

**„Leben in der digitalisierten Welt –
welche Gestaltungsmöglichkeiten haben wir?“**

Grüner Salon Soest, 28.06.2019

Prof. Dr. Bardo Herzig

Universität Paderborn

(Hinweis: Dieser Text ist keine wissenschaftliche Darstellung, sondern enthält Notizen zu einem inhaltlichen Input zur o.g. Veranstaltung; daher wird auch auf Quellenangaben verzichtet. Es gilt das gesprochene Wort.)

Liebe Frau Burkert, lieber Herr Buschmeyer,

haben Sie vielen Dank für die freundliche Einführung und die Einladung nach Soest in den Grünen Salon.

Ich freue mich, heute Abend an einem innovativen Ort in Deutschland zu sein – der digitalen Modellkommune Soest. Dass man sich an einem solchen Ort mit der Frage

„Leben in der digitalisierten Welt – welche Gestaltungsmöglichkeiten haben wir?“

auseinandersetzen soll, könnte zum einen als naheliegend, zum anderen aber auch als überflüssig betrachtet werden. Naheliegend, weil Soest im Rahmen seiner Eigenschaft als Modellkommune genau dieses Thema adressiert – und überflüssig, weil Soest genau die Antworten auf diese Frage bereits kennen könnte. Wie auch immer – vermutlich liegt die Wahrheit irgendwo in der Mitte – ich gehe einmal davon aus, dass es sich lohnt, Digitalisierung als Megatrend zum Gegenstand von Diskussion und Reflexion zu machen, auch über die Stadtgrenzen hinaus .

Ich bitte Sie vorab aber schon um Nachsicht, dass ich in einem zeitlich sehr begrenzten Input die Breite des Themas und möglicher Fragestellungen nicht systematisch und erschöpfend erfassen kann. Es geht mir vielmehr darum, einzelne Denkanstöße zu geben und damit auch die nachfolgende Diskussion anzuregen.

Ich werde dies in folgenden Thesen tun:

1. Digitalisierung geht uns alle an
2. Digitalisierung nutzt den Menschen und „benutzt“ den Menschen
3. Digitalisierung verändert Kommunikation – mit unserer sozialen und dinglichen Umwelt und mit uns selbst
4. Digitalisierung ist wie ein Eisberg – nur die Spitze ist sichtbar
5. Digitalisierung braucht Gestaltende und Gestaltungsrahmen

1. Digitalisierung geht uns alle an

Ich möchte beginnen mit dem in der Einladung zur heutigen Veranstaltung auch genannten Begriff des Megatrends. Digitalisierung ist – im Vergleich zu anderen Trends oder Hypes – ein sogenannter Megatrend. Dies soll im Wesentlichen ausdrücken, dass es sich dabei nicht um eine kurzfristige Entwicklung handelt, die im Zweifel auch nicht alle betrifft und die deshalb auch ignoriert oder „ausgesessen“ werden könnte. Digitalisierung markiert einen gesellschaftlichen Wandel, dem sich niemand auf Dauer entziehen kann.

Was zeichnet Megatrends aus?

Merkmale von Megatrends:

- Langfristigkeit, d.h. große Halbwertszeit (mind. 25 bis 30 Jahre)
- Breitenwirkung, d.h. Auswirkungen in allen möglichen Lebensbereichen
- globaler Charakter, d.h. prinzipiell (wenn auch nicht überall gleichzeitige) globale Ausprägung

In der öffentlichen Diskussion ist zum Teil von Digitalisierung, von Digitalität, von digitaler Gesellschaft, von digitaler Bildung usw. die Rede. Nicht immer sind damit dezidierte Unterschiede begrifflich bezeichnet, sondern häufig werden die Begriffe synonym verwendet. Ein genauer Blick darauf zeigt aber, dass mindestens zwei Perspektiven unterschieden oder mindestens mitbedacht werden sollten:

Auf der einen Seite kann **Digitalisierung** zunächst einmal als ein technischer Prozess beschrieben werden, nämlich:

Enger Begriff von Digitalisierung:

**Umwandlung von analogen
Mustern / Signalen in diskrete**

bzw.

