

Wolfgang Reißmann/Friedrich Krotz: Medien- & Technikutopien gesucht, die es wert sind

Die Notwendigkeit utopischen Denkens

Utopien sind wichtig für den gesellschaftlichen Wandel. Sie lassen auf eine bessere Zukunft und die Überwindung gegenwärtiger Missstände hoffen. Sie motivieren Menschen, das aus ihrer Sicht Richtige zu tun und Weichen zu stellen; politisch-rechtlich, ökonomisch, medial-technisch oder in ihrer Alltags- und Beziehungswelt. Utopien haben das Potenzial, heterogene Gruppen zu einen, kollektive Fluchtpunkte zu stiften, Energien zu mobilisieren. Sie sind umso wichtiger in Zeiten, die von vielen als Dauer- und Polykrise erlebt werden. Utopien können der Ausbreitung von Resignation und Fatalismus entgegenwirken. Auch medienpädagogisches Handeln steht in einem engen Verhältnis zu utopischem Denken, wenn es Menschen Möglichkeitenräume eröffnet, Gesellschaft mitzugestalten und neu zu denken. Denn im Wissen um je aktuelle Macht- und Herrschaftskonstellationen ging und geht es handlungsorientierter Medienpädagogik darum, Medien(-technologie) für die Emanzipation aus medial wie nicht-medial produzierten Ungleichheitsverhältnissen in Gebrauch zu nehmen.

Mit diesem Heft möchten wir dazu anregen, Medien- und Technikutopien in den Mittelpunkt des Nachdenkens zu rücken – gerade in einer Zeit, in der Narrative medialer und technischer Eigenmacht und Determination (wieder) an Relevanz gewinnen und subjektive Handlungsspielräume geringer zu werden scheinen. Die Zukunft kommt aber nicht einfach über uns, sondern ist gestaltungsoffen und wird – heute – im Verbund von Mensch und Technik erschaffen. Wie wir uns mediale und technologische Zukünfte vorstellen, uns als Spezies und Subjekte selbst darin platzieren, was die Prinzipien, Orientierungen und Axiome für Technik- und Mediengestaltung sind, das entscheidet mit darüber, in welcher Gesellschaft wir und die nach uns Kommenden leben (werden). Welche idealen Welten sind es, die beflügeln und auf die wir zuarbeiten wollen? Welche mediale Zukunft ist es Wert, für sie zu streiten? Diese Fragen kann dieses Heft zwar nicht beantworten, sie jedoch hoffentlich anreißen und Denkanstöße geben.

Ist jede Utopie eine?

Utopien gibt es in zahlreichen Varianten – Sozial- und Gesellschaftsutopien, politische und religiöse Utopien oder Technikutopien; und in allen möglichen Ausdrucksformen: von Belletristik und politischer Literatur, über Kunst, Film, Games und Science-Fiction, bis hin zu Architektur und Wissenschaft. Leitmotiv der allermeisten utopischen Vorstellungen ist die Hoffnung auf ein künftig besseres Dasein, ein besseres Miteinander, bessere Lebens- und Arbeitsbedingungen, eine bessere Gesellschaft. Worin dieses ‚besser‘ zu finden ist, darin besteht allerdings kein Konsens. Utopie und Dystopie sind deshalb oft Seiten der gleichen Medaille, je nachdem wer diese anschaut, und mit welchen Beurteilungsmaßstäben und Werten. Utopien sind nicht per se gut und am Gemeinwohl orientiert, sie können auch instrumentalisieren oder das Blendwerk für Macht- und Herrschaftsinteressen weniger sein. Auch „Retrotopien“ (Bauman, 2017) gelten manchen als wünschenswert – etwa Gesellschaften mit strikt vorgegebenen Geschlechterrollen oder Faschismus und Diktatur. Wirtschaft und Digitalunternehmen arbeiten ebenfalls mit Zukunftsvisionen, die die Verbreitung ihrer Produkte und Dienstleistungen erstrebenswert erscheinen lassen und Konsum mit Sinn aufladen sollen.

Auf der Suche nach einer tragfähigen Basis schlägt Friedrich Krotz einführnd das Konzept der „konkreten Utopie“ von Ernst Bloch als Orientierungspunkt vor. Der oft als ‚Philosoph der Hoffnung‘ bezeichnete Bloch setzt dazu am Möglichen im Gegensatz zum Existierenden an und versteht unter einer konkreten Utopie ein auch in kleinen Schritten

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

mögliche Handeln unter Zielvorstellungen, die sich an gesellschaftlichen Entwicklungen orientieren, Demokratie, Gemeinwohl im Sinn haben und dabei auch ökonomische und strukturelle Machtverhältnisse begrenzen wollen.

