

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

Christian Leineweber, Miguel Zulaica y Mugica

Regressive Autonomie als Paradoxie medienpädagogischer Praxis

Zum Begriff der Mediensozialisation unter den Bedingungen
medialer Desinformation

Lüneburg, Frühjahrstagung der Sektion Medienpädagogik (DGfE), 30.03.2023
Vortrag

Vortragsmanuskript (Stand: 29. März 2023)

Regressive Autonomie als Paradoxie medienpädagogischer Praxis – Zum Begriff der Mediensozialisation unter den Bedingungen medialer Desinformation

Christian Leineweber & Miguel Zulaica y Mugica

I

Der Titel unseres Vortrags lautet „Regressive Autonomie als Paradoxie medienpädagogischer Praxis“. Unser Ziel ist es, ausgehend vom Begriff der Sozialisation einen medienpädagogischen Beitrag hinsichtlich der gegenwärtigen Diskussionen um Probleme und Herausforderungen von Fake News, Verschwörungsmythen sowie Strategien der medialen Desinformation zu leisten. Leitend dafür ist die Diagnose eines krisenhaften Zustands der Gesellschaft, der mit großen Verunsicherungstendenzen in Bezug auf das konstitutive Zusammenspiel zwischen demokratischen Prozessen einerseits und individueller Handlungssicherheit andererseits einhergeht. So scheinen gegenwärtige gesellschaftliche Kommunikations- und Verständigungsprozesse zunehmend durch irrationale und – wie es die Soziolog:innen Carolin Amlinger und Oliver Nachtwey (2022, S. 137) nennen – „aversive Affekte“ wie z. B. Hass, alternative Fakten, Verschwörungsmythen oder Feindlichkeiten gegen marginalisierte Gruppen herausgefordert, wobei es gerade digitale Medien sind, die – mit Jürgen Habermas gesprochen – einen neuen Strukturwandel der öffentlichen Meinungs- und Willensbildung bedingen (vgl. Habermas 2022). Damit verbunden sind vor allem auch neue Voraussetzungen hinsichtlich Fragen nach Möglichkeiten und Grenzen vernünftiger Urteilsbildung und individueller Autonomie. Insofern also der derzeitige Zustand unserer Gesellschaft zu Fragen nach neuen Modi von Subjektivität ermutigt, ist die Medienpädagogik in mindestens zweierlei Hinsicht herausgefordert: einerseits in ihrer Funktion als gesellschaftliches Subsystem zur Vermittlung individueller Handlungsfähigkeit in mediatisierten Welten und andererseits in ihrem normativen Selbstverständnis, das ganz wesentlich die Frage adressiert, in Anbetracht welcher medienpädagogischen Ideale individuelle Handlungssicherheit ermöglicht und gefördert werden sollen.

Ausgehend von diesen Beobachtungen wollen wir zunächst in *einem ersten Schritt* auf die epistemologischen Voraussetzungen und Herausforderungen des Sozialisationsprozesses hinweisen (vgl. Kap. II). Unsere Argumentation lautet, dass gelingende Sozialisationsprozesse auf einem sozialisierten Vertrauen in tradierte Formen der Wissensgenese basieren, wobei dieses Vertrauen im Zuge von Fake News, Verschwörungsmythen und medialen Desinformationsstrategien zunehmend brüchiger zu werden scheint. Denn mit diesen Phänomenen etablieren sich neue Kommunikationspraktiken, die *alternative Formen und damit eine Gegen-Epistemologie der sozialen Wirklichkeit* begründen und etablieren. Im Anschluss an diese Diagnose wollen wir in *einem zweiten Schritt* danach fragen, welchen spezifischen Anteil digitale Medien an den hier angedeuteten Tendenzen haben könnten (vgl. Kap. III). Unsere

These wird lauten, dass der digitale Wandel der Gesellschaft bestimmte Modellierungen von subjektiven Handlungs- und Erfahrungsräumen hervorbringt, die in die normativen Voraussetzungen von Gesellschaften eingreifen. Insofern diese Entwicklung auf ein modelliertes Design der Sozialwelt auf Basis digitaler Strukturen zurückzuführen ist, wollen wir in einem *dritten Schritt* die Konturen einer ästhetischen Bildungstheorie der Digitalisierung skizzieren und diese in einen ersten Bezug zu einer medienpädagogischen Praxis setzen (vgl. Kap. IV).