**Umwandlung von Informationen
in maschinell verarbeitbare Daten**

Diese Sichtweise verweist darauf, dass alle Wirklichkeitsausschnitte, alle Objekte und Gegenstände unserer Umwelt bzw. Lebenswelt, die digitalisiert sind oder werden, als Zeichen bzw. Daten oder – physikalisch genauer – als Signale vorliegen müssen. Digitalisierung bedeutet also Semiotisierung der Welt. Diese Semiotisierung ist Voraussetzung dafür, dass mit Hilfe von Computern – also Rechenmaschinen – eine Verarbeitung stattfinden kann.

Dieser eher enge Begriff von Digitalisierung betont die technische Seite der Entwicklung. Sie wird im Wesentlichen angetrieben durch Automatisierung, Miniatursierung, Vernetzung und Sensorisierung.

In etwas anderer Akzentuierung wird mit dem Begriff der **Digitalität**, wie ihn etwa Felix Stalder eingebracht hat, auf Prozesse sozialen Handelns unter den Bedingungen von Digitalisierung verwiesen. Dies schließt Fragen ein, wie Menschen mit digitalisierten Objekten kulturell umgehen, wie sie in Netzgemeinschaften Bedeutungen aushandeln und wie kulturelle Prozesse durch Algorithmen beeinflusst werden.

Digitalisierung

- durch technische Entwicklungen getriebener Prozess
- unabgeschlossen, offen
- i. W. strukturiert

Digitalität

- durch soziales Handeln geprägte Prozesse unter den Bedingungen von Digitalisierung
- Kultur der Digitalität (Stalder 2016)
 - Referentialität
 - Gemeinschaftlichkeit
 - Algorithmizität
- unabgeschlossen, offen
- kontingent

Mit anderen Worten: Erstens: Eine einseitige Sicht auf technologische Prozesse wäre unangebracht, weil Technologien – und damit auch Digitalisierung als solche – weder neutral noch zufällig noch schicksalhaft sind. Technologie und Technik sind nicht von individuellem und gesellschaftlichem Handeln zu trennen. Und zweitens: Diese Entwicklungen betreffen uns alle, sind nicht umkehrbar, keine zeitlich oder räumlich begrenzte Erscheinung. Die Veränderungen unserer Lebenswelt – Alltag, Freizeit, Beruf, Bildung – werden dazu führen, dass gesellschaftliche Partizipation ohne Digitalisierung nicht mehr realisierbar ist.

2. Digitalisierung nutzt den Menschen und benutzt den Menschen

Als ich mich in Vorbereitung auf den heutigen Abend mit Ihrer schönen Stadt Soest – von der ich zugegeben im Wesentlichen das Wilhelm Morgner Haus und das ehemalige Landesinstitut und heutige QUA-Lis kenne – beschäftigte, bin ich auf ein Interview im Soester Anzeiger gestoßen, das der Projektleiter der digitalen Kommune, Jörg Radandt, Anfang dieses Jahres gab. Journalistisch war dieser Beitrag überschrieben mit „Digitalisierung muss Menschen nutzen“. Ganz unbeabsichtigt erhielt der Beitrag damit eine Doppeldeutigkeit, die im Interview zwar nicht zum Ausdruck kommt, aber im Grunde eine der Kernbotschaften von Digitalisierung darstellt:

- Digitalisierung muss den Menschen Nutzen bringen (dies war auch der Tenor des Interviews) und
- Digitalisierung muss Menschen „benutzen“.

Ich will versuchen, diese beiden Thesen, insbesondere die zweite – sicher etwas seltsam anmutende These – zu präzisieren und zu begründen.