Spannungsreiche Kopplungen von Sozial- und Technikutopien

Blochs Konzept ist allgemein konzipiert und dem Bereich politischer und gesellschaftlicher Utopien zuzuordnen. Medienpädagogik kann hieran anknüpfen und stimmige Ideen für die Rolle von Medien entwickeln. Sie arbeitet dabei notwendig im Zwischenraum von Gesellschafts- und Technikutopie. Einerseits will sie als gesellschaftliche und soziale Utopie etwa zu einem besseren Zusammenleben, zu mehr Lebensglück und -sinn, zu Gerechtigkeit für alle, zu Sichtbarkeit marginalisierter Gruppen und zu einer Gesellschaft beitragen, in der Kinder und Jugendliche mehr zu sagen haben und handlungsfähig werden. Andererseits sind Medien eng verknüpft mit Techno- bzw. Technikutopien (unter anderem Hartmann, 2024). Brechts (1932) Radiotheorie, auch frühe Internetutopien von egalitären virtuellen Gemeinschaften stehen für eine Verquickung von Sozial- und Technikutopien, in denen es um Demokratie und Selbstbestimmung der Menschen ging. Seit damals sind sozialutopische Narrative der Dezentralisierung, Demokratisierung, Egalisierung und Emanzipation im „digitalen Technikoptimismus“ (Dickel & Schrape, 2015) omnipräsent. Allerdings können nicht alle damit verbundenen Szenarien im Bloch'schen Sinn als erstrebenswert gelten. Sozialutopien und Technikutopien mischen sich zwar häufig und schließen einander nicht aus, ihre Stoßrichtungen sind aber mitunter gegensätzlich. Mindestens drei kritische Überlegungen muss man berücksichtigen, wenn man nach ‚guten‘ Utopien sucht, die für Medienpädagogik relevant sind:

Erstens stehen Technikutopien heute häufig in einem Nahverhältnis zu gesellschaftlichen Kontroll-, Planungs- und Steuerungsfantasien (selbst wenn sie ‚Gutes‘ wollen). Medientechnologie hat hierbei die Funktion, die Gesellschaft auf Basis umfangreicher Daten, ‚Wissen‘ und Infrastrukturen zu optimieren. Es ist nichts falsch an der Idee, Medientechnologie als Werkzeug zu nutzen, um ein gesellschaftliches Ziel zu erreichen. Reduktionistische Verkürzungen zeigen sich allerdings dort, wo das Ziel selbst nicht mehr Gegenstand demokratischer Verhandlung ist, und dort, wo abgeleitet aus der Funktionslogik von Biologie und Maschine sich ein behavioristisches Weltbild verselbstständigt. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist die Technikutopie des Physikers Tegmark zur Zukunft Künstlicher Intelligenz (Krotz, 2022, S. 405–411). In seiner Technikutopie ist die entstehende und selbstlernende KI so perfekt, dass sie alle Wünsche aller Menschen weltweit gleichzeitig erfüllt und die Idee einer Demokratie dabei einfach in Vergessenheit gerät. Das Ausblenden von Machtverhältnissen verwandelt diese Utopie in eine Dystopie.

Zweitens ist die kulturelle Bedeutung von Science-Fiction für die Kultivierung utopischer Vorstellungen und für die Frage, wozu Technik künftig genutzt werden kann und soll, nicht zu unterschätzen. Hier stellt sich dann vor allem die Frage nach der Gewichtung von Dystopie und Utopie. Das Reservoir an Vorstellungen, wie man mit Medien und Technik die Menschen einschränken, verletzen und kontrollieren kann, ist vermutlich präziser, größer und verbreiteter, als das Reservoir an Vorstellungen, wie Medien und Technik helfen, eine solidarische, gerechte, nachhaltige Gesellschaft zu schaffen. Andreas Rauscher skizziert im Interview die Entwicklung und aktuelle Tendenzen von Science-Fiction. Er verweist auf das Genre des Solar Punk als produktive, um Nachhaltigkeit bemühte Verquickung von Sozial- und Technikutopie und gibt Hinweise auf die Verarbeitung öko-feministischer Zukunftsvisionen. Science-Fiction liefert in ihren Verfassungen die ganze Bandbreite utopischen Denkens. Blicken wir jedoch auf die großen und erfolgreichen (Main- stream-)Produktionen, so stehen neben der grundlegenden Faszination für das technisch Machbare – zumindest im Medium Film – dystopische Szenarien im Zentrum, wenn es um künftige Gesellschaftsordnungen geht. Im

Umkehrschluss bedeutet das: In Science-Fiction ist die Utopie nur Nische.

