



Leseprobe aus Hammerschmidt, Sagebiel, Hill und Beranek, Big Data, Facebook,
Twitter & Co. und Soziale Arbeit, ISBN 978-3-7799-3767-8
© 2018 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?
isbn=978-3-7799-3767-8](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3767-8)

Einführung: Big Data, Facebook, Twitter & Co.

Soziale Arbeit und digitale Transformation

Angelika Beranek, Peter Hammerschmidt,
Burkhard Hill und Juliane Sagebiel

1 Einleitung

Mit dem Buchtitel „Big Data, Facebook, Twitter & Co. – Soziale Arbeit und digitale Transformation“ nehmen die HerausgeberInnen und AutorInnen Bezug auf die aktuellen technologischen Entwicklungen, die in der Regel zusammenfassend unter dem Begriff der Digitalisierung geführt werden. Die Digitalisierung der Gesellschaft mit ihren neuen Kommunikationspraktiken und Unterhaltungsmöglichkeiten hat inzwischen alle Lebensbereiche der Alltags- und Berufswelt durchdrungen und nachhaltig verändert. Die heutigen Lebenswelten sind digitale Lebenswelten, das gilt zuerst, aber bei weitem nicht nur, für die sog. westlichen Länder. Und das betrifft auch die AdressatInnen und Professionellen der Sozialen Arbeit sowie Lehre und Studium an den Hochschulen und Universitäten in Deutschland. Diese neuen mediengestützten Praxen bringen offensichtliche Veränderungen mit sich, werden aber vor allem auch von versteckten Wirkungen und Nebenwirkungen begleitet. Diese zu thematisieren und zu erklären, ist Anliegen dieses Herausgeberbandes. Im Rahmen dieser Einführung skizzieren wir zunächst den „Problembereich digitale Transformation“ (2. Kap.) bevor wir einen Blick auf die Auswirkungen dieser Entwicklungen auf die Zielgruppen, Arbeitsfelder und die Profession der Sozialen Arbeit werfen (3. Kap.). Die Einführung schließt mit der Vorstellung der Einzelbeiträge dieses Bandes (4. Kap.).

2 Zum Problembereich digitale Transformation

Mit dem Begriff digitale Transformation wird ein durch die Verbreitung digitaler Technologien vorantriebener Wandel bezeichnet, der nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche durchdringt. Dies geschieht in Form von Geräten (Computer, Smartphones), Infrastrukturen (Netzwerke) und Anwendungen (Software) und verändert – mehr oder weniger sichtbar – die alltäglichen Kommunikationen, die Arbeitswelt, den Warenverkehr, die Finanzwelt, den Kunstbetrieb usw., insgesamt also Gesellschaft und Kultur. Digitale Technologien haben unseren Alltag

bereits weitgehend durchdrungen. Im privaten Gebrauch wird das an Computern und Smartphones sichtbar, die nicht nur der Kommunikation und Informationsgewinnung dienen, sondern z. B. auch die bisher analoge Unterhaltungselektronik (Fotoapparat, Radio, TV) sowie Zeitungen und Bücher zu verdrängen beginnen. Das Entscheidende ist dabei die „digitale Repräsentation“ von physischen Objekten, Prozessen, analogen Medien usw. in einem binären Zahlencode (bestehend aus 0 und 1), der durch Informationstechnik (Computer bzw. Rechner) verarbeitet werden kann. Dies bedeutet einen gigantischen Entwicklungsschritt in der Kommunikation und Informationsverarbeitung. Fotos bleiben zum Beispiel auch als digitale Artefakte zunächst einmal Bilder. Aber in digitaler Form sind sie ihrer physischen Beschaffenheit entledigt. Als binärer Code sind sie beliebig versend-, kopier- und veränderbar. Original und Kopie sind nicht zu unterscheiden, dies mit weitreichenden Folgen für Glaubwürdigkeit, Urheberrechte usw. Dies gilt in gleicher Weise für digital verbreitete Musik und alle anderen Formen „digitaler Repräsentation“. Weiterhin von Bedeutung ist die massenweise Anhäufung und Verarbeitung von Daten in Großrechenanlagen, auf die im weiteren Text noch eingegangen wird.