Lassen Sie mich dies an zwei Beispielen aus dem Alltagsleben verdeutlichen:

Beispiel 1: Stellen Sie sich eine Einkaufssituation vor, die in manchen Städten schon Alltag ist, anderswo im Aufbau oder in Planung:

- Während des Besuches der Innenstadt werden Sie durch eine App der Werbegemeinschaft auf Sonderangebote eines Supermarktes aufmerksam gemacht; dabei sind Sie eingeloggt in das City-WLAN (das in Ihrer Modellkommune bereits umgesetzt wird).
- Innerhalb des Supermarktes kaufen Sie Waren, die über RFID-Codes mit dem Warenwirtschaftssystem verbunden sind, d.h. miteinander kommunizieren und sowohl das Bestellsystem regeln als auch Kundentrends und gleichzeitig den Warenwert des Einkaufs erfassen (Internet der Dinge).
- Am Ausgang des Marktes erfasst ein Kassensystem Ihren Einkauf und bucht den Warenwert direkt über Ihr Smartphone von Ihrem Konto ab.

Beispiel 2: Die digitale Kommune Soest wird den Sportpark Jahnplatz (in Kooperation mit der Stadt Lippstadt) digitalisieren.

**✖ DIGITALISIERUNG JAHNPLATZ
LIPPSTADT**



Der Sportpark Jahnplatz wird umfassend umgestaltet. Zukünftig sollen Nutzer über ein zentrales Portal (App-basiert) folgende Funktionen digital ansteuern können:

- Zeitnahme an der Laufstrecke
- Steuerung der Beleuchtung an der Laufstrecke, Bewegungsparcours, Skatepark
- Schließsystem an den Toilettentüren, Schrankenanlagen und an den Zufahrten

ERSTELLUNG
PROJEKTANTRAG



2018 -2021

Quelle: https://www.soest.de/buergerservice_politik/soest_digital/HF_Infrastruktur.pdf

Mit Hilfe eines App-basierten Portals können Sie also demnächst ihre Trainingsdaten online erfassen und auswerten. Damit unterstützt die digitale Stadt den Trend zur Selbstoptimierung bzw. von Self-Tracking-Lösungen für Sport,

Gesundheit (quantified-self), d.h. einer Bewegung, in der Vitaldaten zur Optimierung der eigenen Leistungsfähigkeit, z.B. beim Joggen, gesammelt und ausgewertet werden.

Was zeigen die Beispiele?

1. Digitalisierung verändert soziale Räume und schafft (neuen) Nutzen

Rob Kitchin und Martin Dodge, zwei englische bzw. irische Humangeographen, haben mit dem Begriff des Code/Space (in der Übersetzung träfe am ehesten der Begriff „Datenraum“ oder „softwarebasierter Raum“ zu) deutlich gemacht, dass softwarebasierte Systeme unsere Lebensräume verändern. Beispielsweise legt sich über den physischen Raum des Supermarktes quasi ein programmierter Raum, der den physischen Raum – in diesem Fall eine Halle mit Regalen und Waren – zu dem macht, was er sein soll: ein Supermarkt. Wenn das Softwaresystem ausfiele, wäre der Supermarkt bestenfalls noch eine Lagerhalle, er verlöre aber vollständig seine Funktion, die ihm die Software verleiht. Würde bei einem Flughafen die Terminalsoftware ausfallen, verlöre der Flughafen ebenfalls seine Funktion, da keine Abfertigung mehr möglich und die Schalterhalle bestenfalls noch ein Wartesaal wäre.

Auch das Umgestalten des Jahnplatzes verändert den physischen Raum. Digitalisierung macht ihn zu einem „kontrollierten“ Raum, in dem eingeloggte Sportler*innen ihre Daten als Eintrittskarte hinterlassen. Ebenso im Falle der Tourismus App „Soestour“, in der über augmented reality-Anwendungen ein virtueller Raum in den physischen Raum eingeblendet wird, z.B. durch Zusatzinformationen zu Sehenswürdigkeiten der Stadt Soest. Und nicht zuletzt macht ein e-Government-Portal das heimische Wohnzimmer oder jeden anderen Ort mit Netzanbindung temporär zu einem Amtszimmer der Bürgerverwaltung. Die Unterscheidung von sogenannten realen Räumen und virtuellen Räumen wird also zunehmend schwieriger.