Drittens zeigt sich, dass Technikutopien häufig mit einseitigen und fragwürdigen Freiheitskonzeptionen einhergehen. Im Sinne kollektiver Steuerung tendieren sie entweder zur Unterordnung unter evidenz- und datenbasierte Normierungen, die mit den immer gleichen Leitnarrativen von mehr Sicherheit, Gesundheit, Lebenserleichterung, Effizienz usw. legitimiert und normalisiert werden (sollen), aber dabei den Menschen reduzieren. Oder sie propagieren – Stichwort „kalifornische Ideologie“ (Thiedeke, 2010) – hyper-individualistische, digital-anarchistische Freiheitsvorstellungen, die jede Regulierung und Eingriff als Anmaßung begreifen und so das Recht des Stärkeren und damit die gigantischen Digitalunternehmen, die Technik und ihre Entwicklungen in der Hand haben, unterstützen.

Felix Krell berichtet in seinem Beitrag aus seinem Dissertationsvorhaben zu Sozialer Virtueller Realität, also zu digitalen Umgebungen, die gemeinhin als Metaverses bezeichnet werden – wichtige Projektionsflächen gegenwärtiger Technikutopien. Auf Basis ethnografischer Daten zur Plattform VRChat beschäftigt er sich mit Aushandlungsprozessen innerhalb von Communitys, die hier ein alternatives Miteinander erproben. Sein Beitrag zeigt die Bandbreite von Freiheitsvorstellungen auf: die beinahe nostalgische Wiederbelebung des Versprechens des frühen WWW nach Selbstentfaltung und Egalität, die Sorge um die Vereinnahmung des VR-Sektors durch große Digitalunternehmen wie Meta, und auch wie Communitys in Eigenregie zurückfallen können in hierarchische und bisweilen autokratische Muster.

Utopie und Medienpädagogik

Sowohl an den produktiven Kopplungen als auch den Diskrepanzen zwischen Sozial- und Technikutopie kann Medienpädagogik ansetzen und sich selbst aktiv an der Konturierung und Ausgestaltung von Utopien beteiligen. Die Zukunftsforscher*innen Isabella Hermann und Rainer Zeichhardt skizzieren das Konzept eines Science-Fiction-Labors, das auf dem Ansatz der „Future Skills“ beruht. Die Modellierung in drei Projektphasen, veranschaulicht an einem Projekt zu künftigen Führungskompetenzen, lädt zur Nachahmung ein. Zugleich kann das Konzept in der Medienpädagogik weiter diskutiert und entwickelt werden. In seiner jetzigen Gestalt zielt es primär auf die Verhinderung toxischer Technikwelten und fokussiert dabei ethisches Verhalten. Zukunftskompetenzen erscheinen hier zuvorderst als individuelle Strategien der Anpassung. Die (dystopische) Entwicklung der Digitalisierung selbst wird implizit als gesetzt betrachtet.

Medienpädagogik kann und darf Utopien durchaus auch größer und holistischer denken. Katrin Hünemörder erhebt einen solchen erweiterten Anspruch und zeigt auf, wie Aktive Medienarbeit und Making-Ansätze dazu beitragen können, Entwürfe einer besseren Gesellschaft zu entwickeln und erfahrbar zu machen. Der Fokus liegt hierbei auf dem Prozess, der ausdrücklich die heterogenen Ausgangslagen und Blickwinkel der Teilnehmenden einschließt und auf der Suche nach einer gemeinsamen Wertebasis mit Kontroversen verbunden ist – nur so können Ideen und Vorstellungen entstehen, die Potenzial haben, von vielen Menschen angenommen und getragen zu werden. Wie medienpädagogische Projektarbeit konkret aussehen kann, veranschaulicht der Beitrag an Projektbeispielen. Von dem mit dem Dieter-Baacke-Preis ausgezeichneten medienpädagogischen Planspiel 2084 berichtet im Anschluss Stoyan Radoslavov. Das Planspiel startet, in Anlehnung an schon vorhandene Social-Scoring-Praktiken, mit einem dystopischen Zukunftsszenario. Im Verlauf regt es die Teilnehmenden jedoch an, die im Harmony Score implementierte Gesellschaftsordnung infrage zu stellen und Alternativen zu entwickeln.