In der einschlägigen Fachliteratur finden sich unterschiedliche Begriffe, um diese Phänomene zu fassen. Teilweise ist von „Mediatisierung“, an anderer Stelle von „Digitalisierung“ die Rede, oft werden die Begriffe auch synonym verwendet. So bestimmen einige AutorInnen, die die aktuelle Etablierung digitaler Technologien als Ausgangspunkt nehmen, die Digitalisierung als Oberbegriff, um darunter etwa die Digitalisierung der Schule, des Schulunterrichts oder der Hochschule abzuhandeln (wie etwa auch Arnold und Beranek in diesem Band). Andere, z. B. VertreterInnen der Kommunikationswissenschaften (Krotz 2008) und der Medienpädagogik (Helbig 2014), benutzen „Mediatisierung“ als Oberbegriff und Digitalisierung als aktuellen Trend derselben (so auch Hill in diesem Band). In Fachpublikationen der Sozialen Arbeit finden sich beide Verwendungsweisen mit zum Teil unbestimmten oder gar nicht vorgenommenen Differenzierungen.

Plausibel erscheint der Zugang der Kommunikationswissenschaften, die diese Entwicklungen als „Mediatisierung“ (Krotz 2008, S. 8; Helbig 2014, S. 18 ff.) bezeichnen und damit sowohl technischen als auch sozialen Wandel in den Blick nehmen. „Medien“ sind demnach technisch hergestellte *und* sozial institutionalisierte Kommunikationsmittel einer Gesellschaft. „Mediatisierung“ umfasst darüber hinaus einen gesellschaftlichen Wandel in der menschlichen Kommunikation, der durch die Etablierung neuer Kommunikationstechnologien vorangetrieben wird:

„Mediatisierung meint also, dass durch das Aufkommen und durch die Etablierung von neuen Medien für bestimmte Zwecke und die gleichzeitige Veränderung der Verwendungszwecke alter Medien sich die gesellschaftliche Kommunikation und deshalb auch

die kommunikativ konstruierte Wirklichkeiten, also Kultur und Gesellschaft, Identität und Alltag der Menschen verändern“ (Krotz 2008, S. 8).

Digitalisierung wäre demnach der aktuelle Fall von Mediatisierung durch die Etablierung digitaler Medien, wodurch die Verwendungszwecke analoger Medien verändert werden, neue gesellschaftliche Kommunikationsformen entstehen, sich Alltag und Identität der Menschen und dadurch auch Gesellschaft und Kultur erheblich verändern. So argumentieren auch Kutscher, Ley und Seelmeyer in ihrem gelungenen Herausgeberband (2015, S. 5 f. u. passim) und der 15. Kinder- und Jugendbericht (2017, S. 273 u. passim). Gleichwohl bleibt das angeführte Begriffsproblem nach wie vor bestehen. Wir können es nur aufzeigen, aber nicht überwinden. Es zeigt sich auch in den Beiträgen des vorliegenden Bandes.

2.1 Aktuelle technische Entwicklungen

Technische Veränderungen (Miniaturisierung, Speicher- und Rechenkapazitäten, Akkukapazitäten) führen seit einiger Zeit zur Allverfügbarkeit digitaler Medien. Was ursprünglich mit der Miniaturisierung von Walkman, Disc-Playern, Handys und MP3-Playern begann, findet mit der Entwicklung von Smartphones in den vergangenen zehn Jahren einen vorläufigen Höhepunkt. Die Hard- und Softwareentwicklung vereinigt nun verschiedenste Geräte (Telefon, Internetnutzung, Kameras, hochauflösende Bildschirme, Navigation usw.) in einem, dessen Ausmaß technisch bedingt nur die Größe einer Zigarettenschachtel haben muss. Auf eine MicroSD Karte passen mittlerweile 400GB – so viel wie vormals auf 123.076 Disketten. Gleichzeitig steigen damit die Datenmengen an, die von den NutzernInnen produziert und gespeichert werden, das sind täglich 2,5 Trillionen Byte an Daten. 90 Prozent der bis dahin vorhandenen Daten wurden in den zwei Jahren von 2013 bis 2015 generiert (Michael Kroker am 20.04.2015 in der Wirtschaftswoche-Online). Das IT- Marktbeobachtungshaus IDC geht davon aus, dass das Datenwachstum bis zum Jahr 2025 pro Jahr auf rund 163 nur produzierte Zettabyte steigen wird. Das wäre das Zehnfache des aktuellen Datenvolumens. Der durchschnittlich vernetzte Mensch soll dann 4800 Mal pro Tag in irgendeiner Form mit vernetzten Geräten interagieren (vgl. Teinsel 2017).