II

Die analytische Ausgangsposition unserer Überlegungen besteht darin, dass Sozialisationsprozesse, das heißt die individuelle Internalisierung sozialer Normen, auf der subjektiven Anerkennung von Wahrheit basieren. In diesem Sinne liegt der Fokus auf der epistemologischen Dimension der Sozialisation, wobei zunächst entscheidend sein soll, dass die soziale Integration von Individuen erst die Grundlage der Möglichkeiten und Grenzen ihres autonomen Handelns abbildet. Die Internalisierung sozialer Normen geht mit der Aneignung sozial konstituierter und kulturell tradierter Ordnungsformen einher, so dass die praktische Integration in die Sozialwelt erst „die Freiheit der Selbstbildung gestattet“ (Schäfer 2020, 12). Die Idee einer gelingenden Sozialisation setzt demzufolge die Paradoxie voraus, dass man die Gesetze des Sozialen als die Grundlage des eigenen Handelns anerkennt. Bei Christoph Menke heißt es: „Man weiß, wie man handeln soll, wenn man weiß, wie schon gehandelt wird“ (Menke 2018, 30).

Insofern damit die epistemologische Grundstruktur von Sozialisationsprozessen skizziert ist, lässt sich dieser Skizze grundsätzlich mit der dem Problem der Fallibilität begegnen, welches darauf verweist, dass es sich bei jedem Urteil, das wir treffen, um eine tatsächlich zutreffende Einsicht oder aber um eine vermeintliche und folglich zu revidierende Ansicht handeln kann (vgl. Seel 2002, 149; Kern 2006, 336-368; vgl. bereits Leineweber 2022, 113). Der subjektive Anspruch auf Wissen ist somit stets an ein Wechselspiel zwischen Handlungssicherheit und Irritation gebunden, das sich „im Glauben an die Richtigkeiten des eigenen Meinens“ und einem wachsenden „Bewusstsein der eigenen Fehlbarkeit“ konstituiert (Seel 2018, 21f.). Hierbei handelt es sich um ein Wechselspiel, das durch die Frage nach dem *Wahrsein* angetrieben wird und dessen soziale Funktion gemäß Seel darin zu sehen ist, lebensweltlich angereicherte Überzeugungen zu hinterfragen und fortwährend zu überprüfen. Unter solchen Voraussetzungen findet unter anderem auch der Prozess der politischen, liberalen und demokratischen Willensbildung einen verfassungsrechtlich abgesteckten Raum, der von pluralen Vorstellungen des guten Lebens geprägt ist und folglich immer wieder neu verhandelt werden kann. Die konstitutive Bedingung dieser Möglichkeit ist ein Vertrauen. Um genauer zu sein: *zweierlei Formen des Vertrauens* – ein *soziales Vertrauen* in demokratische Institutionen und dem daran gebundenen Glauben, dass eine individuelle Selbstverwirklichung und kollektive Selbstbestimmung im Rahmen verfasster Rechte möglich ist und ein *epistemisches Vertrauen* in die Existenz einer gemeinsamen Welt, in der Aussagen bewahrheitet oder korrigiert werden können.

Dass wir derzeit jedoch in einer Gesellschaft leben, in der ebendiese beiden Formen des Vertrauens in verschiedenen Sphären schwinden, lässt sich nun dezidiert im Anschluss an die erst kürzlich erschienene Studie *Gekränkte Freiheit* der bereits erwähnten Soziolog:innen Carolin Amlinger und Oliver Nachtwey argumentieren. Amlingers und Nachtweys Studie gilt