Abschließend stellen Gudrun Marci-Boehncke und Matthias Rath ein Gedankenexperiment aus lern- und bildungstheoretischer Sicht vor. Sie gehen dabei davon aus, dass Lehren und Lernen nicht mehr nur als Aktivitäten von Menschen verstanden werden können, sondern auch Speziesübergreifend etwa technisch-humane und humanoide KIs als Subjekte berücksichtigt werden müssen. Der Beitrag wirft viele Grundsatzfragen auf und scheint uns insbesondere geeignet, um im Kontext utopischen Denkens das Für und Wider des Festhaltens bzw. des Aufweichens anthropologischer Kennzeichen zu diskutieren. Insofern macht es Sinn, diesen Beitrag als anregenden Entwurf einer Utopie zu lesen, deren Grundannahmen überprüft werden müssen, etwa die in dem Text angenommene Überwindung technischer Begrenzungen wie Bewusstseinsfähigkeit und Reduktion von Handeln auf Verhalten technisch-biologischer Kombinationen. Die Themenbeiträge gehen unterschiedliche Wege und mobilisieren unterschiedliche Vorstellungen davon, was als Utopie oder Dystopie zu verstehen ist. Zur weiteren Präzisierung von Konzepten, Projekten und zur Besprechung von Technikutopien können Fragen wie diese helfen:

-

Was wird jeweils als – nicht – wandel- und gestaltbar angesehen: Individuelles Handeln, kollektives Handeln, Technikentwicklung, Gesellschaftsentwicklung? Und wie werden etwaige Zwänge für die Menschen begründet?

-

Wie und durch welche Mittel kommt eine Utopie zustande? Muss sich der Mensch gegen die Technik wehren oder sie nutzen, um gesellschaftlich dystopische Zustände zu überwinden? Ist das Soziale Korrektiv zur Technik, und wenn nein, was folgt daraus für das Leben der Menschen? Und wie muss man dieses Verhältnis verstehen?

-

Welche Ideen von Freiheit, Selbstbestimmung und Verhandlung gesellschaftlicher und technologischer Rahmenbedingungen sind mit den Szenarien verknüpft und wie werden Zwänge etwa durch Macht oder Kapitalismus reduziert?

-

Wie ‚konkret‘ sind die Utopien? Entstehen sie abstrakt und freischwebend, oder zeigen sie auf, wie die Menschen den Gesamtprozess beeinflussen und so Demokratie und Selbstbestimmung weiter entwickeln können?

Literatur

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Bauman, Z. (2017). Retrotopia. Suhrkamp.

Brecht, B. (1932/1967). Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede u ber die Funktion des Rundfunks. In ders., Schriften zur Literatur und Kunst I 1920– 1932. Suhrkamp.

Dickel, S. & Schrape, J.-F. (2015). Dezentralisierung, Demokratisierung, Emanzipation. Zur Architektur des digitalen Technikutopismus. Leviathan, 43(3), 442–463.

Hartmann, M. (2024). Utopien und Dystopien des Internets und der sozialen Medien. bpb. [https:// bpb.de/ themen/medien-journalismus/soziale-medien/545853/ soziale-medien-als-technikmythos/](https://bpb.de/themen/medien-journalismus/soziale-medien/545853/soziale-medien-als-technikmythos/)

Krotz, F. (2022). Die Teilung geistiger Arbeit per Computer. Eine Kritik der digitalen Transformation. Beltz-Juventa.

Thiedeke, U. (2010). Von der „kalifornischen Ideologie“ zur „Folksonomy“ – die Entwicklung der Internetkultur. In P. Grell, W. Marotzki & H. Schelhowe (Hrsg.), Neue digitale Kultur- und Bildungsr ume (S. 51–60). VS.

Dr. Wolfgang Reißmann war Projektmitarbeiter und zuletzt Gastprofessor an der Arbeitsstelle Journalistik des IfPuK der FU Berlin und ist seit Oktober 2024 Volont r an der Universit ts- bibliothek Leipzig. Zu seinen Forschungsschwerpunkten z hlen Medienpraktiken, Mediensozialisation, digitale O ffentlichkeiten und visuelle Kommunikation.

Dr. Friedrich Krotz ist Diplom-Mathematiker und Diplom-Soziologe, emeritierter Professor an der Universit t Bremen sowie Fellow am Zentrum fu r Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung. Er ist stellvertreten- der Vorsitzender des Interdisciplinary Media Ethics Center (IMEC).