



Leseprobe aus Hammerschmidt, Sagebiel, Hill und Beranek,
Big Data, Facebook, Twitter & Co. und Soziale Arbeit,
ISBN 978-3-7799-6384-4 © 2021 Beltz Juventa
in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/
gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6384-4](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6384-4)

Inhalt

Einführung: Big Data, Facebook, Twitter & Co. Soziale Arbeit und digitale Transformation <i>Angelika Beranek, Peter Hammerschmidt, Burkhard Hill und Juliane Sagebiel</i>	9
Digitale Medien, Medienpädagogik und Soziale Arbeit <i>Burkhard Hill</i>	33
Digitale Medien, Macht und Soziale Arbeit Ein Machtblick auf die digitale Mediatisierung in der Sozialen Arbeit <i>Juliane Sagebiel und Sabine Pankofer</i>	53
Big Data und Soziale Arbeit Kontexte, Beispiele und Perspektiven aus einer kommunikationswissenschaftlichen Sicht <i>Harald Gapski</i>	74
Informationsethische Herausforderungen durch Algorithmen <i>Christian Schicha</i>	94
Bildung 4.0? Lehren und Lernen mit digitalen Medien als komplexe Gestaltungsaufgabe <i>Patricia Arnold</i>	117
Soziale Spielräume – Digitale Welten Zu den Grenzen und Möglichkeiten des Einsatzes von digitalen Spielen für transformative Lernprozesse <i>Konstantin Mitgutsch und Lena Robinson</i>	134
Zwischen Algorithmen und Wertediskursen Auswirkungen der Digitalisierung auf die Profession der Sozialen Arbeit <i>Angelika Beranek</i>	153

Nachtrag zur zweiten Auflage <i>Angelika Beranek, Peter Hammerschmidt und Juliane Sagebiel</i>	176
Zu den AutorInnen	191

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 Großrechner-Systemen, 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 Lehrerentwicklungsprojekt 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 digitale Kommunikationswege in den Kontakt mit Schülern und Eltern treten sollten, um über

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

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 angelegte 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 Entsinnlichung 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 Ablehnung und einer mediendidaktischen Euphorie. Beide Strömungen werden