der Auseinandersetzung mit dem libertären Autoritarismus vor dem Hintergrund von rechtspopulistischen, verschwörungstheoretischen und religiös fundamentalistischen Milieus – das besondere Potenzial ihrer Überlegungen, die sich als Reaktualisierung von Adornos bekannten *Studien zum autoritären Charakter* (vgl. Adorno 1995) verstehen, besteht darin, dass sie sowohl theoretisch argumentieren als auch empirisch gesättigt sind. Gemäß Amlinger und Nachtwey (2022, 95ff.) leben wir derzeit in einer Gesellschaft, die sich unter dem Stichwort der *regressiven Moderne* analysieren lässt, das heißt einer Gesellschaft, in der tradierte Vorstellungen von Wahrheit und Autonomie aufgrund anwachsender Herausforderungen und Unsicherheiten der modernen, globalisierten Welt prekär werden und eigentümlich miteinander konfliktieren. Ihre Diagnose lautet im Detail, dass sich eine Radikalisierung einer als Souveränität interpretierten Autonomie im Sinne *einer performativen Selbstverwirklichung und Selbstwirksamkeit* beobachten lässt, wobei diese Radikalisierung ein generalisiertes Misstrauen gegen soziale und epistemische Verbindlichkeiten hervorbringt. Dieses Misstrauen ist Ausdruck eines Unbehagens in der Gesellschaft und basiert auf einer Paradoxie zwischen dem ambivalenten, modernen Versprechen der individuellen Freiheit und dem „spätmoderne(n) Gefühl der Ohnmacht“ (ebd., 15) in einer globalisierten, kapitalistischen und von multiplen Krisen geprägten Gesellschaft – eine Ohnmacht, die durch das notwendige Scheitern der Autonomie als individueller Souveränität empfunden wird. Amlinger und Nachtwey beschreiben dieses Scheitern mithilfe einer ‚Rhetorik des Abers‘: „Das heutige Subjekt ist autonom, darin aber fragil, gebildet, aber strukturell überfordert, moralisch, aber normativ verunsichert, rasonierend, aber hochemotional“ (ebd., 95).

Die daraus resultierende Pointe der Studie liegt nun in der Darlegung einer Form der Autonomie im Kontext gesellschaftlicher Prozesse und Widersprüche selbst, die eine regressive Gestalt entwickelt, weil sie das soziale und politische Handeln von der Annahme einer gemeinsamen Welt bzw. eines gemeinsamen epistemischen Fundaments löst. Die Frage nach Autonomie fundiert hier nicht auf der Auseinandersetzung mit anderen Meinungen, Perspektiven und Inhalten und deren kritischer Prüfung. Kritik wird vielmehr zum strategischen, positionellen Spiel im politischen Raum. Ihre aufklärerische Funktion der Urteilsbildung erhält im besten Fall den Status der Naivität oder wird selbst als Ideologie einer liberal bürgerlichen Gesellschaft erfahren. Der Zweifel der Autonomie richtet sich hier gegen jede politische Entscheidung (Bsp. Maskenpflicht) oder soziale Forderung (Stichwort: Gender; Cancel Culture), die als Zumutung bzw. als illegitime Formen des Regierens wahrgenommen werden. Der Zweifel als Widerhaken der Autonomie wird im Dunstkreis des generalisierten Misstrauens gegenüber der gegebenen demokratischen Koordination von Willensbildungsprozessen und Wissenschaft zum libertären Einspruch gegen die Verpflichtung auf eine gemeinsame Welt. Der libertäre Autoritarismus ist demnach sowohl antiautoritär als auch subversiv. Vor diesem Hintergrund ist es nicht nur fraglich, ob man den neuen, spontanen, emotionalen und affektiv aufgeladenen Kommunikationsformen mit vernünftigen Argumentationsstrategien noch wirksam entgegenzutreten kann. Insofern Amlinger und Nachtwey in ihrer Studie eine die demokratischen Prinzipien der öffentlichen Meinungs- und Willensbildung subversiv befragende „Gegen-Epistemologie“ (ebd., 120) diagnostizieren, wird es schließlich zur Frage, ob wir überhaupt noch die Annahme einer gemeinsamen Wirklichkeit voraussetzen können (vgl. Kumkar 2022), in dessen Kontext ein ‚Wir‘ der rationalen Prüfung von Argumenten noch sinnvoll aufgerufen werden kann. Damit ist eine gesellschaftstheoretische Diagnose gestellt, die medienpädagogisch dann bedeutsam

werden könnte, wenn digitale Medien einen konstitutiven Beitrag zu dieser Diagnose leisten würden.

