

Dr. Maximilian Waldmann

# Macht – Medien – Bildung

Modul 6/B1:

Gesellschaftliche Rahmenbedingungen von Medien und Bildung

Fakultät für  
**Kultur- und  
Sozialwissen-  
schaften**

---

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der FernUniversität reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Wir weisen darauf hin, dass die vorgenannten Verwertungsalternativen je nach Ausgestaltung der Nutzungsbedingungen bereits durch Einstellen in Cloud-Systeme verwirklicht sein können. Die FernUniversität bedient sich im Falle der Kenntnis von Urheberrechtsverletzungen sowohl zivil- als auch strafrechtlicher Instrumente, um ihre Rechte geltend zu machen.

Der Inhalt dieses Studienbriefs wird gedruckt auf Recyclingpapier (80 g/m<sup>2</sup>, weiß), hergestellt aus 100 % Altpapier.

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	3
Abbildungsverzeichnis .....	6
Vorwort .....	7
Einleitung .....	9
Literaturverzeichnis Einleitung .....	24
1.    MACHT: Die Transformation von Selbstverhältnissen im Zuge der Digitalisierung des Lernens .....	27
1.1    Kybernetisierung des Selbstverhältnisses .....	28
1.2    Die Macht der Trivialisierung .....	32
1.3    Drei Säulen der Trivialisierung .....	37
1.3.1    Tests .....	37
1.3.2    Monitoring .....	40
1.3.3    Evaluationen .....	43
1.3.4    Zusammenfassung .....	45
1.4    Modi der Trivialisierung .....	47
1.4.1    Geschlossene Trivialisierung am Beispiel einer Learning-on-the-Job-App .....	49
1.4.2    Offene Trivialisierung am Beispiel des Serious Game „Habitica“ .....	53
1.4.3    Zusammenfassung .....	58
1.5    Von der Trivialisierung zur Metrisierung des Lernens: Learning Analytics .....	60
1.5.1    Das Ampelsystem der Purdue University (USA) .....	61
1.5.2    Das Frühwarnsystem der University of New England (Australien) .....	62
1.5.3    Datenprofile und numerische Vergleichsordnung .....	64
1.5.4    Zusammenfassung .....	67
1.6    Self-Tracking: ‚Ich vermesse mich, also bin ich!‘ .....	68
1.7    Körper Vermessen-, Formen- und (Neu-)Wahrnehmen-Lernen .....	74
1.7.1    Externalisierung, Objektivierung und Automatisierung des Körperbezuges .....	75
1.7.2    Überformung und Korrektur der Körperselbstwahrnehmung .....	75
1.7.3    Habitualisierung der Selbstvermessung .....	76
1.7.4    Spielräume der Modifikation .....	76
1.7.5    Self-Tracking zwischen Selbstver(un)sicherung, emanzipatorischer Aneignung und Heteronomie .....	78
Literaturverzeichnis Kapitel 1 .....	83
2.    HERRSCHAFT: <i>Othering</i> in der Postdigitalität – unser Verhältnis zu ‚den Anderen‘ .....	91