In allen Fällen gilt: Code, also Software, bestimmt die Funktionalität von Raum und die damit verbundenen sozialen Handlungen. Software verändert physische Räume und schafft zusätzlichen, neuen Nutzen oder Nutzwert, d.h. sie ermöglicht Prozesse und soziale Handlungen, die nur auf der Basis der physischen Gegebenheiten nicht möglich wären.

2. Digitalisierung braucht Daten – Digitalisierung „benutzt“ den Menschen

Digitalisierung macht dann Sinn, d.h. vereinfacht Prozesse und Arbeitsabläufe, unterstützt Alltagsverrichtungen usw., wenn einerseits Prozesse, Gegenstände und Objekte als Daten vorliegen – auch personenbezogene Eigenschaften und Merkmale. Diese Daten werden von den beteiligten Personen generiert– sei es durch eigene Eingabe oder durch sensorgestützte Erfassung. Wenn im Supermarkt die Waren nicht als Daten gespeichert sind, wenn der individuelle Einkauf

nicht in Form von Daten (d.h. also insbesondere Einkaufspreis, Ort und Zeit, Unternehmen, ...) festgehalten und mit dem jeweiligen Bankinstitut über vernetzte Informatiksysteme abgerechnet würde, wären die Vorteile und Entlastungen der Digitalisierung nicht zu realisieren. Auch die Digitalisierung des Jahnplatzes ist nur dann sinnvoll, wenn das Portal dazu mit Daten „gefüttert“ wird.

Die Beispiele – aus der digitalen Kommune Soest, genauso wie viele andere – zeigen, dass mit der Digitalisierung Prozesse in Alltag und Beruf für den Menschen entlastend und damit gewinnbringend gestaltet werden können, d.h. – um auf das Eingangszitat zurückzukommen – es bringt den Menschen Nutzen. Im gleichen Zug tragen wir aber zu jeglicher Form der Wertschöpfung von Digitalisierung durch unsere Daten bei. Neben den natürlichen Rohstoffen sind Daten die Rohstoffe der digitalisierten Welt, mit dem wesentlichen Unterschied, dass sie nicht „verbraucht“ werden. Digitalisierung kann den Menschen nutzen, aber sie muss sie dazu auch „be-nutzen“ (und dies meine ich zunächst einmal wertneutral). In diesem Spannungsfeld eine angemessene Balance zu finden, ist keine technische, sondern eine gesellschaftliche Herausforderung.

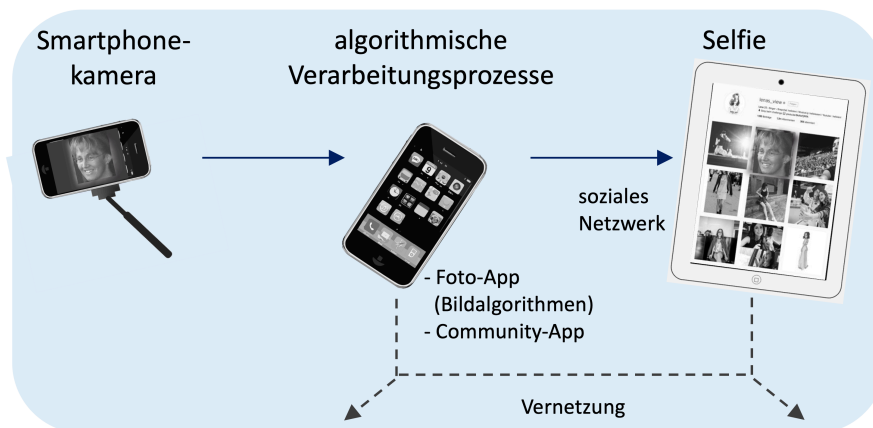
In einer Veröffentlichung der Stadt Soest (unter www.soest.de) heißt es:

„Digitalisierung steht nicht nur für technischen Wandel und Veränderungen sondern auch für mehr Lebensqualität, ... – kurz, das Leben in der Stadt wird schöner, vielfältiger und reicher durch kluge Nutzung digitaler Möglichkeiten.“

Wenn man für Digitalisierung werben will und Bürger*innen mitnehmen möchte, ist eine solche Formulierung sicher nachvollziehbar, aber sie kann auch einseitig gedeutet werden. Denn so nützlich und angenehm Digitalisierung sein kann, so herausfordernd ist sie auch, will man sie verantwortlich gestalten. Ich komme zur dritten These.

