkulturelle, vielfaltssensible Workshops – gemeinsam für ein Ziel (den fertigen Film) engagierte, wurden Berührungsängste untereinander abgebaut. So ist es uns, bezogen auf Herkunft, Geschlecht, Alter und körperliche Verfassung gelungen, eine sehr gemischte Gruppe zu erreichen.

Die inklusiven, Toleranz fördernden Ziele des Projekts wurden erreicht. Wichtig war es, nicht bei bestehenden festen Normen zu verweilen, sondern Teilnehmenden z. B. über Schauspiel die Möglichkeit zu geben, Rollen und Perspektiven zu tauschen. Dabei kam auch der Maske eine wichtige Bedeutung zu. Die in der Geschichte vorkommenden Tiere waren nicht bloß „verkleidete Menschen". Mit Hilfe der Maske wurden Identitäten und Gruppenzugehörigkeiten für den Projektzeitraum komplett neu gemischt und erlebbar gemacht. Alle konnten in andere Rollen schlüpfen und Stereotypisierungen und Schubladen abschütteln.

© ABC Hüll/Adamstown – Vom Comic zum Film

Die behutsame Vorarbeit war tragend, um einen niedrigschwelligen Zugang zu ermöglichen. Der Einstieg in die praktische kreative Arbeit wurde dezentral, „aufsuchend" an verschiedenen Orten in Norddeutschland (Landkreis Stade, Hamburg, Lübeck, Wendland …) so gestaltet, dass er auch für Unerfahrene möglich war. Dabei kamen etwa theaterpädagogische Übungen sowie medienbasiertes Arbeiten mit Tablets und einfachen Apps zum Einsatz. So konnten sich Teilnehmende auf Inhalte konzentrieren und konnte ein „Casting" auf spielerische Art stattfinden. Hierbei ging es nie um Leistung der Teilnehmenden als Schauspieler*innen, sondern um ein Abklären von Interessen, um die Lust am Spielen und am Finden der Rollen. Niemand wurde ausgeschlossen.

Neben der Filmarbeit kamen verschiedenste Methoden der politischen Bildungsarbeit und der Theater- und Medienpädagogik zum Einsatz: Alle arbeiteten intensiv an der Ge-

schichte Adamstown und den darin enthaltenen Themen und den inhaltlichen Schwerpunkten: Identität, gesamtgesellschaftliche Inklusion, Differenzierungsmerkmale und Vielfalt. In ständiger Rotation nahmen Teilnehmende punktuell an Arbeiten am Filmset teil und arbeiteten am pädagogischen Programm mit, im Rahmen dessen die Geschichte Adamstowns analysiert, diskutiert, reflektiert und weitergesponnen wurde. Die Bandbreite reichte von Diskussionen zur Lösung von alltagsrassistischen Situationen über die Entwicklung von Utopien, das Zeichnen von politischen Comics und der Produktion thematischer Radiosendungen bis hin zu eigenen kleinen Seiten-Filmprojekten, einem Making-Of und eigenen Texten. Kaum in Worte zu fassen ist jedoch das, was durch das Miteinandersprechen und gemeinsame Arbeiten zwischen den Menschen passiert ist.

Zentral war der „Alle unter einem Dach"-Charakter bei den vierwöchigen Dreharbeiten. Auch außerhalb der Workshop- und Drehzeiten waren die Beteiligten zusammen: beim Essen, in den Pausen und abends in der Freizeit. Hier gab es die Möglichkeit, sich näher kennenzulernen, Erfahrungen auszutauschen, sich zu begegnen: Inklusion und Toleranz zu leben! Die einzelnen Zielgruppen vermischten sich. Die Kategorien waren nicht mehr „der kleinwüchsige Geflüchtete", „die deutsche Oma", „das Landei", „die Frau im Rollstuhl", „der Syrer" etc., sondern „der, der so schön singen kann", „die tierliebe Person", „der lustige Vogel", „der Kuchen-Junkie". Es wurde miteinander geredet, statt übereinander. Durch die öffentlichen Drehorte in den kleinen Orten Hüll und Osten wurde schon während der Dreharbeiten die hiesigen Bewohner*innen indirekt mit einbezogen und es kam zu verschiedenen lebendigen Begegnungen.

