

### **AG 4/7 (Medien-)Pädagogik im Spannungsfeld zwischen Plattformkapitalismus und alternativen Modellen**

Akademie Remscheid, 20.06.2022, 16:30 – 18:00 (Teil 1) & 21.06.2022, 10:30 – 12:00 (Teil 2)  
Moderation: Kathrin Demmler und Gerda Sieben

Auf der Tagung „Bildung und digitaler Kapitalismus“ am 20./21. Juni 2022 in Remscheid wurde in einem zweiteiligen Workshop (AG 4 und AG 7) über das Thema „(Medien-)Pädagogik im Spannungsfeld zwischen Plattformkapitalismus und alternativen Modellen“ diskutiert. Die Vorbereitung und Moderation lag bei Gerda Sieben, jfc, Köln und Kathrin Demmler, jff, München.

Definition:

*„Plattformkapitalismus (auch Digitaler Kapitalismus, Plattformökonomie oder Digitale Ökonomie) ist ein sozialwissenschaftlicher Begriff, der einen neuen Typus des Kapitalismus kennzeichnet, in dem Plattform-Unternehmen dominante Wirtschaftsakteure sind. Zu diesen Plattformen werden Google, Facebook, Amazon, Uber oder Airbnb gerechnet.[1] Mit dem Akronym GAFa (auch GAFAM) werden die Tech-Giganten Google, Apple, Facebook, Amazon (und Microsoft) zusammengefasst. Die drei dominierenden chinesischen Plattformen Baidu, Alibaba und Tencent sind entsprechend als BAT bezeichnet worden.“* (Wikipedia nach: Philipp Staab und Florian Butollo: Digitaler Kapitalismus - Wie China das Silicon Valley herausfordert. Friedrich-Ebert-Stiftung, 2018)

Für die Medienpädagogik stellt sich die Frage: Warum betrifft Plattformkapitalismus zu Bildungsprozessen insbesondere die Medienpädagogik? Die Moderatorinnen des Workshops stellten zur Beantwortung der Frage die These auf: „Plattformkapitalismus betrifft die Medienpädagogik, weil digitaler Kapitalismus neben Chancen durch diese Technologien auch Risiken für das gelingende Aufwachsen erzeugt“.

#### **Themenfeld 1: Ethische und gesellschaftliche Dimension**

- Wie können die Dynamiken von Kapitalismus und Technologieentwicklung (s.o.) vermittelt werden? Wie können hier individuelle und politische Aktionsmöglichkeiten aufgezeigt werden?
- Wie können in pädagogischen Kontexten Spannungsfelder, Widersprüche, Dilemma-Situationen in der Nutzung von Digitalmedien thematisiert und auch unter sozial-ethischen Aspekten reflektiert werden?

#### **Themenfeld 2: Alltagspraktische Dimension**

- Wie können gestalterische Möglichkeiten digitaler Medien genutzt, aber auch gestalterische Grenzen und Problemfelder kommerzieller Hard- und Software thematisiert werden?
- Wie kann eine Daten- und Medienkritik verstärkt aus dem Modus der Produktion (gemeint mit Kindern und Jugendlichen, oder auch mit Teilen der IT-Industrie?) heraus anschaulich gefördert werden?

### Themenfeld 3: Rahmenbedingungen für Bildung im Digitalen Kapitalismus

- Was für technologische Alternativen sind breitenwirksam (weiter) zu entwickeln? Welche **Kriterien** sollten für die Entwicklung von alternativen Plattformtechnologien, die im Bildungskontext genutzt werden, gelten?
- **Neue Allianzen:** Wie kann seitens der Pädagogik eine Zusammenarbeit mit kritischen Tech-Initiativen und Vertreter\*innen aus verschiedenen Disziplinen entwickelt werden, um technologische oder politische Alternativen für den Bildungsbereich voranzubringen?

Entlang dieser Themenfelder brachten Expert\*innen Inputs in den Workshop ein:

- **Christoph Richter: T[h]inking und die Erkundung von Mikro-Utopien in einer postdigitalen Welt**
  - Postdigitale Technologieverhältnisse
  - Systeme werden weitgehend ohne Einbezug der Pädagogik entwickelt. Wo sind die Pädagog\*innen, die da mitmischen? Es gilt, aktiv an der Gestaltung von Tools und an der Suche nach einer erstrebenswerten Zukunft mitzuwirken.
  - Es gilt, Pädagogik als Gestaltungswissenschaft zu stärken und sie zu beteiligen.
  - Design von Tools, die an Kompetenzerlebnissen ansetzen. Beispiel: Teilnehmer\*innen recherchieren Bilder, von denen sie vermuten, dass Algorithmen sie als schön empfinden würden. Kollektive Exploration von Handlungs- und Erfahrungsspielräumen.
- **Guido Bröckling: Social Media zwischen Marketing und Lebenswelt Jugendlicher**
  - Express, Share, Connect als Grundprinzip der Nutzung von Social Media
  - Social Media sind aber nicht „soziale“ Medien, weil Beteiligungskultur mit der Eingrenzung interpersonaler Beziehungen einhergeht. => Scheinsozialität
  - Potenziale sind: kreative Gestaltung, Storytelling, Teilhabe, Information und Wissen generieren, Kollaboration
  - Projektbeispiel: How2Influence
- **Björn Friedrich: Alternative Plattformen und Angebote (ONLINE)**
  - Free Your Web! Die Vision eines freien Internets!
  - Freie Software
    - hat eine langjährige Tradition (bspw. *das* unixähnliche Betriebssystem GNU)
    - *Fediverse* (<https://www.fediverse.to/>) ist das Netzwerk freier Angebote im Bereich Social Media. Set 2008 existent und immer noch unbekannt;
    - soziales Netzwerken wieder in die eigenen Hände nehmen, beispielsweise mit dem Microbloggingdienst *Mastodon* ([de.wikipedia.org/wiki/Mastodon](https://de.wikipedia.org/wiki/Mastodon)).
- **Esther Lordieck: Big Data Lernparcours**

Sie stellte den im jfc Medienzentrum entwickelten Lernparcours zum Thema Datenanalyse vor. <http://bigdata.jfc.info/lernparcours.html>

Der „Lernparcours“ fördert Wissen über:

  - Datenerhebung, Auswertung und Anwendung
  - Machtstrukturen in digitalen Medien und Systemen
  - Interessen und Motive der Anbieter: Einflussnahme und Steuerung mit Hilfe von Datenanalyse: Tracking, Profiling, Scoring, Targeting
  - Handlungsmöglichkeiten und Strategien, um mit den Phänomenen kritisch umzugehen.

- Vermittlungsmöglichkeiten und Methoden dieser Zusammenhänge (Filme, Videos, Spiele).
- **Kathrin Demmler: Praxisbeispiel digital streetwork**
  - digital streetwork ist ein Modellprojekt des Bayerischen Jugendring in Zusammenarbeit mit dem JFF
  - im Rahmen des Projekts werden Möglichkeiten der aufsuchenden Arbeit im Netz erprobt
  - zentrale Plattformen der Arbeit sind Discord, Instagram, Twitch, Redit etc.
  - die pädagogische Arbeit findet damit maßgeblich auf kommerziellen Plattformen statt
  - nach dem Erstkontakt werden dann zur Beratung andere digitale Angebote genutzt
  - die Balance zwischen der Adressierung auf den Plattformen der Jugendlichen und dem Prinzip der Vertraulichkeit ist eine Herausforderung.

Ausgehend von diesen Inputs und aufgrund der hohen Beteiligung wurde der Workshop in einen online und eine „Vor-Ort“ Runde geteilt. In beiden Gruppen wurde die Ambivalenz der digitalen Technologien hervorgehoben – eine Ambivalenz, die eine kapitalistische Wirtschaft für ihre Dynamik nutzt, die aber auch von autoritären Systemen aufgegriffen wird. Als Risiken werden unter anderem gesehen:

- Macht- und Wissenskonzentration bei Unternehmen und Staaten, die nicht demokratisch kontrolliert ist;
- Kommerzialisierung von Inhalten, Beziehungen, Aktivitäten, Ästhetiken, Kulturen (Missbrauch der Kreativität von Jugendlichen);
- Sammlung und Ausbeutung von Datenprofilen (nicht zuletzt besondere Gefahren des Jugendmedienschutzes: Missbrauch der Daten von Kindern und Jugendlichen);
- Überwachung mit Risiken für Individuen und Demokratie;
- Beeinflussung mit Risiken für Individuen und Demokratie;
- Soziale Spaltung und Beförderung von Ressentiments;
- Neue Normierungsprozesse, die durch Algorithmen gestützt und beschleunigt werden;
- Neues Wissen über Menschen und Natur durch Auswertung von biometrischen, psychometrischen, soziometrischen ... Daten;
- Datenanalyse auch in Bildungskontexten – schafft Überwachung und Normierung.