2.1	Kartografische Herrschaftspraktiken: Territorialisierung und Othering .....	94
2.2	Hegemonie und Massenmedien .....	98
2.3	Fake News: akteur*innenzentrierte, medien- und kommunikationswissenschaftliche Erklärungsversuche.....	101
2.3.1	Akteur*innenzentriertes Modell: Täuschungsabsicht und Mangel an Wahrhaftigkeit .....	102
2.3.2	Medienwissenschaftliches Modell: <i>Bricolage</i> und <i>Community Building</i> .....	105
2.3.3	Kommunikationswissenschaftliches Modell: Digitale Stämme und tribale Epistemologie.....	108
2.4	Hegemonietheoretisches Modell: <i>Master Signifier</i> und Dialektik der Alterisierung.....	111
2.5	Social Media Literacy .....	118
2.5.1	Literacy .....	119
2.5.2	Media Literacy .....	120
2.5.3	Social Media Literacy.....	120
2.5.4	Zusammenführung: Das Doppeldreieck der <i>Social Media Literacy</i> .....	123
2.5.5	Abgrenzung zu anderen Ansätzen und mögliche Limitationen der Perspektive .....	124
2.6	<i>Othering</i> in der (post-)digitalen Kultur.....	127
2.6.1	Online Othering .....	128
2.6.2	Othering in der Postdigitalität .....	131
2.7	Kritische Auseinandersetzungen mit der Reproduktion imperialer Subjektpositionen.....	137
2.7.1	Verlernen.....	138
2.7.2	Umlernen.....	141
2.7.3	Intervenieren.....	144
	Literaturverzeichnis Kapitel 2.....	147
3.	UNGLEICHHEIT: Ordnen lassen – Praktiken algorithmischer Disparität.....	155
3.1	Symbolische Ungleichheitsordnung: das soziale Unbewusste.....	157
3.1.1	Operationalität der Symbolischen Ordnung: symbolische Gewalt.....	159
3.1.2	Distinktionalität der Symbolischen Ordnung: symbolisches Kapital.....	162
3.1.3	Spatialität der Symbolischen Ordnung: sozialer Raum.....	164
3.1.4	Reproduktion der Symbolischen Ordnung: soziale Felder .....	165
3.1.5	Inkorporierung der Symbolischen Ordnung: Habitus.....	167
3.1.6	Zusammenführung: das soziale Unbewusste automatisierter Ungleichheitsordnungen.....	168

---

3.2	Was <i>tun</i> Algorithmen? .....	171
3.3	Systemische Zugänge zu algorithmischer Ungleichheit.....	175
3.3.1	Algorithmen als Maschinenhabitus .....	175
3.3.2	Algorithmen als materiell-diskursive Apparate .....	178
3.4	Ein Fallbeispiel.....	181
3.4.1	Soziologische Analyseperspektive .....	182
3.4.2	Neomaterialistische Analyseperspektive .....	184
3.4.3	Kontrastierung: Reflexion vs. Diffraktion.....	186
3.5	Medienpädagogische Anschlüsse: drei Dimensionen von Medienbildung.....	192
3.5.1	Laterale Dimension.....	195
3.5.2	Frontale Dimension .....	200
3.5.3	Vertikale Dimension .....	203
3.5.4	Zusammenführung: die heuristische Figur des Dritten.....	205
3.6	Von der posthumanen Skepsis zur <i>Cloud Ethics</i> – eine Alternative zum bildenden Reflexionsgeschehen? .....	207
3.7	Multilateralisierung von Medienbildung: Anders-Werden in <i>mehr als</i> sozio-technischen Gefügen.....	212
	Literaturverzeichnis Kapitel 3 .....	219
	Glossar .....	228

## Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

### Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: <i>Doppeldreieck der Social Media Literacy</i> .....	124
Abb. 2: <i>Heuristik des Dritten.</i> .....	206

### Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: <i>Vergleich der beiden Transformationsrichtungen von Lernselbstverhältnissen</i> .....	59
Tabelle 2: <i>Kombination soziologischer und informationswissenschaftlicher Ansätze</i> .....	169
Tabelle 3: <i>Gegenüberstellung der Ansätze</i> .....	189

## Vorwort

Der vorliegende Studienbrief ist eine 2024 korrigierte und erweiterte Fassung eines gleichnamigen Studienbriefes, der noch auf den gesellschaftstheoretischen Schlüsselbegriff der Macht zugeschnitten war. Ziel der Neuauflage ist es, in *drei* verschiedene gesellschaftliche Formationen der digitalen Kultur einzuführen: Macht (Kapitel 1) – Herrschaft (Kapitel 2) – Ungleichheit (Kapitel 3). Im Zentrum steht die Frage, was kritische (Medien-)Bildungsprozesse im Anschluss an die konturierten Problemfelder auszeichnet.<sup>1</sup>

Obgleich das Modul B1 (ehemals M6) im Kontext des bildungswissenschaftlichen Masterstudienangesiedelt ist, eröffnet der Studienbrief ein multidisziplinäres Spektrum an Zugängen zu gesellschaftlichen Rahmenbedingungen digitaler Kultur, darunter soziologische, philosophische, medien- und kommunikationswissenschaftliche Ansätze sowie Theorien aus den Postcolonial und Gender Studies wie auch Erkenntnisse aus dem *New Materialism*. Mit jedem Hauptkapitel erhöht sich die Komplexität des zugrunde liegenden Schlüsselproblems und damit auch der verwendeten Zugangsweisen. Um Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten, werden abstrakte Theoriebezüge durch konkrete Deutungen von illustrativen Beispielen und empirischen Konstellationen in die Argumentation integriert.

