

Auszug aus dem Kapitel „Was bedeutet Digitalisierung?“ aus der Denkschrift „Alles immer smart. Kulturelle Bildung, Digitalisierung, Schule“ des Rates für Kulturelle Bildung

— 7½ Widersprüche

Bei der zentralen Frage, wie die Digitalisierung in den Schulen zur Geltung kommt, besteht unter anderem die Schwierigkeit, die rasante Entwicklung der Digitalisierung angemessen zu beurteilen. Kurz vor der Jahrtausendwende nutzten erst etwa sechs Prozent aller Deutschen das Internet gelegentlich.¹ Vor gerade einmal zehn Jahren traten die Smartphones ihren Siegeszug an und im gleichen Jahr brachte Amazon die erste Generation des Kindle heraus. Wenn man sich vergegenwärtigt, dass der Mensch schon immer ‚Zeit‘ benötigte, sich an technische Neuheiten zu gewöhnen, verwundert es kaum, dass unser Umgang mit den digitalen Errungenschaften noch klärungsbedürftig ist. Zwar wächst im Lichte der digitalen Erfolgsgeschichte die Zahl der Evaluationen, Studien und Forschungsprojekte zur Digitalisierung, jedoch ist das Wissen darüber, wie tiefgreifend die Transformationen der damit einhergehenden Praktiken und Strukturen auf ökonomischer, sozialer, politischer und kultureller Ebene sind, begrenzt. Der Diskurs zur Digitalisierung ist jedoch nicht nur angesichts dieses Sachverhalts unausgegoren. Es zeigt sich vielmehr, dass wir im Umgang mit den digitalen Phänomenen in erhebliche Widersprüche verstrickt sind. Ausgehend von dem hier skizzierten Verständnis von Digitalisierung ist es notwendig, auf einige Widersprüche hinzuweisen, die das Agieren mit der und das Nachdenken über die Digitalisierung in der Schule erschweren.

1 Ohnmacht in der Allmacht

Das ‚digitale Zeitalter‘ unterstreicht nicht nur die immerwährende Faszination des Menschen für die Maschinen, sondern auch die grenzüberschreitenden Möglichkeiten im Umgang mit der digitalen Technik.

¹ Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität, Berlin, S. 92.

Im gleichen Umfang ist es jedoch ein Zeitalter neuer Kränkungen. Dass die digitalen Maschinen nun alle Informationen, die elektronisch gespeichert und verarbeitet werden können, speichern und verarbeiten, und dass alles, was sich automatisieren lässt, automatisiert wird, ist gleichermaßen faszinierend wie bedenklich. Zumal nicht selten das technisch Machbare und Denkbare für legitim gehalten wird.² Vielen scheint nun die Büchse der Pandora geöffnet, bei der sich die Entmachtung des Menschen durch die Maschinen abzeichnet. Das ist dann häufig damit verbunden, dass die digitale Unbekümmertheit und Allmacht von Ohnmachtsgefühlen abgelöst wird. Schlagartig überkommen den Menschen die sintflutartigen Datenströme wie eine Gottes- oder Naturgewalt. Als hätten die digitalen Medien es allein vermocht, eine vermeintlich stabile Gesellschaftsordnung umzuwälzen. Wer die Maschinen in dieser Art als zentrale Akteure darstellt, verkennt, dass die technologische Entwicklung nur dort entstehen konnte, wo entsprechende menschliche Nachfragen, Bedarfe und Nutzungsideen bestehen oder erzeugt werden konnten. Die gegenwärtigen Formen und Folgen der Digitalisierung trafen also auf bereits laufende gesellschaftliche Transformationsprozesse.³ Die Apparate, Anwendungen und Netzwerke konnten erst entwickelt werden, nachdem eine Vorstellung von den tatsächlichen und möglichen Nutzungsinteressen der Menschen existierte. Daher ist die Digitalisierung auch nur eine ‚Scheinkränkung‘ des Menschen. Der Mensch ist eben nicht ausschließlich durch das Digitale determiniert, und die Art und Weise, wie digitale Technologien eingesetzt werden, ist nicht zwingend notwendig.⁴ Auch wenn der Mensch und seine Lebenswelt sich immer mehr vom Digitalen abhängig machen, ist doch das Digitale keine naturgesetzliche Konstante. Es liegt an uns, wie wir und ob wir digitale Technologie einsetzen. Gehen wir allerdings naiv mit dem technischen Fortschritt um, so verstricken wir uns in

² Vgl. Lindner, Christian: Eine Machtfrage, keine Sachfrage. In: Frank Schirrmacher (Hrsg.) (2015): Technologischer Totalitarismus. Eine Debatte, Berlin, S. 77.

³ Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität, Berlin, S. 21.

⁴ Vgl. Zuboff, Shoshana: Der menschliche Faktor. In: Frank Schirrmacher (Hrsg.) (2015): Technologischer Totalitarismus. Eine Debatte, Berlin, S. 263.

ein selbsterzeugtes Dilemma der Ohnmacht in der Allmacht. So könnte es kommen, dass wir nicht mehr „Herr im eigenen Haus“⁵ sind.

2 Alles ist neu

Die Digitalisierung ist zweifelsohne ein enormer Treiber, der viel Neues hervorbringt – ein Sog in die Zukunft. Eine problematische Einschätzung der digitalen Welt ist dabei, dass alles neu sei. Als zweiter Widerspruch der Digitalisierung kann daher die Behauptung des ‚Noch-nie-Dagewesenen‘ gelten.

Obwohl die Digitalisierung vorrangig als Zukunftsversprechen gehandelt wird und auf ein neues Zeitalter verweist, ist sie nicht von historischen Bezügen und Vorläufern loszulösen. Dass die Digitalisierung im Wesentlichen kulturell vorbereitet und geprägt wurde, lässt sich an den kulturgeschichtlichen Linien aufzeigen, die einer Digitalisierung im technologischen Sinn weit vorausgehen und die zugleich einige zentrale Aspekte und Effekte digitalisierter Kultur maßgeblich instaurieren.⁶ So geht beispielsweise der Begriff ‚Algorithmus‘ auf den usbekischen Mathematiker Muhammad Ibn-Mūsā al Hwārizmī zurück, der mit seinem Lehrbuch im Jahr 825 dazu beitrug, dass die Ziffer Null ihren Weg nach Europa fand.⁷ Dabei ist die Konstruktion von Zahlen keineswegs das einzige kulturelle Feld. Proto-datenbankförmige Zählsysteme bestehen mindestens ebenso lange. Und selbst die digitalen Künste sind nicht so neu, wie es scheint. Die ersten computergenerierten Grafiken⁸ entstanden in den 1960er Jahren. Im Hinblick auf die digitale Bildung in der Schule verschärft sich die Frage, ob wirklich „alles neu“ ist, wenn die Schülerinnen und Schüler am Tablet lediglich eine andere Form des Frontalunterrichts erlebten – nur eben mit glatter Oberfläche.

⁵ Freud, Sigmund (1917): Eine Schwierigkeit der Psychoanalyse, Imago, Bd. V, S. 1 – 7.

⁶ Vgl. Jörissen, Benjamin (2016): ‚Digitale Bildung‘ und die Genealogie digitaler Kultur: historiografische Skizzen, MedienPädagogik vom 26.10.2016.

⁷ Vgl. Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität, Berlin, S. 169.

⁸ Vgl. Grau, Oliver (2001): Virtuelle Kunst in der Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin.

3 Alles ist da

Wenn alles da ist, dann ist alles gut. So scheint es zumindest. Führt man sich nämlich vor Augen, wie viel Wissen jederzeit für praktisch jedermann im Internet, meist frei zugänglich, zur Verfügung gestellt wird, könnte man meinen, dass wir in paradiesischen Zeiten leben – zumindest was den Zugang zu Wissen und Informationen angeht. Längst sind die Zeiten vorbei, in denen man den Zettelkasten bemühen oder die schweren Enzyklopädie-Bände wälzen musste, um seinen Wissenshunger zu sättigen. Doch ist wirklich alles da?