Inzwischen werden die Geräte aus Gründen des Komforts der Bildschirmanzeige nicht mehr weiter verkleinert, dafür aber immer flacher konstruiert und leistungsmäßig aufgerüstet. Die Nutzung der Smartphones steigt rapide an und bei Kindern und Jugendlichen hat die Gerätesättigung bereits fast 100 Prozent erreicht. Diese technologischen Entwicklungen scheinen alle vorangegangenen Technologiesprünge in den Schatten zu stellen, was das Entwicklungstempo,

die Nutzungsmöglichkeiten und die ökonomische Verwertung der Erfindungen angeht. Die wirtschaftliche Bedeutung hat bislang unvorstellbare Dimensionen angenommen. Der Digitalverband Deutschlands „bitkom“ schreibt 2017, dass Einzelhändler inzwischen ein Viertel ihres Umsatzes online erzielen. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware gibt den Umsatz mit Computerspielen und Spiele-Hardware 2016 in Deutschland mit 2,9 Milliarden Euro an. Als wertvollstes Unternehmen der Welt gilt der Google Mutterkonzern „Alphabet“ mit einem Börsenwert von 570 Milliarden Dollar usw.

Das „Internet der Dinge“ steckt gerade noch in den Kinderschuhen und ist dennoch bereits in viele Bereiche unseres Lebens vorgedrungen. Vernetztes Spielzeug hat beispielsweise Einzug in die Kinderzimmer gehalten. Im „Smart-Home“ wird von der Heizung bis zum Rollladen alles per Smartphone gesteuert. In der Landwirtschaft fahren Mähdrescher automatisch GPS-gesteuert und in Kuhställen finden sich kleine Geräte, die, am Schwanz einer trächtigen Kuh angebracht, den Bauer mittels Smartphone-App über eine bevorstehende Geburt informieren. All dies bleibt natürlich nicht folgenlos.

Besonders wirksam sind die Veränderungen, die hierzulande zur Reduktion menschlicher Arbeit geführt haben. In den letzten Jahrzehnten wurden personalintensive Fertigungen in der Industrie durch Roboter ersetzt oder – wie die Textilindustrie – in Niedriglohnländer ausgelagert. Beides hängt unmittelbar zusammen. Im Bankensektor etwa wurde der Kundenservice weitgehend durch Geldautomaten und Onlinebanking ersetzt. Zwar entstanden auch mehr hochqualifizierte Arbeitsplätze im Rahmen der Nutzung digitaler Technologien, andererseits wurden aber Facharbeiter- und Angestelltentätigkeiten durch digitale Systeme verdrängt. Neue Arbeitsplätze entstanden auch im Niedriglohnsektor bei Paketzustelldiensten, im Onlinehandel, bei Lieferdiensten („lieferando“), in der Personenbeförderung („Uber“), bei Fahrradkurieren usw., wobei eine digitale Logistik im Hintergrund steht. Im Niedriglohnsektor sind zwar überproportional viele gering Qualifizierte beschäftigt. Aber insgesamt ist nur jeder Fünfte im Niedriglohnbereich gering qualifiziert (Kalina/Weinkopf 2012, S. 9), vier Fünftel verfügen über eine Berufsausbildung. Der Anteil von Leiharbeit und Zeitverträgen gegenüber Langzeitarbeitsverträgen nimmt zu. Mit der Digitalisierung der Arbeitswelt sind zudem Phänomene der Arbeitsverdichtung und Entgrenzung verbunden, die zum Beispiel die Trennung von Arbeitszeit und Freizeit aufbrechen und neue Fragen der sogenannten „Work-Life-Balance“ aufwerfen. Auf diese ökonomischen Bedingungen kann in diesem Buch nicht weiter eingegangen werden, aber sie sind als ursächlich für die wachsende soziale Ungleichheit im nationalen wie internationalen Maßstab anzusehen und bilden auch den Hintergrund für die seit Jahren wachsenden Migrationsbewegungen. Durch diese Entwicklungen sind die AdressatInnen Sozialer Arbeit in der Regel besonders betroffen (vgl. 3. Kap.).