Die digitale Kultur entwickelt sich rasant weiter. Die Ausführungen in diesem Buch sind einerseits Zeugnis historischer, sozialer und politischer Umstände, in die der Prozess der Niederschrift eingebettet war. Dies zeigt sich besonders eindrücklich in den Kapiteln zu ‚unserem‘ Umgang mit stigmatisierten Anderen in Sozialen Medien im Zuge der Verschärfung gesellschaftlicher Migrationsdebatten. Die aufgeführten Entwicklungen und Diagnosen entstammen andererseits einem systematischen Bezug auf disziplinspezifische wie fächerübergreifende Digitalisierungsdiskurse, die zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer spezifischen Fachkultur als forschungsaktuell gelten bzw. galten. So war 2017, als ich mit den Recherchen für das Projekt begann, das Gegenstandsfeld der algorithmischen Ungleichheit kaum erschlossen. Dies illustriert, dass sich Digitalisierungsdiagnosen wandeln und neue Schlüsselprobleme, die bereits aus anderen Zusammenhängen bekannt sind, erst Eingang in kritische Diskurse finden müssen. In diesem Sinne formulieren kultur- und sozialwissenschaftliche Texte – auch wenn sie einen Überblick verschaffen und themen- oder problemzentriert einführen wollen – keinen unbedingten Objektivitätsanspruch. So zumindest, wenn dieser Anspruch damit verbunden wäre, Theorie aus ihrer Situiertheit heraus- und damit von den gesellschaftlich geprägten Verhältnissen zu ihren Gegenständen abzulösen. Entsprechend handelt es sich bei dieser Einführung um einen perspektivisch formulierten, bildungswissenschaftlich fundierten Zugang zur digitalen Kultur, der weder unumstritten bleiben muss, noch allumfassend ist. Die aufgeführten Problemzusammenhänge sind deswegen auch als Einladung zum Weiterlesen, -denken, -recherchieren und Diskutieren gedacht. Ihre eigenen Positionen und Erfahrungen mit dem bewusst weit gefassten Feld der digitalen Kultur sind also stets gefragt.

---

<sup>1</sup> Auskopplungen sind in unterschiedlichen Publikationszusammenhängen bereits erschienen: Dazu zählen Waldmann (2022) und Waldmann/Walgenbach (2020) (Kapitel 1), Waldmann (2020) (Kapitel 2) sowie Waldmann (2024) (Kapitel 3).

Mein Dank für wertvolle Anmerkungen und Diskussionen einzelner Kapitelauszüge gilt dem Lehrgebiet Bildung und Differenz, hier vor allem Katharina Walgenbach und Franka Schäfer, sowie dem sozialphilosophischen Kolloquium von Thomas Bedorf. Ich danke außerdem Uta Thörner, Maik Wunder sowie meinen Studierenden für ergänzende Hinweise und Fragen, ohne die der Studienbrief nicht in der gegenwärtigen Form entstanden wäre.

### **Aufgeführte Literatur**

- Waldmann, M. (2020): Fake News als Herausforderung für ein politisches Verständnis von Medienpädagogik. In V. Dander, P. Bettinger, E. Ferraro, C. Leineweber, & K. Rummler *Digitalisierung – Subjekt – Bildung: Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation* (S. 97–117). Opladen: Budrich.
- Waldmann, M., & Walgenbach, K. (2020). Digitalisierung der Hochschulbildung. Eine kritische Analyse von Learning-Analytics-Architekturen am Beispiel von Dashboards. *Zeitschrift für Pädagogik* (3) 66, S. 357–372.
- Waldmann, M. (2022): Digitalisierte Lernsettings als prekäre Bearbeitungsformen von Unsicherheit. In E. Noji, U. Vormbusch, A. Neumann, U. Steiner, *Figurationen von Unsicherheit* (S. 191-224). Wiesbaden: Springer VS.
- Waldmann, M. (2024): Abwerten, Aussortieren, Separieren. Algorithmische Ungleichheit als neuartiges Gegenstandsfeld soziologischer, neomaterialistischer und medienbildungstheoretischer Positionen. In: Flasche, V./Carnap, A. (Hrsg.): *Becoming Data – Pädagogische Implikationen postdigitaler Kultur*. Schwerpunkttheft MedienPädagogik. *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*