Auf der Projektwebseite finden sich weitere Informationen und Fotos:
https://adamstownfilm.com

Henning Wötzel-Herber, ABC Bildungs- und Tagungszentrum e. V.

Literatur

Bisa, Peter-J./Friedrichsen, Mike (Hrsg.) (2016): Digitale Souveränität, Vertrauen in der Netzwerkgesellschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Datenethikkommission der Bundesregierung (Hrsg.) (2019): Gutachten der Datenethikkommission. Kurzfassung. Berlin; https://datenethikkommission.de/wp-content/uploads/191023_DEK_Gutachten_Kurzfassung_dt_bf.pdf

Fadel, Charles/Bialik, Maya/Trilling, Bernie (2017): Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen; übersetzt von Jöran Muuß-Merholz. Hamburg: Zentralstelle für Lernen und Lehren im 21. Jahrhundert e. V.

Feuerschütz, Frank (2017): Digitalisierung – Eine Herausforderung für die politische Jugendbildung? In: Achour, Sabine/Gill, Thomas (Hrsg.): Was politische Bildung alles sein kann. Eine Einführung in die politische Bildung. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, S. 185–198

Götz, Maya/Eckhardt Rodriguez, Ana (2019): „I want you to ruin my life" Geschlechterdarstellung in Musikvideos. Television digital; www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz_Eckhardt-Rodriguez-Musikvideos.pdf

Harraway, Donna (1985): Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. In: Socialist Review 80, pp. 65–108

MaLisa Stiftung (Hrsg.) (2019): Weibliche Selbstinszenierung in den neuen Medien. Ergebnisse einer Studienreihe präsentiert von der MaLisa Stiftung; https://malisastiftung.org/wp-content/uploads/Selbstinzenierung-in-den-neuen-Medien.pdf

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2018): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12–19-Jähriger: Stuttgart: mpfs; www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf

Müller-Lietzkow, Jörg (2016): Quo Vadis Digitale Bildung? In: Bisa, Peter-J./Friedrichsen, Mike (Hrsg.): Digitale Souveränität, Vertrauen in der Netzwerkgesellschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 305–323

Ogette, Tupoka (2019): Exit Racism. rassismuskritisch denken lernen. Münster: Unrast-Verlag (4. Auflage)

Pohle, Julia/Thiel, Thorsten (2019): Digitale Vernetzung und Souveränität: Genealogie eines Spannungsverhältnisses. In: Borucki, Isabelle/Schünemann, Wolf J. (Hrsg.): Internet und Staat. Perspektiven auf eine komplizierte Beziehung. Baden-Baden: Nomos, S. 57–80

Schulze, Holger (2019): Sprachassistentinnen. Die digitalen „Dienstmägde"; www.deutschlandfunkkultur.de/sprachassistentinnen-die-digitalen-dienstmaegde.1005.de.html?dram:article_id=439131

Schwär, Hannah (2018): Amazon erklärt warum Alexa weiblich ist; www.businessinsider.de/wirtschaft/amazon-erklaert-warum-alexa-weiblich-ist-2018-9

Thimm, Caja/Bürger, Tobias (2013): Digitale Citoyens – politische Partizipation in Zeiten von Social Media. Schriftenreihe der Bonner Akademie für Forschung und Lehre praktischer Politik. Bonn

Mitglieder der Fachgruppe „Digitale Medien und Demokratie“

Juliana Barg
Stiftung Begegnungsstätte Gollwitz
www.stiftunggollwitz.de
barg@stiftunggollwitz.de

Frank Feuerschütz
Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein e. V.
www.kurt-loewenstein.de
f.feuerschuetz@kurt-loewenstein.de

Dr. Anna Krämer
basa e. V. Bildungsstätte Alte Schule Anspach
www.basa.de
anna.kraemer@basa.de

Annette Ullrich
Stiftung wannseeFORUM
www.wannseeforum.de
ullrich@wannseeforum.de

Henning Wötzel-Herber
ABC Bildungs- und Tagungszentrum e. V.
www.abc-huell.de
hwh@abc-huell.de