III

Insofern unsere weiteren Betrachtungen von der These ausgehen wollen, dass der digitale Wandel der Gesellschaft bestimmte Modellierungen von subjektiven Handlungs- und Erfahrungsräumen hervorbringt, besteht die Aufgabe zunächst darin, einen analytischen Rahmen für diese These darzulegen. Grundlage dieser Darlegung ist ein an Daniel M. Feige (2018) und Felix Kosok (2021) anschließender *ästhetischer Funktionalismus*, der besagt, dass etwas designet wird, „um eine Funktion zu erfüllen oder ein Bedürfnis zu stillen“ (Kosok 2021, 26). Die Praxis des Designens führt demnach auf einen Aushandlungsprozess zurück, durch den sich Form und Funktion wechselseitig bedingen. Eine solche Lesart geht über die bloße handlungsbezogene Funktionalität von Gegenständen hinaus und betont demgegenüber eine spezifisch „ästhetische Form der praktischen Welterschließung“ (Feige 2018, 9; ohne Hervorh.). Damit liegt ein Verständnis vor, dem derzeit grundsätzlich – beispielsweise mit der Philosophin Anke Haarmann (2020, 215) – zu entgegnen ist, dass „sich das Selbstverständnis und die Aufgabenfelder sowie die Tätigkeitsformen“ des Designbegriffs „im Zeitalter der Informatisierung und Digitalisierung“ grundlegend verändern. So hat in einem medienpädagogischen Kontext insbesondere Benjamin Jörissen darauf aufmerksam machen können, dass der Prozess der Digitalisierung mit der Ausdifferenzierung einer Welt korrespondiert, die sich über den Designbegriff auf Code-, Software- und Interfaceebene als ein „Konglomerat von Funktionalität, Problemdefinition und Ästhetik“ (Jörissen 2015, 226) beschreiben lässt und dadurch bestimmte Modellierungen von subjektiven Handlungs- und Erfahrungsräumen erzeugt. Ein Verständnis von Design als ästhetische Form der praktischen Welterschließung ist daran insofern anschlussfähig, als es digitales Design als etwas verstehen lässt, das unseren alltäglichen Umgang mit der Welt eine neue Kontur verleiht (vgl. Feige 2018, 144). Ein designtheoretischer Blick auf Digitalisierung visiert zunächst eine „Ästhetik des Funktionierens und Gebrauchs“ (ebd.) der Dingwelt an, die in einem darauffolgenden Schritt in einer „Logik des Entwerfens und Gestaltens“ (ebd., 155) digitalisierter Kulturen und Gesellschaften mündet.

Verbindet man diesen Blick mit dem gegenwärtigen Diskurs um Digitalisierung, so lässt sich zunächst mit Armin Nassehi (2019, 28) darauf hinweisen, dass das „Bezugsproblem der Digitalisierung“ im reduzierenden Umgang mit gesellschaftlicher Komplexität und der Genese von Regelmäßigkeiten zu sehen ist. In diesem Sinne profilieren sich derzeit insbesondere Algorithmen dadurch, dass sie den Zugang zu einer universalisierten und gleichsam standardisierten Welt öffnen, in der alle Erkenntnis und alles Wissen in „handhabbare Informationslasten“ (Gamm 2000, 57) umgewandelt wird. Die Welt wird durch den Prozess der Digitalisierung zunehmend wissensförmig strukturiert (vgl. Jörissen 2015, 223), was in Bezug auf die subjektive Handlungs- und Erfahrungswelt eine Stiftung von Eindeutigkeit, Vereinfachung und Nachprüfbarkeit (vgl. Mau 2018, 27) in Aussicht stellt. Unter solchen Voraussetzungen handelt es sich bei digitalen Medien nicht bloß um ontologische Gegenstände, sondern um Welt erkennende, „epistemische Akteure“ (Jörissen 2015, 216). Ästhetisch sind diese Akteure, weil sie zunächst vor allem über ihre Funktion in den urteilenden Raum des Gebens und Nehmens von Gründen

eingreifen. Zugespißt heißt das: Digitale Medien *designen* die Welt, indem sie eine Form der praktischen Welterschließung auf Basis realitätsstiftender Kalkulationen initiieren und so auf die Welt in gestaltender und entwerfender Manier zurückwirken. Programmcodes, Algorithmen und Künstliche Intelligenzen geben der Welt eine andere Form, indem sie als eine Art virtuelles „Abstraktionsprinzip“ (Leineweber 2023, 82) reflexiv auf subjektive Handlungs- und Erfahrungswelten zurückgreifen.