## Einleitung

### Macht, Herrschaft, Ungleichheit in der (post-)digitalen Kultur und die Rolle kritischer Medienbildung

*Hinführung: digitale Kultur als ‚zweite Natur‘*

Wer kennt es nicht: Während einer produktiven Arbeits- oder Lernphase häufen sich die Meldungen auf dem Sperrbildschirm des Smartphones. In der Folge nutzen wir das Gerät doch wieder öfter als eigentlich beabsichtigt – weil wir beispielsweise befürchten, etwas zu verpassen, und der Blick auf Tiktok, Instagram, Kryptobörse oder den Kalorienzähler in den Momenten Zerstreuung bietet, in denen wir nur mühsam voranzukommen scheinen. Inzwischen existiert eine Vielzahl selbst ernannter Apps zur Produktivitätssteigerung. Sie versprechen auf spielerische Weise Abhilfe gegen das eingewöhnte Aufschieben anstehender Aufgaben und das ständige Unterbrechen von Konzentrationsphasen durch den freiwilligen Zwang, permanent Online sein zu müssen bzw. zu wollen. So pflanzen wir etwa mit einer dieser Apps ein virtuelles Bäumchen. Es gedeiht nur dann, wenn allein diese App geöffnet ist und das Smartphone über einen zuvor festgelegten Zeitraum nicht genutzt wird. Ist der Baum zu voller Größe herangereift, erhalten die User\*innen Belohnungen, mit denen neue Baumarten erworben und gesetzt werden können. Darüber hinaus verspricht die App-Webseite, im Anschluss an virtuell ausgezahlte Belohnungen Geld für das Säen von echten Bäumen an eine Partnerorganisation zu spenden. Dies wird von einem ständig aktualisierten ‚Baum-Counter‘ auf der Webseite symbolisiert.<sup>2</sup>

Das Beispiel kann als *Allegorie* auf die digitale Kultur dienen. Allegorien helfen dabei, abstrakte begriffliche Zusammenhänge durch bildliche Darstellungsweisen zu erhellen (altgriechisch ἀλληγορία (*allegoria*) – ‚andere‘ oder ‚verschleierte Sprache‘). Eine Besonderheit von rhetorischen Stilmitteln, wie der Metapher oder der Allegorie, besteht darin, dass wir uns über sie Phänomene annähern können, ohne diese durch komplexe Theorien und elaborierte Methoden bereits präzise erschlossen haben zu müssen.

Genau betrachtet verwickelt uns der Versuch, dem Verlangen nach ständiger Vernetzung mithilfe jener Infrastrukturen Einhalt zu gebieten, von deren Einflüssen wir uns im obigen Beispiel lösen wollen, in einen Widerspruch. Warum sollten gerade digitale Medien dazu beitragen, dass wir uns von ihnen nicht ablenken lassen? Wäre eine abgeschottete, handy- und internetfreie Arbeitsumgebung nicht der ‚natürliche‘ und damit zielführendere Weg? In diesen Fragen deutet sich jene umfassende Transformation an, in die wir im Folgenden nach und nach einführen wollen. Ihr lebensweltlicher Status lässt sich wie folgt auf den Punkt bringen: Die digitale Kultur ist zu einer *zweiten Natur* geworden. Die zahlreichen kleinteiligen Verwicklungen in digital-mediale Arrangements gehören einfach zum Alltag dazu, sodass sie uns wie eine quasi-naturwüchsige Ordnung erscheinen. Als Umwelt umgibt sie uns permanent und ist gleichsam Medium unserer vielfältigen Beziehungen zur Mitwelt. Dabei tritt ihre Künstlichkeit im Sinne einer technisch erzeugten, historisch gewordenen und von gesellschaftlichen Entwicklungen beeinflussten Seinsweise zunehmend in den Hintergrund. Die Metapher der zweiten Natur eröffnet uns vier

---

<sup>2</sup> <https://www.forestapp.cc/> abgerufen am 25.05.2024.