3. Digitalisierung verändert Kommunikation – mit unserer sozialen und dinglichen Umwelt und mit uns selbst

Ich möchte die Frage nach Veränderungen im Kommunikationsverhalten unter den Bedingungen von Digitalisierung wieder ausgehend von einem Beispiel diskutieren. Stellen Sie sich dazu die Nutzung eines Smartphones vor, auf dem eine Fotocommunity-App (z.B. Instagram oder flickr) installiert ist. Wenn jemand ein Selfie für eine solche Plattform aufnimmt, läuft folgender Prozess ab:



Quelle: B. Herzig

Diese Art der App-Nutzung stellt eine Form von Kommunikation dar, in der ich Anderen etwas über mich und meine Person mitteilen möchte, aber auch auf das Feedback Anderer hoffe. Dies ist ein bedeutsamer Aspekt von Identitätsbildung unter den Bedingungen von Digitalisierung.

Dass sich unser Kommunikationsverhalten durch digitale Medien nachhaltig verändert hat, ist mehr als offensichtlich. Sie können es an sich selbst beobachten, wenn Sie zum einen einmal prüfen, über welche Kommunikationsmittel Sie verfügen und zu welchen Zwecken Sie diese einsetzen:

- die meisten von Ihnen besitzen ein Smartphone und einen Rechner, entweder als Desktop-Rechner oder als Notebook, Netbook oder Tablet, jeweils mit Zugang zum Internet.
- ebenfalls die meisten von Ihnen nutzen das Smartphone zum Telefonieren, zum Mailen und für verschiedene Formen von Messaging-Diensten, z.B. WhatsApp, zum mobilen Surfen und für soziale Netzwerke.

Kurz: wir nutzen vielfältige Formen der Kommunikation, die nicht f2f verlaufen, sondern indirekt, vermittelt über technische Artefakte. Gleichzeitig haben sich dadurch neue Möglichkeiten ergeben, zu kommunizieren – ob dies die Darstellung der eigenen Person über Selfies und dazugehörige Plattformen ist oder die Möglichkeit, Informationen über sogenannte Informationsintermediäre zu beziehen, also solche Instanzen, die selbst keine inhaltlichen Angebote erstellen, sondern diese nach bestimmten Kriterien zur Verfügung stellen. Dazu zählen neben Google oder Facebook auch Verkaufsportale wie beispielsweise Amazon. Die Auswirkungen eines solchen Kommunikationsverhaltens sind vielfältig. Dabei ist wichtig zu trennen zwischen befürchteten Auswirkungen und faktischen Auswirkungen:

- Beispielsweise wird befürchtet, dass die unmittelbare zwischenmenschliche Kommunikation angesichts der Übermacht digital vermittelter Kommunikation verdrängt wird und sich auch das sprachliche Ausdrucksverhalten deutlich zum Negativen verändert. Allzu pessimistische Befürchtungen erweisen sich jedoch

- empirischen Studien folgend – als wenig begründet. Ja, die Art der Kommunikation ändert sich, aber sie wird auch bereichert und weder das persönliche Gespräch verschwindet, noch werden Kurzformulierungen, Anglizismen, Emojis usw. unreflektiert zwischen Kommunikationssituationen im privaten und beruflichen oder offiziellen Kontext übertragen (unbeschadet der Tatsache, dass dies in Einzelfällen immer wieder vorkommt).
- In Bezug auf die Art der Information hat sich unser Verhalten insofern geändert, als dass neben den z.B. journalistisch aufbereiteten Angeboten auch solche Angebote wahrgenommen werden, die über Suchmaschinen oder Onlineportale und Communities zur Verfügung gestellt werden. Diese Angebote bzw. die Mechanismen ihrer Erstellung und Verbreitung können zu Echokammern oder Filterblasen führen, weil sie nicht nach Kriterien der möglichst neutralen und breiten Berichterstattung ausgewählt werden, sondern algorithmisch personalisiert sind nach Kriterien, die sich aus datenbasierten Merkmalen des jeweiligen Nutzers ergeben, z.B. seiner politischen Ausrichtung oder der derjenigen Menschen, mit denen er über soziale Netzwerke verbunden ist.