Ist dies richtig, so liegt schließlich eine medientheoretisch perspektivierte Erklärung für den von Amlinger und Nachtwey diagnostizierten Befund der *regressiven Autonomie* vor. Insofern diese dadurch gekennzeichnet ist, dass die epistemischen Widersprüche sozialer Wirklichkeiten nicht mehr die primäre Grundlage für individuelle Handlungen darstellen, ist zu konstatieren, dass Algorithmen und die durch sie konstituierten Filterblasen (vgl. Pariser 2011) eine von sozialen Widerständen losgelöste Selbstermächtigung von Subjekten fördern, da sie individualisierte und personalisierte Empfehlungen geben, die sich an dem bereits Bekannten orientieren und sich in deren Logik einbetten. Während eine bildungstheoretisch begründete Aufgabe medienpädagogischen Handelns seit Jörissen und Marotzki (2009) darin gesehen wird, dass digitale Welten neue Erfahrungen zu subjektiver Unbestimmtheit zu öffnen haben, so scheint diese Aufgabe derzeit maßgeblich dadurch herausgefordert, dass die Funktionalität von algorithmischen Empfehlungen primär in der „Stabilisierung von Erwartungsstrukturen“ (Lehner 2018, 54) und einer damit intendierten „praktische[n] Herstellung von Bestimmtheit“ (Nassehi 2019, 30) liegt. Digital designte Medienwelten sind in erster Linie durch den regulierenden und kalkulierenden Umgang mit individueller und gesellschaftlicher Komplexität modelliert. Diese Modellierung fördert prinzipiell Tendenzen der subjektiven Selbstverwirklichung und Selbstwirksamkeit, indem sie verspricht, die Welt durch Daten und Berechnungen beherrschbar zu machen (vgl. Mau 2018, 169). Auf diese Weise wird ein sich selbstermächtigendes Handeln der Subjekte *choreographiert* (vgl. Leineweber/Zulaica y Mugica 2022; Unterberg/Zulaica y Mugica 2023), indem algorithmische Empfehlungen für jedes Problem schon eine spezifische Problemlösung anbieten und damit Einfluss auf die Performanzen unserer Handlungs- und Entscheidungsfindung nehmen. Damit liegt eine technologisch strukturierte Logik vor, die in erster Linie eine Bestätigung anstelle einer „Bestreitbarkeit der Entscheidungsfindung“ (Kosok 2021, 294) fördert: an die Stelle des epistemischen Ringens um Wahr oder Falsch rückt so die Suche nach der Bestätigung des bereits Bekannten. Der Befund der regressiven Autonomie weist unter solchen Voraussetzungen nicht nur auf einen gegenwärtigen Problembestand unserer Gegenwartsgesellschaft hin, sondern deutet eine neue Form von Subjektivität an, für die digitale Strukturen eine Bedingung ihrer Möglichkeit liefern. Konsequenterweise wollen wir in einem letzten Argumentationsschritt eine medienpädagogische Antwort auf diese Bedingung entwickeln.

IV

Unsere designtheoretischen Betrachtungen lassen sich zunächst noch einmal dahin gehend zuspitzen, dass digitale Medien und die ihnen eingeschriebenen Codes, Algorithmen und künstlich intelligenten Verfahren unsere Welt designen, indem sie eine grundlegende Reorganisation der Orientierung und den damit verbundenen Möglichkeiten und Grenzen subjektiver

Handlungsfähigkeit nach sich ziehen. Die Annahme einer digital designten Welt bedingt demnach eine ästhetisch initiierte Transformation von Subjektivität, was in genuin medienpädagogischer Hinsicht unter anderem mit der Frage nach einer *ästhetischen Bildungstheorie der Digitalisierung* korrespondiert. Eine erste Orientierung zu einer Antwort auf diese Frage wollen wir abschließend im Anschluss an Juliane Rebentischs Studie *Die Kunst der Freiheit* aus dem Jahr 2012 liefern (vgl. bereits ausführlich Leineweber/Zulaica y Mugica 2022), die ausgehend von einer angenommenen Ästhetik subjektiver Souveränität das Konzept einer „theokratische[n]“ (Rebentisch 2019, 322) Handlungsfähigkeit entwickelt. Gegenstand dieses Konzepts ist ein Subjekt, das sozialen Ordnungen in Form einer theatralen Haltung gegenübertritt, um so in ein Spiel um das Geben und Nehmen von Gründen eintreten zu können. Ziel dieser ludischen Vorgehensweise ist nicht die Suche „nach einer stabilen Ordnung“ (ebd., 372), sondern die tentative „Erfahrung einer Selbstdifferenz, die das Subjekt dazu anhält, sich und sein Selbstverständnis, den Sinn seiner Subjektivität, aus einer Distanz zu sich neu zu ergreifen“ (ebd., 20). Es handelt sich hierbei um eine Form der Selbsterfahrung, die nicht auf bloße Selbstvergewisserung oder Selbstermächtigung abzielt, sondern die Gelegenheit bietet, in Distanz zu den ambivalenten Verhältnissen der Gesellschaft und dadurch hervorgerufenen Formen des Unbehagens zu treten. Auf diese Weise erlernen Subjekte einen negativistischen Umgang mit den Verhältnissen der Gesellschaft, in der sie leben. Rebentischs Figur einer ästhetisch veranlagten Subjektivität macht so auf einen Bruch in der Erfahrung aufmerksam, wodurch ein Gestaltetsein der Sozialwelt reflektierbar wird.