Grundsätzlich – und das ist ein wichtiger Punkt – findet nur etwas, was datafizierbar, konvertierbar oder scannbar ist und was nicht gegen die Normen der Plattformen oder den Datenschutz verstößt, Eintritt in die digitale Welt. Trifft das nicht zu, finden Gegenstände und Inhalte dort nicht statt. Viele Kulturinstitutionen hinken bei der „Digitalisierung“ ihrer Artefakte stark hinterher⁹ und die Rechtslage ist überaus komplex. Zentrale kulturelle Prozesse lassen sich überhaupt nicht ‚digitalisieren‘, weil sie auf Imagination und Interaktion beruhen. Und selbst wenn alle (kulturellen) Artefakte der Menschheit Eingang in die digitale Welt fänden, müssten wir sie immer noch finden. Etwas im Internet zu finden, wird vielerorts aber von Großkonzernen verwaltet, und das bedeutet: Gefunden zu werden kostet Geld und Abhängigkeit.

Wenn wir vor diesem Hintergrund unseren Blick auf die Kulturelle Bildung lenken, fällt auf, dass auch hier Geld und Utopie ein verführerisches Duo bilden: Wäre es nicht reizvoll, den Kunstunterricht an die Bilderdatenbank von Google anzuschließen und den Musikunterricht vollständig auf Musik-Apps umzustellen? Wäre dies nicht sparsamer, effektiver und zeitgemäßer? Egal, wie man diese Fragen für sich beantwortet, von zentraler Bedeutung bleibt stets die Kenntnis von Alternativen und genau hier kommt die Kulturelle Bildung ins Spiel. Die Angebote Kultureller Bildung können

⁹ Ellen Euler im Gespräch mit Fridtjof Küchemann. Küchemann, Fridtjof (2017): Wir erleben in Europa einen kulturellen Stillstand, FAZ vom 08.05.2017. Online verfügbar unter: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/republica-ellen-euler-sieht-kulturellen-stillstand-in-europa-15004621.html> (letzter Zugriff: 02.11.2018).

Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ästhetische Zugänge zur Welt eröffnen und zur Reflexion über die kulturelle Bedingtheit des Digitalen anregen. Die Angebote Kultureller Bildung können die digitalen Suchbewegungen der Kinder und Jugendlichen thematisieren und kritisch hinterfragen.

4 Alles immer smart

„Alles ist immer smart.“ – Beim Aufbruch ins ‚digitale Zeitalter‘ ist damit jedoch kaum der Schmerz¹⁰ oder die Kunst der Mitarbeiterführung¹¹ gemeint. Vielmehr hat sich die Smartness, als clevere Anwendung oder schlaue Lösung, zur Allzweckwaffe für alltägliche, politische, ökonomische oder pädagogische Komplikationen gemausert. Die bizarre Forderung nach einem smarten Datenschutz¹² verdeutlicht, wie es die Smartness gerade spielend durch die engen Korridore des politischen Agenda-Settings schafft. Alle sind sich einig, dass es auf Smartness ankommt. Es verwundert daher kaum, wie Smart Industries, Smart Cities, Smart Places oder Smart Countries aus dem Boden schießen. Das Smart House, das vom Mähroboter als Teil des Smart Gardenings umrundet wird, offeriert Technologie zum Wohlfühlen im Baukastensystem – Licht und Heizung reagieren auf die jeweilige Befindlichkeit der Bewohnerinnen und Bewohner. Der intelligente Kühlschrank füllt sich nicht nur per Online-Shopping selbst, sondern ist zugleich smarterer Familienmanager, der die Kinder rechtzeitig in die Smart School schickt. Ein Gegenentwurf zu diesem Lebensstil? Schwer vermittelbar: Wer will denn nicht pfiffig und clever sein?

Ohne Zweifel sind smarte Anwendungen hilfreich, praxistauglich – und bequem. Was hierdurch erreicht wird, kann bisweilen schlau sein, aber auf das große Ganze bezogen wird es wohl doch nicht richtig gut. Denn die

¹⁰ Abgeleitet vom englischen Wort ‚smart‘ (schmerzen/verletzen), also in seiner ursprünglichen Bedeutung ‚schmerzhaft/schmerzlich‘, dann auch in der Bedeutung ‚scharf/beißend/schneidend‘.

¹¹ S. M. A. R. T. als Akronym für ‚SPECIFIC – MEASURABLE – ACCEPTED – REASONABLE – TIME-BOUND‘.

¹² Dorothee Bär bei der Ernennung zur Staatsministerin für Digitales. Süddeutsche Zeitung (Hrsg.) (2018): Dorothee Bär fordert mehr Tempo bei der Digitalisierung, SZ vom 06.03.2018. Online verfügbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/politik/designierte-staatsministerin-fuer-digitales-dorothee-baer-fordert-mehr-tempo-bei-der-digitalisierung-1.3894089> (letzter Zugriff: 23.09.2018).