2.2 Digitalisierung im Bildungssystem

Durch die Digitalisierung und das Internet wurden im Bildungssystem neue Möglichkeiten des (Selbst-)Lernens geschaffen, da Online-Kurse und Tutorials einen aktiven und selbstgesteuerten Wissenserwerb erheblich erleichtern. Bildungsinstitutionen greifen zunehmend auf diese Möglichkeiten zurück, so wie es die Hochschulen beispielsweise durch die Einrichtung von Lernplattformen praktizieren. Die Studierenden können sich Lerngegenstände selbständig erarbeiten und ihre Ergebnisse dort kommunizieren, wann sie wollen. Die digitalen Bildungsangebote erfüllen den Zweck, die Lernenden zu aktivieren, ihre Eigenständigkeit zu fördern und zeitliche Strukturen zu flexibilisieren, etwa in Form eines Fernstudiums. Patricia Arnold erläutert diese Möglichkeiten im Rahmen ihres Beitrags in diesem Buch. Wie durch den Einsatz digitaler Medien im Bereich der Hochschulbildung die Inklusion von Studierenden gefördert und Exklusionsrisiken vermindert werden können, wird derzeit in einem Forschungs- und Lehrentwicklungsprojekt an der TU Köln, Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften untersucht.¹ Bezogen auf das Schulwesen wird allerdings deutlich, dass die Digitalisierung sowohl BefürworterInnen als auch KritikerInnen auf den Plan ruft. Viele FachdidaktikerInnen befürworten die Digitalisierung des Unterrichts, entwickeln Anwendungen („Apps“) für Smartphones und Tablets, um Kinder zum Lernen zu animieren und den Stoff anschaulicher zu vermitteln. Auch melden sich Eltern- und Lehrerverbände mit der Forderung zu Wort, alle Kinder müssten Programmieren lernen und dazu seitens der Schulen die entsprechende Hard- und Software zur Verfügung gestellt bekommen. Der aktuelle (2017) Ifo-Bildungsbarometer gelangte bei seiner repräsentativen Meinungsumfrage zu diesem Thema zu folgenden zentralen Befunden:

„Die Schulen sollten die Digitalisierung vorantreiben, finden die Deutschen: 63 Prozent sprechen sich dafür aus, einen Anteil von mindestens 30 Prozent der Unterrichtszeit für das selbständige Arbeiten am Computer zu nutzen. Vor zwei Jahren waren erst 48 Prozent dafür. 55 Prozent der Deutschen sind für die Vermittlung von Digital- und Medienkompetenzen bereits ab dem Grundschulalter. Ab den weiterführenden Schulen sind überwältigende Mehrheiten von etwa 90 Prozent dafür. 80 Prozent sprechen sich dafür aus, dass der Bund alle Schulen mit Breitband-Internetzugang, WLAN und Computern ausstattet. Lediglich 14 Prozent sind dagegen. 67 Prozent sind auch dafür, dass der Bund jede/n SchülerIn an weiterführenden Schulen mit einem Laptop oder Computer ausstatten soll. 65 Prozent der Deutschen sprechen sich dafür aus, dass Schulen über

1 Projekt „Inklusive Digitalisierung in der Hochschulbildung und sozialer Arbeit“ an der TH Köln. Weitere Informationen unter inklusive.web.th-koeln.de/wordpress/.

digitale Kommunikationswege in den Kontakt mit Schülern und Eltern treten sollten, um über bevorstehende Tests oder Prüfungsergebnisse zu informieren. Die Einführung verpflichtender jährlicher Fortbildungen zu Digital- und Medienkompetenzen für Lehrkräfte wollen 81 Prozent der Deutschen“ (Wößmann et al. 2017, S. 17–38).

Nicht nur bei solchen Meinungsumfragen, sondern auch in einer Fülle von Studien, wie etwa die im September 2017 von der Bertelsmann Stiftung vorgelegte über die Digitalisierung an Schulen, wird explizit behauptet oder implizit unterstellt, dass der Einsatz digitaler Medien an sich schon ein (schul-)pädagogischer Fortschritt sei. „Digitale Medien können dabei helfen, pädagogische Herausforderungen wie Inklusion, Ganzttag oder die Förderung lernschwacher Schüler zu bewältigen“, so etwa Jörg Dräger, der Vorsitzende der Bertelsmann Stiftung (Bertelsmann Stiftung 2017). Die Bertelsmann Stiftung, die auch den „Monitor Digitale Bildung“ herausgibt und als Stiftung eines Medienkonzerns mit der „Bertelsmann Education Group“ und „Arvato“ genau hier ertragreiche Geschäftsfelder entwickelt, tritt dabei offenbar als Lobbyist und Antreiber in Erscheinung. Auffallend ist auch, dass trotz der Themenkonjunktur „digitale Bildung“ über die Grundannahme, durch den Einsatz digitaler Medien ließen sich Lern- und Schulprobleme lösen, kaum seriöse wissenschaftliche Evaluationsstudien vorliegen. Eine Ausnahme davon ist der Ende 2016 von Kammerl u. a. (2016) vorgelegte Abschlussbericht über eine auf drei Jahre angelegt Evaluation mit 1.300 Hamburger SchülerInnen. Zwar konnte festgestellt werden, dass den meisten SchülerInnen der Geräteinsatz gefiel, aber der erwartete Nutzen, etwa höhere Leistungsmotivation und Leistungssteigerungen stellten sich nicht ein (ebd., S. 46 u. 63). Auch im Vergleich mit der Kontrollgruppe ließen sich keine Unterschiede verzeichnen (ebd., S. 42 u. 46; vgl. Arnold in diesem Band). Dessen ungeachtet fördert und propagiert die Industrie Projekte (www.tablet-in-der-Schule.de), die auf die Technisierung und Digitalisierung der Schulen hinauslaufen. „Code Literacy“ (die Fähigkeit zu programmieren) wird als unverzichtbare neue Schlüsselqualifikation für SchülerInnen bezeichnet.