In der Diskussion wurde auch immer wieder auf die Chancen der Technologien verwiesen. Dreht man die Risikoanalyse also um und schaut auf die Chancen wird deutlich, dass Technologie als Werkzeug betrachtet und genutzt werden kann. Auch als ein Rahmen der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen muss sie ernst genommen werden. Sie kann natürlich auch genutzt werden, um Leben sozial und nachhaltig zu gestalten. Chancen liegen beispielsweise in:

- der technisch möglichen Demokratisierung von Wissen und Kommunikation (Utopie des frühen Internets) also der niederschweligen Verbreitung und Nutzung von Inhalten, Beziehungen, Aktivitäten, Ästhetiken, Kulturen;
- der Nutzung von Datenprofilen für demokratisch abgestimmte sozial und ethisch sinnvolle Zwecke;
- der sozial ausgewogenen Zugänge zu (digitalen) Produkten und Ressourcen;
- der demokratischen, gleichberechtigten und transparenten Verhandlung von Normen und Werten;
- der Generierung von neuem Wissen über Menschen und Natur, um humane, ökologische, soziale Ziele zu erreichen und Diskriminierung abzubauen;

- der Datenanalyse in Bildungskontexten; sie kann helfen, Lernen zu optimieren. Doch sollte dabei gesichert sein, dass Diskriminierung, Überwachung und Normierung nicht stattfinden kann.

### **Ambivalenz bewusst einbeziehen**

Digitale Technologien eignen sich besonders gut, um Informationen zu sammeln, auszuwerten und zu verbreiten und Prozesse zu dynamisieren. Damit sind sie mächtige Instrumente, die sowohl ökonomisch als auch politisch und privat missbraucht werden können. Es komme darum besonders auf die politische Rahmung und Kontrolle der Technologien an. Es wurde diskutiert, dass Technologien nicht neutral sind. Daten und Algorithmen sind gestaltete Phänomene, Zwecke, Vorurteile und Absichten sind in sie eingeschrieben. Darum kommt es besonders darauf an, diese machtvollen Technologien weder allein kommerziellen Anbietern zu überlassen noch autoritären Systemen, sondern sie demokratisch und zivilgesellschaftlich zu kontrollieren und zu gestalten.

### **Was bedeutet das für die Medienpädagogik?**

Kinder- und Jugendliche, mündige Bürger\*innen sollten diese Argumente kennen, um sich zu schützen und um gestalten zu können (individuell, aber auch demokratisch-politisch). Medienpädagogik kann dazu beitragen. Pädagogik sieht sich hier gefordert und oft auch überfordert, denn es werden sowohl politische, ethische und technologische Handlungsperspektiven angesprochen und gefordert. Zugleich soll Pädagogik an der Seite von Kindern und Jugendlichen alltäglich (richtig) und informiert reagieren. Viele Diskutant\*innen suchen nach Orientierung und praktischer Unterstützung. Risiken und Fragestellungen müssen noch besser methodisch heruntergebrochen werden. Dazu wurden in beiden Workshops Ideen, Zugänge und Methoden gesammelt.

Ausgehend von den Thesen, Diskussionen und Projektbeispielen wurden im **zweiten Teil des Workshops** Fragen und Wünsche der Teilnehmer:innen gesammelt, Zukunftsideen entwickelt und Visionen hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit abgeklöpft.

- **Offene Fragen:**
  - Welche Forderungen hat die Medienpädagogik an freie Software?
  - Was halten wir für erstrebenswert/wünschenswert in Bezug auf die digitale Zukunft?
  - Was sollte getan werden? Welchen Weg und wie wollen wir ihn gehen?
  - Welche Regeln, Normen und Werte möchten wir stärken?
  - Wer trägt welche Verantwortung für was im Kontext von Social Media?
  - Wovon lasse ich mich beeinflussen und wen will ich beeinflussen?
  - Wer ist wie verantwortlich für Kommunikations- und Kontakttrisiken?
  - Wie wollen wir miteinander umgehen?
  - Wie gehen wir mit der digitalen Durchdringung des Alltags um?
  - Sind die Plattformen Teil der vierten Gewalt?
  - Sind sie vergleichbar mit "Qualitätsmedien"?
  - Wer trägt welche Verantwortung für Informationen?
  - Wer darf was regulieren?
  - Welche Irritationen erleben Kinder und Jugendliche im Kontext der Digitalisierung und Kommerzialisierung?
  - Sind wir schon mittendrin im digitalen Kapitalismus oder stehen wir vor dem digitalen Kapitalismus?

- **Thesen**
  - Dilemma: Medienpädagogik muss mit Social Media arbeiten, weil sie Teil der Lebenswelt sind. Es ist schwierig, datensparsame, „korrekte“ Angebote alternativ zu nutzen, sie erreichen die Zielgruppe meist nicht. Daher muss Medienpädagogik zunächst die kommerziellen Großanbieter nutzen. Sie kann und sollte aber dennoch über die Risiken aufklären und hier eine fundierte Medienkritik und eine kritische Haltung fördern.
  - Hierzu braucht sie gute Methoden und Materialien. Oft gelingt Aufklärung nicht, weil andere Ziele im Vordergrund stehen.
  - Wir müssen zu einer Auseinandersetzung mit der Grundidee von freier Software und dem freien Internet anregen.
  - Wir sollten das Prinzip der öffentlich-rechtlichen Medien in Deutschland verteidigen und mit einer datensparsamen, demokratisch kontrollierten digitalen Infrastruktur ergänzen.
  - Die/der Pädagog\*in von heute ist die/der Medienpädagog\*in.
  - Pädagogik muss die Anwendung von Datenanalyse zu pädagogischen Zwecken kritisch begleiten: Kindertracking durch Eltern, Lernsoftware, Analyse von Lernschwächen und psychischen Auffälligkeiten mit Datenanalyse, Speicherung und Prognostik...
  