Smartness simplifiziert komplexe Lebenszusammenhänge. Wenn smarte Anwendungen erst einmal in der Welt sind, können sie sich so aufgrund vordefinierter Muster zu Klischees der Weltdeutung¹³ entwickeln. Es entstehen Leichtigkeitslügen.¹⁴ Das betrifft insbesondere künstlerische Herangehensweisen und kulturelle Aktivitäten, die häufig alles andere als smart sind. So wünschenswert es ist, dass Anwendungen, wie Stop Motion Studio® oder GarageBand®, Kindern und Jugendlichen unmittelbare Gestaltungsmöglichkeiten eröffnen, so problematisch ist es, dass der künstlerische Zufall oder das Risiko des Scheiterns aufgrund der Programmierung der Algorithmen systematisch verdrängt werden. Ideenreichtum und Kreativität werden so jedenfalls nicht gefördert.

5 Der Mensch ist tot – es lebe der Mensch

Es ist nicht abzusehen, welchen Wert der Mensch in einer digitalen Welt noch hat. Diese vom Menschen selbsterzeugte Ungewissheit geht mit der Erfahrung radikalen Kontrollverlusts einher. Denn der Horizont des Digitalen vergegenwärtigt uns die Grenzen des Menschseins. Um auszuhandeln, welche Kernbereiche unserer Arbeits-, Bildungs- und Kulturwelt in Zukunft von den digitalen Maschinen übernommen werden sollen, müssten wir Grenzen setzen. Das erfordert zunächst, einen faustischen Pakt einzugehen: Nur wenn wir im Umgang mit den digitalen Geräten und Maschinen lernen, in welchen Arbeitsfeldern der Mensch ersetzbar ist, können wir erfahren, welche menschlichen Fähigkeiten in Zukunft noch gebraucht werden oder welche Tätigkeiten wir weiterhin von Menschen ausüben lassen wollen, obwohl Maschinen es auch könnten. Vielleicht sind es gerade die Künste, die uns diese zugespitzten „Situationen vor Augen führen, in denen wir die *conditio humana* thematisieren und zur Sprache bringen können.“¹⁵

Kulturelle Bildung, verstanden als allgemeine Bildung in den Künsten, durch die Künste und zu den Künsten, spielt hier eine entscheidende Rolle. Denn

¹³ Vgl. Rat für Kulturelle Bildung e. V. (Hrsg.) (2013): Alles immer gut. Mythen Kultureller Bildung, Essen, S. 10.

¹⁴ Vgl. Noltze, Holger (2010): Die Leichtigkeitslüge. Über Musik, Medien und Komplexität, Hamburg.

¹⁵ Bilstein, Johannes (2011): Zur metaphorischen Potenz der Kunst. In: Johannes Bilstein (Hrsg.): Die Künste als Metaphern, Oberhausen, S. 13-41.

sie bezieht sich nicht nur auf wesentliche subjekt- und selbstbezogene Fähigkeiten, Fertigkeiten und Haltungen in der Wahrnehmung und Gestaltung der Welt,¹⁶ sondern vermittelt zudem auch spezifische Meta-Fähigkeiten. In der Auseinandersetzung mit den Künsten wird der Umgang mit Emergenz, der Erfahrung des unkalkulierbaren, unvorhersehbaren, aber etwas hervorbringenden Geschehens vergegenwärtigt. Dabei besteht die Möglichkeit, plötzlich mehr zu sehen als zuvor, einen bis dahin ungeahnten Zugang zur Welt zu entdecken.¹⁷ Und auch, dass vieles gleichzeitig mach- und denkbar ist, kann über Kulturelle Bildungsangebote im Zuge von Kontingenzerfahrungen auf spezifische Weise zum Thema gemacht werden.¹⁸