Es ist schließlich die Frage, wie eine solche Form der Reflexion möglich ist, mit der sich ihre Bedeutung für medienpädagogisches Handeln akzentuieren lässt. Der Ausgangspunkt unserer Überlegungen bestand in der Annahme, dass Fake News, Verschwörungsmythen oder Strategien medialer Desinformation *neue Kommunikationsformen* bedingen, die nicht auf vernünftigen, verantwortlichen, prinzipienorientierten und rationalen Gründen, sondern auf spontanen und emotionalen Affekten basieren und auf diese Weise ‚alternative Rationalitäten‘ begründen. Orientierungstiftend für diese neuen Formen der Rationalität ist nicht mehr die Unterscheidung zwischen wahr und falsch, sondern ein performativer Akt der individuellen Selbstverwirklichung, die durch ein generalisiertes Misstrauen gegen soziale und epistemische Verbindlichkeiten genährt wird. Ausgehend von diesem Problembefund scheinen tradierte Verständnisse von Medienkompetenz zunächst an ihre Grenzen zu stoßen, deren medienkritische Akzentuierungen in der Regel voraussetzen, dass Subjekte zwischen guten und schlechten Quellen, zwischen wahr oder falsch unterscheiden können, aber auch *unterscheiden wollen*. Die medienpädagogische Bedeutung der sich hier ‚neu‘ zu erkennen gebenden Verhältnisse alternativer Rationalitäten lässt sich anhand eines Praxisbeispiels in Form einer Thematisierung des Online-Spiels *Bad News* (www.getbadnews.com) plausibilisieren, bei dem die Spieler:innen in die Rolle der alternativen Rationalitätsstiftenden treten. Entsprechend lautet die Aufforderung des Spiels: „Lass deine moralischen Einwände fallen und werde Verbreiter von Desinformation. Halte die beiden Zähler im Blick, die deine Followerzahl und deine Glaubwürdigkeit messen. Dein Ziel ist es, möglichst viele Follower zu gewinnen, ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren. Offensichtliche Lügen kosten Punkte.“ (<https://www.getbadnews.de/#intro>) Auf diese Weise schafft *Bad News* eine Welt, in der das Paradigma vorherrscht, dass gewählte Kommunikationsformen nicht am Prinzip der demokratischen Meinungs- und Willensbildung, sondern an den performativen Kategorien der Follower:innenzahl sowie der Glaubwürdigkeit

(und damit nicht der Wahrhaftigkeit) bemisst. Wenngleich mit der sich hier abzeichnenden Spielstruktur bzw. Gamifizierung implizit auf die Imperative der produktiven Kapitalverwertung angespielt ist, liegt in epistemologischer Hinsicht ein gewichtiges Detail darin, dass hier auf eine Veränderung der Kommunikationsverhältnisse durch die Erreichung übergeordneter Zwecke bei gleichzeitiger Unterordnung moralischer Werte aufmerksam gemacht wird: so können die Spieler:innen verschiedene Abzeichen erhalten, indem sie beispielsweise die Meldungen etablierter Medien in Frage stellen, die Verbreitung inhaltlich übertreibender Memes oder den Einsatz von programmierten Bots vornehmen.