- **Wünsche**
  - Werkstatt mit Medienpädagog\*innen und Technologie-Entwickler\*innen;
  - Mit niedrigschwelligen Methoden Verständnis für Nutzen alternativen Plattformen schaffen;
  - Nicht nur Fokus auf Datenschutz, sondern auch Usability im Blick behalten;
  - Anknüpfen an Initiativen aus dem Bereich *Civic Tech*;
  - Perspektive von Akteuren aus dem Bildungsbereich mitdenken;
  - Frühpädagogik am Diskurs beteiligen;
  - In alternativen Plattformen fehlen oftmals Schnittstellen/ Verbindungen von verschiedenen Diensten/Tools;
  - Längere Projektzeiträume für die Arbeit an alternativen Modellen; *werkstatt.bpb.de* (<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/>) als Möglichkeit für Veröffentlichungen in diesem Kontext.
  
- **Konkrete Ideen**
  - Nutzung (und Ausbau) alternativer Plattformen: Treffen unter Medienpädagog\*innen in alternativen Plattformen stattfinden lassen, organisiert durch Dach-/ Fachverbände; private Nutzung und professionelle Nutzung (da wo es geht) mit alternativen Plattformen; jedoch: Umsetzung eigener alternativen Plattformen ist ressourcenaufwändig, Hinweis auf die *Initiative Offene Bildungsplattformen* (<https://www.bmbf.de/bmbf/de/home/documents/erstes-pilotprojekt-fuer-nationale-bildungsplattform-startet.html>); Auseinandersetzen mit der Frage: Welche Orte werden für das Aufsuchen und welche für das Organisieren bzw. weiteres professionelles Arbeiten gebraucht? Dilemma, mit alternativen Plattformen an Studierende für ein Forschungsprojekt heranzukommen (statt *Instagram*)
  - Nationale Bildungsplattform (Einmischen in die Debatte!),
  - Handeln auf kommerziellen Plattformen: Neue Zielgruppen erschließen mit Instagram-Account, Digital Streetwork als wichtiger Ansatz, Nötig: kritische Aufklärung: Mechanismen hinter kommerziellen Plattformen verstehbar machen, auf kommerziellen Plattformen Mechanismen in Frage stellen
  - Nicht nur Fokus auf Datenschutz, sondern auch Usability im Blick behalten
  - Abwägen zwischen Funktionalität und Freien Anwendungen.

- Sind die Plattformen Teil der vierten Gewalt? Sind sie vergleichbar mit "Qualitätsmedien"? Wer trägt welche Verantwortung für Informationen? Wer darf was regulieren?
- Auseinandersetzung mit der Dimension der Medienkritik stärken:
  - Was genau kritisieren wir?
  - Wo wollen wir hin?
  - Wollen wir Herrschaftsfreiheit?
  - Frage nach der Legitimität / wer darf herrschen und "bestimmen"?
  - Fehlende "Aufklärungssehnsucht" als Herausforderung.
- Stärkere Thematisierung der Datenanalyse / Algorithmisierung
  - Wie entstehen Daten und wie algorithmisierbar ist die Welt?
  - Welchen Regeln folgt etwas?
  - Wie "berechenbar" ist der Mensch? Wie "berechenbar" kann/will er sein?
  - Welche Möglichkeiten der Beeinflussung entstehen durch Algorithmisierung?
  - Algorithmen sind programmiert und nicht neutral!
  - "Fehlberechnungen" und Interesse der Anbieter;
  - Ethisch-philosophische Fragen thematisieren;
  - Gerechtigkeitsempfinden und "Ohnmacht" als Ansatz zur Thematisierung der Probleme durch Algorithmisierung.

- **Projektideen:**

Mit Jugendlichen zur Geschichte des Internets arbeiten; mit Jugendlichen spielerisch Firmen gründen, um einen Einblick zu geben, wie Profitstrategien mittels Datenanalysen entwickelt werden; mit Jugendlichen modellhaft sinnvolle Datenanalyse mit Open Data umsetzen; gemeinsam mit Jugendlichen in die Zukunft denken.