6 Unmündigkeit der Freiheit

Die Botschaft der Technologiebranche lautete, dass jeder die Vorzüge des technologischen Fortschritts nutzen kann, ohne sich mit den Einzelheiten beschäftigen zu müssen. Dieses Versprechen ist eingelöst: Wer weiß schon, wie Data-Mining genau funktioniert oder was genau mit 5G gemeint ist? Die Kehrseite des eingelösten Versprechens ist, dass dieser Geist der Digitalisierung Freiheit und Unmündigkeit zugleich gebiert. Der durchschnittliche Nutzer liest kaum Allgemeine Geschäftsbedingungen und klickt selten auf die zweite Trefferseite bei Google®. So interagieren und vertrauen wir Apparaten, die wir weder in ihrer Komplexität erfassen, noch in ihren Entscheidungsalgorithmen verstehen. Die daraus resultierende Formel „vertrauen statt verstehen“ konfligiert mit einem weiteren Versprechen, dass die Digitalisierung uns durch den Zugang zum weltweiten Wissen doch schlauer machen soll. Damit wird die klassische, aus der Aufklärung stammende Vorstellung eines mündigen und handlungsfähigen Subjekts in dieser Hinsicht ad absurdum geführt.

¹⁶ Vgl. Rat für Kulturelle Bildung e. V. (Hrsg.) (2015): Zur Sache. Kulturelle Bildung: Gegenstände, Praktiken und Felder, Essen, S. 88.

¹⁷ Vgl. Rat für Kulturelle Bildung e. V. (Hrsg.) (2014): Schön, dass ihr da seid. Kulturelle Bildung: Teilhabe und Zugänge, Essen, S. 44.

¹⁸ Vgl. ebd., S. 44.

In den Künsten und Kulturinstitutionen wiederum bringt die Digitalisierung alte Gewissheiten ins Wanken. In manchen Fällen ist sogar eine Krise der Kunstfreiheit¹⁹ auszumachen. Denn durch die Affektwellen der Social-Media-Kanäle werden zunehmend Ausstellungen verhindert, Theaterstücke abgesetzt oder sogar Schauspielerinnen und Schauspieler aus Filmen herausgeschnitten.²⁰ Im Sommer 2018 scheiterten beispielsweise einige belgische Museen an dem Vorhaben, das Barockjahr in Flandern mit den Werken von Peter Paul Rubens zu bewerben.²¹ Facebooks Algorithmen ließen keine Zweifel aufkommen, dass die Gemälde zensiert werden müssen – denn auf diesen ist zu viel nackte Haut zu sehen. Dass das soziale Netzwerk Facebook eben nicht für die schwärmerische Idee eines ‚freien Netzwerkes‘ taugt, zeigte sich schon früher an der Zensur von Eugen Delacroix’ Bild „Die Freiheit führt das Volk“. Auch die Marianne als Allegorie der Freiheit war dem amerikanischen Unternehmen zu barbusig. Die Krise der Freiheit führt uns unmittelbar zur kulturellen Bildung. Selbstvergewisserung, mündiger Umgang und die Befähigung dazu durch kulturelle Bildung sind insbesondere in einer Zeit der Selbstverständlichkeit des Digitalen geboten.

7 Alles, was umsonst ist, kostet was

Dass im Internet ein breites Angebot kostenloser Inhalte und Produkte bereitsteht, ist ein Grundversprechen dieser Sphäre ‚schrakenloser‘ Freiheit. So eröffnet das Netz beispielsweise Zugang zu Software, Wissen, Spielen, Musik, Filmen und Zeitungen. Es bietet ferner eine Kommunikationsplattform für den Austausch über unterschiedliche Dinge des Alltags.

Gleichzeitig ist das Internet zu einem immensen wirtschaftlichen Faktor geworden, denn viele Angebote sind nur scheinbar umsonst – wir zahlen mit Daten über unsere Person, unsere Suchbewegungen, unsere Präferenzen, Tagesabläufe und Laufwege. Diese personenbezogenen Daten sind für das

¹⁹ Vgl. Rauterberg, Hanno (2018): *Wie frei ist die Kunst? Der neue Kulturkampf und die Krise des Liberalismus*, Berlin.

²⁰ Vgl. ebd., S. 12.