Es ist diese ludische Thematisierung der Veränderung normativer Bedingungen demokratischer Kommunikation der Wahrhaftigkeit und Aufrichtigkeit, die schließlich erkennen lässt, dass hier eine mediale Welt bespielt wird, in der nicht das Finden besserer Argumente, sondern eine Verzerrung der Wirklichkeit zu Erfolg führt. Ausgehend von der dargelegten Theorieperspektive Rebutischs erhalten die Spieler:innen so die Möglichkeit, im Spielen zu der medial choreographierten Wirklichkeit eine reflexive Distanznahme zu ihrer Mitwirkung an einer antidemokratischen Meinungs- und Willensbildung aufzubauen. Auf diese Weise wird eine Reflexion des Handelns bzw. der sozialen Interaktionsform hervorgebracht – in diesem Fall: dem Versuch der betrügenden, verschwörerischen, trollenden, verrufenen, emotionalen oder polarisierenden Kommunikation. Ästhetisch ist diese Distanzierung, weil Subjekte sich dem Gestaltetsein der Form des Interaktions-Interface als eine formierte und formierende Kommunikation gewahr werden können – eine Form, die eine spezifisch bestimmte und zugleich unbestimmte Interaktivität evoziert. Gestärkt wird damit ein Subjekt, das in der Reflexion seiner im Spiel ausgeführten performativen Praktiken eine kritische Distanz zu sich selbst und zur Gesellschaft entwickeln kann, in der antidemokratische Handlungen zu Follower:innen und Anerkennung führen.

Es ist jedoch auch die ludische Thematisierung normativer Bedingungen von Kommunikation, die erkennen lässt, dass *Bad News* eine mediale Welt aufbaut, die zwar zwischen richtig und falsch unterscheiden lässt, aber dabei ausblendet, dass die Radikalisierungsform der regressiven Autonomie ein Freiheitsverständnis voraussetzt, das auf einem generalisierten Misstrauen gegen soziale und epistemische Verbindlichkeiten basiert. Auf diese Weise wird die Existenz bürgerlicher Öffentlichkeit kontrafaktisch vorausgesetzt, wobei es gerade die Infragestellung dieser Existenz ist, die durch regressive Autonomieformen vorangetrieben wird. Medienkritik wäre unter solchen Voraussetzungen durch die Erkenntnis zu erweitern, dass Subjekte sich durch die Genese und der Teilnahme an alternativen Rationalitäten selbstermächtigen. Hierbei sind es digitale Medien, die diese Formen der Selbstermächtigung affirmativ verstärken. Mediale Welten – und das wäre der Kern dieser Kritik – schaffen technisch choreographierte Welten der individuellen Souveränisierung, deren konstitutive Wirkungen es zu reflektieren gilt. Tradierte Formen der Medienkritik setzen ein *sozialisiertes Vertrauen in tradierte Formen der Wissensgenese* voraus, wobei es gerade digitale Phänomene und Praktiken im Horizont von Fake News, Verschwörungsmythen und Desinformationen sind, die dieses Vertrauen im Zuge ihrer medialen Erscheinung zunehmend unterlaufen. Entsprechend ist es nicht nur die Auseinandersetzung mit medialen Inhalten, sondern die Auseinandersetzung mit den ambivalenten und überfordernden Strukturen der Gesellschaft, die ein mediales Gestaltetsein der Sozialwelt erst reflektierbar machen und folglich ins Zentrum einer zeitgemäßen

Medienkritik stellen. Hiermit liegt eine Form der Medienkritik vor, in welcher der Zugang zum Verhältnis von Autonomie, Leib und Gefühlen als komplexe Formen performativer (Selbst-)Artikulation auf Basis der Verwobenheit körperlicher Affekte und habitualisierter Deutungsschemata paradigmatisch wird. Das Gefühl als (un-)willkürliches, evaluatives Gerichtetsein auf Dinge in der Welt (vgl. Nussbaum 2001; Hartmann 2010) wird dabei nicht nur deswegen zum Gegenstand der Reflexion, weil hierdurch eine kritische Distanz zu den antidemokratischen Handlungen in der Gesellschaft thematisierbar wird. Unser Vorschlag liegt in einer Erweiterung des Begriffs der Medienkritik dahin gehend, dass die medial choreographierten Dynamiken, Souveränitäts- und Selbstwirksamkeitserfahrungen vor dem Hintergrund der Ambivalenz des Versprechens individueller Freiheit und ihrer antidemokratischen Auswirkungen zu analysieren sind. Verwiesen ist damit auf eine neu dimensionierte Form der Medienkritik, welche nicht bloß die epistemologische, sondern ebenso die affektive und gefühlsgeladene Besetzung subjektiver Selbstwirksamkeit in den Blick bekommt.