Andererseits gibt es wachsende Befürchtungen, dass eine extensive Nutzung digitaler Medien zu körperlichen und psychischen Schäden bis hin zur Suchtentwicklung führen könnte (vgl. Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2017). Prominenter Kritiker ist der Neurowissenschaftler Manfred Spitzer mit seiner umstrittenen These von der „Digitalen Demenz“, dass durch extensive Nutzung digitaler Medien notwendige Entwicklungsimpulse im Gehirn unterblieben und eine eingeschränkte Intelligenz die Folge sei (Spitzer 2012). Diese Position spitzt die bekannten Kritiken an der Entsinlichung schulischen Lernens, wie sie von Schulkritikern seit langem vorgebracht werden, vor dem Hintergrund der digitalen Transformation lediglich neu zu.

Insgesamt sind die Beurteilungen der Digitalisierung im pädagogischen Bereich gespalten und bewegen sich zwischen einer bewahrpädagogischen Ableh-

nung und einer mediendidaktischen Euphorie. Beide Strömungen werden unseres Erachtens der Sachlage aber nicht gerecht, denn die digitalen Medien sind letztlich nur Werkzeuge zum menschlichen Wissenserwerb, zur Kommunikation und Bedürfnisbefriedigung bezüglich sozialer Teilhabe, Entspannung, Information und Unterhaltung. Als Werkzeuge unterliegen sie einer Handlungsmotivation der Nutzer. Die Motive der Mediennutzung finden in der medientheoretischen Diskussion schon seit längerem eine besondere Beachtung, da die Medieninhalte von den Subjekten kognitiv und emotional sehr unterschiedlich aufgenommen und verarbeitet werden. Dies wird seit den 1970er Jahren vom sogenannten Nutzen- und Belohnungsansatz in der Medienforschung vertreten (Teichert 1975), der die aktive, d. h. bedürfnisbezogene Rolle der RezipientInnen im Umgang mit Medien betont. Demnach können auch den digitalen Medien keine generellen Wirkungen unterstellt werden, sondern diese lassen sich erst in Bezug auf die individuellen Dispositionen und Nutzungsbedingungen ermitteln, wie der Beitrag von Mitgusch und Robinson am Beispiel von digitalen Lernspielen im Schulkontext zeigt. Der Medienwissenschaftler Heinz Bonfadelli konkretisierte diesen Ansatz, indem er die Bedingungen und Wirkungen der „Medienzuwendung“ seitens der RezipientInnen analysierte (Bonfadelli 2004). Medienwirkungen können also grundsätzlich nur im Kontext des jeweiligen Nutzungsverhaltens ermittelt werden.

2.3 Big Data und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung

Das Nutzungsverhalten spielt auch für Möglichkeiten und Grenzen der Datensammlung und –auswertung eine große Rolle, die unter dem Schlagwort „Big Data“ verhandelt werden. „Big“ am „Big Data“ sind die schiereren Datenmengen, die zunächst zusammengetragen und dann mit eigens entwickelten IT-Lösungen (Hard- und Software) in einer inzwischen extrem hohen Geschwindigkeit ausgewertet werden können. Mit Hilfe von Big Data können Zusammenhänge konstruiert werden, die bei der Datensammlung noch gar nicht im Blick waren (vgl. dazu Gapski in diesem Band). Das BMBF beispielsweise sieht in Big Data für Wissenschaft und Wirtschaft große Potenziale. Es könne die Art des Forschens in verschiedensten Wissenschaftsdisziplinen nachhaltig verändern und wissenschaftliche Fortschritte und Innovationen schaffen sowie die Wettbewerbsfähigkeit der Wissenschaft und der deutschen Unternehmen steigern. Gleichzeitig müsse aber auch ein verantwortungsvoller Umgang mit den Daten und den neuen intelligenten Big Data-Technologien gefördert werden (BMBF o. J.).