²¹ Vgl. DER TAGESSPIEGEL (Hrsg.) (2018): *Rubens und andere Nackte: Facebook überprüft Regeln*, DER TAGESSPIEGEL vom 27.07.2018. Online verfügbar unter: <https://www.tagesspiegel.de/kultur/werbung-auf-facebook-rubens-und-andere-nackte-facebook-ueberprueft-regeln/22849588.html> (letzter Zugriff: 23.09.2018).

hinter dem Angebot stehende Unternehmen bares Geld wert, sei es für zielgruppengerechte Werbung anhand von Merkmalen, wie dem Geschlecht, dem Alter und Hobbys, oder sogar für die Überlassung der Daten an Dritte. Weiter tarnt sich bloße Unterhaltung als Kommerz: Die Influencer auf YouTube® begeistern mit Reisen, Mode, Kulturevents, Tanz und Gesang. Für ihre Performance und ästhetische Inszenierung erhalten die Stars der Szene für einen Film mit verdeckter oder offenkundiger Werbung sechsstelligen Beträge. Was umsonst ist, kostet etwas.

7½ Und was etwas kostet, ist umsonst

Im Internet gilt auch der Umkehrschluss: Was etwas kostet, ist umsonst, und zwar dann, wenn wir uns beispielsweise der Künstlerin oder dem Künstler, ihrem/seinem geistigen Eigentum und den Urheberrechten zuwenden. Einerseits werden Künstlerinnen und Künstler immer mehr zum Vorbild als unerschöpfliche Quelle kreativer Produkte. Andererseits wird der Umgang mit ebendiesen künstlerischen Produkten selten so geringgeschätzt wie heute. So scheint alles, das im Netz ist, zur freien Verfügung zu stehen. Durch die relativ niedrighschwelligeren Möglichkeiten des Zugriffs auf Kunst und Kultur im Internet hat sich zunehmend die kulturelle Produktionsform des Samples beziehungsweise Remixes etabliert. Dieses Arbeitsprinzip, bei dem die Grenzen zwischen Original und Kopie verschwimmen, konfliktiert mit den ‚klassischen‘ akademischen Ausbildungswegen der Kunst- und Musikhochschulen. Hier tüfteln die Künstlerinnen und Künstler an der ‚einen‘ Idee, die in der Kunst als Lebensgrundlage reichen muss. Spätestens dann kommt die kulturelle Bildung ins Spiel. Sie muss ein Bewusstsein dafür schaffen und dahingehend sensibilisieren, dass diese Frage überhaupt berechtigt und von zentraler Bedeutung für eine Kultur ist, die sich im Medium des Digitalen transformiert. Denn auch in einer digitalisierten Welt müssen Künstlerinnen und Künstler für ihre Kunst finanziell honoriert werden. Wenn alles frei zugänglich ist und von allen genutzt werden kann, haben wir vielleicht den ersten Schritt auf dem Weg in eine paradiesische Welt der

Zukunft gemacht, vielleicht aber auch in eine kafkaeske Welt, in der umsonst ist, was etwas kostet, und in der etwas kostet, was umsonst ist.

Kurzinformation zur Denkschrift

„Alles immer smart. Kulturelle Bildung, Digitalisierung, Schule“

In einer Grundlagenreflexion zum Themenkomplex „Kulturelle Bildung, Digitalisierung, Schule“ befasst sich der Rat für Kulturelle Bildung mit der digitalen Bildung in Schulen und wirft in diesem Zusammenhang einen unerwarteten Blick auf die Kulturelle Bildung.

Die Digitalisierung findet in den Schulen nur verzögert Widerhall, zudem ist die Debatte auf Ausstattungs- und Technikfragen fixiert. Dass Digitalisierung auch ein kultureller Prozess ist, findet zu wenig Beachtung. Aber gerade in dieser Betrachtungsweise besteht ein großes Potenzial, Schülerinnen und Schüler durch Kulturelle Bildung im Kontext der Digitalisierung auf die Zukunft vorzubereiten, wie die Denkschrift „Alles immer smart“ zeigen will. Sie gibt zudem Anregungen für die schulische Praxis, wie durch Kulturelle Bildung bereichernde, substanzielle Erfahrungen ermöglicht werden können, die gerade im Zeitalter der Digitalisierung unerlässlich sind.

Autorentexte der einzelnen Ratsmitglieder geben in einem zweiten Teil der Publikation Einblicke in die Auswirkungen der Digitalisierung auf die unterschiedlichen Kunst-, Gesellschaft- und Wissenschaftsbereiche. Damit weiten sie den Blick über den schulischen Zusammenhang hinaus und erschließen den größeren gesellschaftlichen Kontext, in dem sich der kulturelle Prozess der Digitalisierung vollzieht.