Literatur

- Adorno, Theodor W. (1995). Studien zum autoritären Charakter. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Amlinger, Carolin/Nachtwey, Oliver (2022). Gekränkte Freiheit. Aspekte des libertären Autoritarismus. Berlin: Suhrkamp.
- Feige, Daniel M. (2018). Design. Eine philosophische Analyse. Berlin: Suhrkamp.
- Gamm, Gerhard (2000). Nicht nichts. Studien zu einer Semantik der Unbestimmtheit. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kern, Andrea (2006). Quellen des Wissens. Zum Begriff vernünftiger Erkenntnisfähigkeiten. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kosok, Felix (2021). Form, Funktion und Freiheit. Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs. Bielefeld: transcript.
- Kumkar, Nils C. (2022). Alternative Fakten: Zur Praxis der kommunikativen Erkenntnisverweigerung. Frankfurt an Main: Suhrkamp.
- Haarmann, Anke (2020). Zum erweiterten Designbegriff. In: Feige, Daniel M./Arnold, Florian/Rautzenberg, Markus (Hrsg.), Philosophie des Designs. Schriftenreihe des Weizenhof-Instituts zur Architektur- und Designtheorie, S. 213-228.
- Habermas, Jürgen (2022). Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik. Berlin: Suhrkamp
- Hartmann, Martin (2010). Gefühle. Wie die Wissenschaften sie erklären (2. Aufl.). Frankfurt am Main: Campus.
- Jörissen, Benjamin (2015). Bildung der Dinge: Design und Subjektivation. In: Jörissen, Benjamin/Meyer Torsten (Hrsg.), Subjekt – Medium – Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 215-233.
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – eine Einführung. Bad Heilbrunn: Klinhardt.
- Lehner, Nikolaus (2018). In Gesellschaft von Algorithmen. Geschichte, imaginäre und soziale Bedeutung algorithmisch vermittelter Kommunikation. Wien: new academic press.
- Leineweber, Christian (2022). Paradoxien im Digitalen – Zum Phänomen der Mensch-Maschine-Interaktion aus bildungstheoretischer Perspektive. In: Gerlek, Selin/Kissler, Sarah/Mämecke,

- Thorben/Möbus, Dennis (Hrsg.). Von Menschen und Maschinen. Mensch-Maschine-Interaktionen in digitalen Kulturen. Hagen: FernUni Press.
- Leineweber, Christian (2023). Lebenswelt, Bildung und die technische Semantik des Digitalen. In: Buck, Marc Fabian/Zulaica y Mugica, Miguel (Hrsg.). Digitalisierte Lebenswelten – Bildungstheoretische Reflexionen. Heidelberg: J. B. Metzler, S. 73-90.
- Leineweber, Christian/Zulaica y Mugica, Miguel (2022). Die Choreographie des Souveränen. Sozio-technische Quantifizierungen und die (An-)Ästhetik des Selbst. In Merz Wissenschaft 2022: Digitalität und Souveränität. Braucht es neue Leitbilder der Medienpädagogik?, hrsg. v. Patrick Bettinger und Wolfgang Reißmann, S. 156-170.
- Mau, Steffen (2018). Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen (2. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Nassehi, Armin (2019). Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft. München: C. H. Beck.
- Nussbaum, Martha C. (2001). Upheals of Thoughts. The Intelligence of Emotions. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pariser, Eli (2012). Filter Bubble – Wie wir im Internet entmündigt werden. München. Carl Hanser Verlag.
- Rebentisch, Juliane (2019). Die Kunst der Freiheit. Zur Dialektik demokratischer Existenz (3. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Schäfer, Alfred (2020). Bildung und Negativität. Annäherungen an die Philosophie Christoph Menkes. Weilerswist: Velbrück.
- Seel, Martin (2018). Nichtrechthabenwollen. Gedankenspiele. Frankfurt/Main: Fischer.
- Seel, Martin (2022). Sich bestimmen lassen. Studien zur theoretischen und praktischen Philosophie. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Unterberg, Lisa/Zulaica y Mugica, Miguel (2023). Der Button und die Inszenierung des Schaltens. Überlegungen zu einer ästhetischen Souveränität. In: Buck, Marc Fabian/Zulaica y Mugica, Miguel (Hrsg.). Digitalisierte Lebenswelten – Bildungstheoretische Reflexionen. Heidelberg: J. B. Metzler, S. 165-185.