*Modalitäten* der digitalen Kultur, die wir im Folgenden ergründen wollen. Im Anschluss werden wir einen kultur- und medienwissenschaftlichen Definitionsvorschlag kennen lernen.

In ihrer Vorgegebenheit entzieht sich digitale Kultur der bewussten Reflexion. Sie partizipiert als bereits Gegebenes wie permanent Verfügbares unterschwellig an unserer Weltwahrnehmung. Die digitale Kultur prägt somit, *erstens*, die *präreflexiven* Weisen unseres Zur-Welt-Seins (*Habitualität* – abgeleitet von ‚Habitus‘ – vereinfacht ‚Gewohnheit‘). Wir haben uns angewöhnt, zur Lösung eines Problems Abhilfe in Digitaltechnologien zu suchen. Das betrifft etwa die Veränderung unliebsamer Gewohnheiten, wie den Hang zur Prokrastination. Etwas zu googeln oder Apps zur Erleichterung unseres Alltags zu benutzen, sind uns wie selbstverständlich in Fleisch und Blut übergegangen. Wir müssen weder aufwendig lernen, wie man die hierfür notwendigen Geräte benutzt, noch überlegen, mit welchen Strategien wir uns durch das Digitale bewegen. Die digitale Kultur ist in diesem Sinne keine vorsoziale Instanz. Sie *durchdringt* vielmehr unsere Lebenswelt und begegnet uns als Resultat geronnener digital-medialer Handlungspraktiken und legitimer Verfahren, in die wir durch Eingewöhnung sozialisiert werden. Dies geschieht im Zusammenspiel mit Artefakten und im Rahmen von Institutionen und gesellschaftlichen Teilbereichen.

Charakteristisch für die Metapher der zweiten Natur ist, *zweitens*, dass wir der digitalen Kultur nicht vollkommen unabhängig von ihr gegenüberstehen. Wir werden durch sie praktisch *mitkonstituiert* (*Relationalität* als In-Beziehung-Setzen bzw. -Treten). Es macht beispielsweise einen Unterschied, ob wir das Smartphone nutzen, um uns im Social Web (Facebook, Instagram) zu vernetzen, oder das Gerät zur Verbesserung der Selbstdisziplin verwenden und dafür belohnt werden. Im ersten Fall tritt die digitale Kultur als Mittlerinstanz in Erscheinung, um mit Anderen Beziehungen einzugehen, im zweiten als Hilfsmittel zur Selbstoptimierung. Wir werden nicht nur zu uns selbst in ein Wettbewerbsverhältnis versetzt, sondern zusätzlich motiviert durch die Suggestion, dass wir mit den virtuellen Belohnungen für unser Durchhaltevermögen einen eigenen Beitrag zur Verbesserung der Ökosphäre leisten könnten. Die digitale Kultur ist also ein relational strukturiertes Phänomen. Sie ist beträchtlich an der Konstitution von *Verhältnissen* zu uns *selbst*, zu *Anderen* und zu *Ordnungen* beteiligt.

Zur Relationalität zählt, *drittens*, dass durch die digitale Kultur als zweiter Natur klassische Dichotomien wie virtuell/real, öffentlich/privat oder eben auch Kultur/Natur ihre bisherigen Konturen *verlieren*. Die Elemente der genannten Dualismen treten vielmehr zueinander in Beziehung und bilden ein Drittes aus. Dieses Dritte kann weder nur der einen noch allein der anderen Seite der Gegenüberstellung zugeordnet werden (*Hybridität* – von zweierlei Herkunft sein). So erzeugt etwa die App eine Art künstliche Natürlichkeit: Virtuelle Belohnungen stellen einen realen Beitrag zur Aufforstung in Aussicht. Unabhängig davon, ob die Einlösung des Versprechens überprüfbar ist, illustriert das Beispiel den transgressiven Charakter digitaler Kultur. Sie erstreckt sich nicht bloß auf Artefakte und ist auch nicht lediglich entmaterialisiert im Sinne einer audiovisuellen Kultur. Stattdessen ist sie durch und durch materiell. Denken wir etwa an die aufwändigen Herstellungs- und Betriebsverfahren wie auch den immensen Energiehunger digitaler Infrastrukturen. Diese haben allesamt Einfluss auf planetare Lebensbedingungen. Auch die körperlichen Auswirkungen von verletzender Sprache und Online-Mobbing in Social Media auf Betroffene unterstreichen ihre Materialität. Digitale Teilöffentlichkeiten des Social Web entstehen zwischen