Diese beiden Hinweise machen deutlich, dass mit der Einführung neuer Technologien und Medien Veränderungen verbunden sind, die sich letztlich auch in individuellem und gemeinschaftlichem Handeln niederschlagen. Häufig sind die Veränderungen mit Befürchtungen verbunden im Hinblick auf problematische Auswirkungen. Dieses Phänomen ist nicht neu, sondern im Verlaufe der Medientgeschichte immer wieder aufgetreten. Solche Befürchtungen sind ernst zu nehmen, allerdings werden sie häufig in Form von monokausalen Ketten formuliert, in denen das Medium als solches bzw. die Eigenschaften dieser Medien als Ursache benannt werden, ohne multikausale Zusammenhänge näher zu betrachten. Insbesondere im Zusammenhang mit Gewalt, Pornographie und Sexualisierung, Cybermobbing, Hatespeech, Vereinsamung und Sucht, Eskapismus usw. werden entsprechende Diskurse geführt.

Solche Auswirkungen sind kein Grund für eine Verteufelung digitaler Medien, sondern ein deutlicher Hinweis darauf, dass der Umgang mit digitalen Medien als ein sachgerechter, selbstbestimmter, kreativer und sozial verantwortlicher Umgang kein Selbstläufer ist, sondern einer pädagogischen und erzieherischen Begleitung bedarf. Nehmen Sie das konkrete Beispiel Cybermobbing oder Hatespeech: Zwar mag die vermeintliche Anonymität im Netz ein Absinken der Hemmschwelle für derlei Aktivitäten begünstigen, das Kernproblem ist aber kein technisches oder medienbezogenes, sondern ein Problem der Werthaltungen und -einstellungen – und damit insbesondere ein sozialisatorisches und erzieherisches.

4. Digitalisierung ist wie ein Eisberg – nur die Spitze ist sichtbar

Digitalisierung begegnet uns im Alltag insbesondere in Form digitaler Medien, mit denen wir über Interfaces kommunizieren, also z.B. die Oberfläche eines Tablets oder Smartphones. Aufgrund hoher Bedienfreundlichkeit gestalten sich diese Prozesse in der Regel als sehr einfach. Gleichzeitig stellen sie aber eine enorme Herausforderung dar.

Wenn Sie noch einmal kurz an das Beispiel mit dem Hochladen eines Selfies auf eine Plattform wie Instagram oder flickr zurückdenken: Was passiert eigentlich während dieses zunächst relativ einfach und „harmlos“ wirkenden Prozesses?

- Während des Upload-Vorgangs kann das Foto durch eine Gesichtserkennung laufen, die bestimmte Merkmale des Gesichtes festhält und damit eine datenbasierte Grundlage dafür schafft, das Gesicht in späteren Zusammenhängen wiederzuerkennen.
- Die Daten der Gesichtserkennung sowie weitere Daten (z.B. Geodaten) werden mit dem bisherigen Profil des jeweiligen Nutzenden verknüpft.
- Die Daten der Menschen, denen der Nutzende auf der Plattform folgt bzw. die ihm folgen, werden ebenfalls permanent auf bestimmte Merkmale hin ausgewertet, mit den Profildaten des Nutzenden verbunden und für andere Anwendungen, z.B. die Zusammenstellung von personalisierter Werbung oder personalisierter Informationen, verwendet.