Als Beispiel eines problematischen Umgangs mit Daten wird das sogenannte Nudging diskutiert. Unter Nudging wird dabei das gezielte Manipulieren menschlichen Verhaltens ohne Belohnung oder Bestrafung, aber auch ohne Aufklärung, Information oder Diskussion verstanden, wozu Massendaten herange-

zogen werden können, um Stimmungslagen in der Bevölkerung auszuloten, Produkte zu platzieren usw.² Auch wird zunehmend thematisiert, dass die Hard- und Softwarekonzerne auf intransparente Weise Milliarden-Beträge mit den Daten ihrer KundInnen verdienen, die sie beliebig sammeln und austauschen (Hofstetter 2014, Schaar 2015). Dafür werden etwa inzwischen in beliebiger Form personenbezogene Daten kombiniert und zu Personenprofilen aller Art zusammengefasst, wobei die Berechnungsgrundlagen (Algorithmen) und Datenquellen intransparent bleiben. Die Datensammlung wird durch neue Geräte (Fitnessstracker, Smarthome, GPS-Steuerungen usw.) permanent weiter ausgebaut. Damit drängen sich Fragen des Datenschutzes und der Durchsetzung des Rechts auf informationelle Selbstbestimmung auf, die auch für die Soziale Arbeit von Bedeutung sind. Können und sollen beispielsweise anhand von Daten Risikoprofile von AdressatInnen Sozialer Arbeit berechnet werden? Dient dies der Prävention, wie es bereits in der Kriminologie behauptet und praktiziert wird? Wo sind die Grenzen datengestützter Kontrolle zu ziehen und wo beginnt das Recht auf Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung? Mit all dem geht es auch um staatsbürgerliche Rechte und kaum weniger um ethische Fragen.

Die Frage nach möglichen Einschränkungen staatsbürgerlicher Rechte stellt sich nicht nur bezogen auf das Agieren der großen Internetkonzerne, sondern auch und besonders bezüglich des staatlichen Handelns. Spätestens seit den Enthüllungen von Edward Snowden im Jahr 2013 wurde deutlich, dass die Geheimdienste in großem Maße daran beteiligt sind, BürgerInnen und Organisationen aller Art auszuspionieren. Demgegenüber steht das Recht auf informationelle Selbstbestimmung. Darunter wird das personenbezogene Recht verstanden, grundsätzlich selbst über die Freigabe und Verwendung der eigenen

2 Nudging wurde von den Verhaltensökonominnen Cass R. Sunstein und Richard H. Thaler als Instrument systematischer Verhaltenslenkung entwickelt. Thaler erhielt für seine Arbeiten 2017 den Wirtschaftsnobelpreis. Als klassisches Beispiel für den dabei zum Tragen kommenden „libertären Paternalismus“ dient eine Schulkantine, in der die „gesunden“ Nahrungsmittel sichtbarer und leichter zugänglich platziert werden, als die „ungeunden“, was zum Ergebnis führte, dass SchülerInnen sich gesünder ernähren (Sesselheimer u. a. 2017; S. 4 ff.; Bröckling 2017, S. 184 f.). Libertär sei dies insofern, als niemand zur gesunden Ernährung gezwungen werde; paternalistisch sei es, weil hier Menschen bevormundet würden, ohne dass sie das bemerkten. Interessant ist Nudging für Wirtschaftsunternehmen und auch für Politik und Verwaltung. Im Jahr 2010 wurden im Bundeskanzleramt, dem Vorbild von „Nudge Units“ der US-amerikanischen und britischen Regierungen folgend, Referentenstellen für die „Entwicklung alternativer Designs von politischen Vorhaben“ eingerichtet (Bröckling 2017, S. 184). Bröckling beurteilt den sich darin zeigenden Verzicht auf Information und Aufklärung sowie die Unterstellung unzureichender kognitiver Kompetenzen in der Bevölkerung wie folgt: „Die Politik des Nudging erweist sich als Entpolitisierung im Zeichen einer verallgemeinerten Behaviorismus, der demokratische Deliberation durch Expertokratie und Aufklärung durch Verhaltensmodifikation ersetzt“ (ebd., S. 190).