Privatheit (z. B. als Messenger-Kommunikation) und Öffentlichkeit. Dies wird besonders dann sichtbar, wenn Auszüge aus Instant-Messaging-Interaktionen in einem anderen Kontext veröffentlicht und diskutiert werden. In vergleichbarer Weise werden in der digitalen Kultur auch bisherige Grenzen zwischen Analogem und Digitalem überschritten. Digitale Medien sind Speicher- und Übertragungsformen. Sie fußen auf digitalen Rechnertechnologien. Analoge Medien sind dagegen Speicher- und Übertragungsweisen für optische und akustische Daten, wie beispielsweise Morse-, Schallplatten- oder auch die Technologie des Farbfilms. Diese gründen auf physikalischen Verfahren, während Digitalrechner auf der mathematischen und technischen Basis von binären 0/1-Kodierungen strukturiert sind (englisch ‚digit‘ – ‚Finger‘ sowie jede Zahl unter 10). Die digitale Kultur lässt sich nicht einfach der einen oder anderen Seite zuschlagen. Sie *verknüpft* digitale und analoge Aspekte unserer Lebenswelt in Form der Hybridisierung von Selbst- und Umweltverhältnissen. Das können wir an der beschriebenen App und ihrer Einbettung in den Alltag beobachten.

Am Interface kommt, *viertens*, der grenzüberschreitende Charakter der digitalen Kultur prototypisch zur Geltung. Interfaces, wie das Display bzw. der Monitor, sind digital im Sinne der lateinischen Wortherkunft ‚digitus‘ – dem Finger. Eine seiner kulturerzeugenden Bedeutungen besteht darin, dass man ihn zum Zählen und Bezeichnen von etwas verwendet. Im Akt des Bezeichnens wird er nicht als Finger, sondern vordergründig in seiner zeigenden wie zählenden Performanz wahrgenommen (*Medialität* – zwischen etwas vermittelnd). Ein Interface folgt einem vergleichbaren Prinzip. Interfaces sind Schnittstellen zwischen Digitalem und Analogem: Sie verbinden, indem sie etwas als etwas über eine Bildfläche voneinander trennen. Der Baum-Zähler dient beispielsweise als Symbol für die Anzahl gepflanzter Bäume, auf die in der App plakativ hingewiesen wird. Schnittstellen erschaffen so einen Zwischenraum der Erscheinungen, zu dem sich User\*innen verhalten. Interfaces trennen und verbinden also zugleich. Sie können Elemente und Beziehungen in neuer oder andersartiger Weise bezeichnen oder anordnen, darunter Personen, Dinge, Artefakte, Verhältnisse der Lebenswelt. Dabei ignorieren wir in der Regel die Artifizialität des digitalen Mediums – so wie wir gelernt haben, den Akt des Fingerzeigs nicht mit dem zu verwechseln, worauf der Finger gerichtet ist. Man könnte also soweit gehen und sagen, dass das *Übersehen der referenziellen Materialität* digitaler Kultur die Bedingung dafür darstellt, dass sie uns in ähnlicher Weise erscheint wie dichte Beziehungsgeflechte aus der ‚analogen Welt‘.

Habitualität, Relationalität, Hybridität und Medialität beschreiben vier Modalitäten, in denen sich uns die digitale Kultur als zweite Natur zeigt. Sie werden in späteren Kapiteln argumentativ wieder aufgegriffen und analytisch vertieft. Ein Teil dieser Modalitäten trifft allerdings auch auf das Verhältnis zwischen Kultur und Technologie im Allgemeinen zu und kann deshalb nicht ohne Weiteres zur Spezifität einer Kultur der Digitalität gezählt werden. Aus diesem Grund benötigen wir einen theoretischen Rahmen, der über die aufgeführten notwendigen Eigenschaften einer Kultur als zweiter Natur hinaus *hinreichende* Bestimmungskriterien zu ermitteln gestattet. Gehen wir also den Fragen nach, was unter Digitalität bzw. Digitalisierung zu verstehen ist und wie genau in einer Kultur der Digitalität Bedeutungen hervorgebracht werden.