Die auf diese Weise an unterschiedlichen Stellen hinterlassenen Daten haben unmittelbare Auswirkungen auf das individuelle Leben, z.B. in Form der bereits genannten personalisierten Angebote, in Bezug auf die Kreditwürdigkeit usw.

Die Darstellung der Abläufe macht auf zwei zentrale Herausforderungen aufmerksam:

1. Informatiksysteme, mit denen wir heute in vielfacher Form interagieren, verfügen über intendierte Funktionen, die dem Nutzer über das Interface auch transparent gemacht werden. So ist die Upload-Funktion im Fall von Instagram klar erkennbar und auch prüfbar, indem das Ergebnis auf der Plattform entsprechend angezeigt wird. Gleichzeitig aber laufen Prozesse ab, die über das Interface nicht transparent sind und damit vom Nutzer auch nicht erkannt oder eingeschätzt werden können. Und selbst wenn klar ist, dass z.B. die Nutzung einer Suchmaschine damit verbunden ist, dass durch die Auswertung der Suchhistorien die personalisierten Angebote gesteuert werden, so bleibt dennoch im Dunkeln, nach welchen Kriterien dies geschieht. Dieses Problem besteht bei allen sogenannten Recommender-Systemen, also Empfehlungsalgorithmen, wie sie z.B. auch bei YouTube zum Einsatz kommen.

2. Ein Teil der informatischen Prozesse beruht – z.B. bei der Gesichtserkennung – auf lernenden Systemen. Diese spielen auch in der von der digitalen Modellkommune Soest in ihrem Handlungsfeld „Mobilität“ vorgesehenen Erprobung von autonom fahrenden Fahrzeugen im ÖPNV eine Rolle. War das Lernen bisher dem Menschen vorbehalten, wird inzwischen auch von maschinellem Lernen gesprochen, d.h. von Lernprozessen, die sich auf Computer, also Rechenmaschinen beziehen. Auf der Basis großer Datenmengen können Algorithmen trainiert werden, Aufgaben zunehmend zuverlässiger zu lösen, z.B. die Erkennung von Objekten oder die Diagnose von Krankheiten. Mit autonomen Systemen werden dabei solche Systeme bezeichnet, die ohne menschliches Zutun Entscheidungen treffen können, z.B. im Straßenverkehr. Die Sprechweise von autonomen Systemen ist dabei allerdings irreführend, da es sich hierbei immer noch um algorithmische Systeme handelt, deren Verhalten vom Menschen modelliert und programmiert wurde. Gleichwohl werfen diese Systeme grundlegende ethische Fragen auf, ob und in welchem Kontext wir Algorithmen kontrollieren müssen (Algorithmenethik).

5. Digitalisierung braucht Gestaltende und Gestaltungsrahmen

Vor dem Hintergrund der bisherigen – episodischen und notwendigerweise etwas eklektischen – Überlegungen stellt sich die Frage, welche Einflüsse der Einzelne und die Gemeinschaft auf die Gestaltung einer digitalen Gesellschaft oder einer durch Digitalisierung geprägten Welt hat.

Ich sehe zwei Aspekte – auf der Ebene des Individuums und der Ebene der durch Politik vertretenen Gemeinschaft:

1. Individuum/Bildung:

Möglichkeiten der (Mit-)Gestaltung einzelner Gesellschaftsmitglieder erfordern – unabhängig von äußeren Rahmenbedingungen – erst einmal, dass diese Mitglieder auch zur Gestaltung fähig sind. Gesellschaftliche Transformationsprozesse müssen durch Bildung aufgenommen und in reaktiver wie in proaktiver Weise bearbeitet werden. Reaktiv, weil Bildung sicherstellen muss, dass sich Individuen in einer Gesellschaft unter den Bedingungen von Digitalisierung orientierend zurechtfinden und gesellschaftlich in allen Bereichen partizipieren können. Proaktiv, weil Bildung auch dazu befähigen sollte, zukünftige gesellschaftliche Entwicklungen zu beeinflussen und zu gestalten.

Nehmen Sie wieder das konkrete Beispiel Soest: In der Beschreibung der Handlungsfelder der digitalen Modellkommune finden sich beispielsweise folgende Begrifflichkeiten: WLAN, App, virtual reality, augmented reality, QR-Code, CMS,

Microsites, E-Commerce, virtual collaborative learning, E-Government, digital tools, digital hub, LoRaWAN, Dashboard, KI, 3D-Druck, Sensordaten, Bluetooth, E-Mobilität, Share-Mobilität usw. Wenn Sie sich einmal selbst fragen, welche dieser Begrifflichkeiten Ihnen vertraut sind, in Bezug auf welche damit verbundenen Entwicklungen Sie „mitreden“ könnten, wird dies ggf. begrenzt sein; und wenn Sie dann noch bedenken, dass Sie einen nicht repräsentativen Querschnitt der Bevölkerung darstellen und zu den politisch interessierten und motivierten Bürger*innen mit einem hohen Bildungsniveau gehören, dann wird deutlich, dass die Beteiligung an zukünftigen Gestaltungsentscheidungen auch mit einer entsprechenden Grundbildung im Bereich Digitalisierung, also dem, was wir heute unter den Begriffen Medienbildung oder Medienkompetenz und informatische Grundbildung diskutieren, einhergehen muss. Dabei geht es nicht um den Anspruch, Expert*in in jedem Bereich werden zu müssen, sondern um den Allgemeinbildungsanspruch als Grundlage gesellschaftlicher Partizipations- und Gestaltungsfähigkeit.

Möglichkeiten der individuellen Einflussnahme bestehen zum einen im zivilgesellschaftlichen oder politischen Engagement, aber auch im alltäglichen Handeln. Digitalisierung braucht Bildung!

2. Gemeinschaft/ Regelungen:

Die Verantwortung für die humane und verantwortliche Gestaltung einer auch zukünftig durch Digitalisierung geprägten Gesellschaft kann nicht dem Individuum allein aufgebürdet werden. Zum einen, weil dies angesichts der Komplexität und der Spezifität der Herausforderungen eine Überforderung wäre, andererseits weil Digitalisierung eine in jeder Hinsicht individuums- und grenzüberschreitende Herausforderung darstellt.

Es wäre eine Illusion anzunehmen, technischer Fortschritt ließe sich aufhalten und steuern. Einflussmöglichkeiten durch spezifische Entwicklungs- und Förderprogramme können Anstöße geben und Themen setzen, wirklich regulierende Funktion haben sie jedoch nicht. Daher sind in Bezug auf die Entwicklungen, die insbesondere auch von sogenannten Internetgiganten vorangetrieben werden, auch reglementierende Rahmenbedingungen erforderlich. Sie beziehen sich insbesondere auf Datenschutz und Datensicherheit, auf die Eigentumsverhältnisse in Bezug auf Daten sowie auf ethische Aspekte. Ein wichtiges Ziel muss sein, die digitale Souveränität des Einzelnen zu erhalten und zu sichern und dazu ist Transparenz – auch von algorithmischen Verarbeitungs- und Entscheidungsprozessen – eine wichtige Voraussetzung. Gleichzeitig geht es darum, Wettbewerb und Innovation durch Regelungen auf nationaler und insbesondere internationaler Ebene sicherzustellen. Stichworte wie Open Data oder Datensouveränität, Datenteilung usw. zeigen, in welche Richtung die Diskussion sich bewegen könnte.

Und auch hier wieder zurück zum lokalen Beispiel Soest: Mit der Einrichtung einer Plattform zur Bürgerbeteiligung ist ein wichtiger Schritt getan, allerdings muss die Beteiligung sich hier nicht nur auf z.B. die Meldung von Mängeln o.ä. beziehen, sondern auch auf die Digitalisierung als solche.

Ich hoffe, dass ich einige Aspekte in meinem Input habe streifen können, die die nachfolgende Diskussion über Digitalisierung und ihre Gestaltungsmöglichkeiten anregen können, danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und freue mich auf den Austausch mit Ihnen.