

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T



Privacy and Trust
for Mobile Users



Wissenschaftliches
Zentrum für
Informationstechnik-
Gestaltung

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Partizipation – Deliberation – Repräsentation? Privatheit & Demokratie im digitalen Kapitalismus

Jörn Lamla

1. Übersetzung der Fragestellung des Workshops

Ist partizipative Technik-Gestaltung (immer) demokratisch? Oder genauer:

Unter welchen Voraussetzungen genügt das Zusammenspiel von Partizipation und Gestaltung – hier mit Blick auf das *Issue* Privatheit – Prinzipien der Demokratie?

→ Was meint Demokratie? Über welche Prinzipien sprechen wir? → nur scheinbar klar

→ Vorschlag: Mitreflektieren, über welche Demokratie wir jeweils sprechen, um deren Implikationen deutlich zu machen. → Es gibt nicht *die* Demokratie!

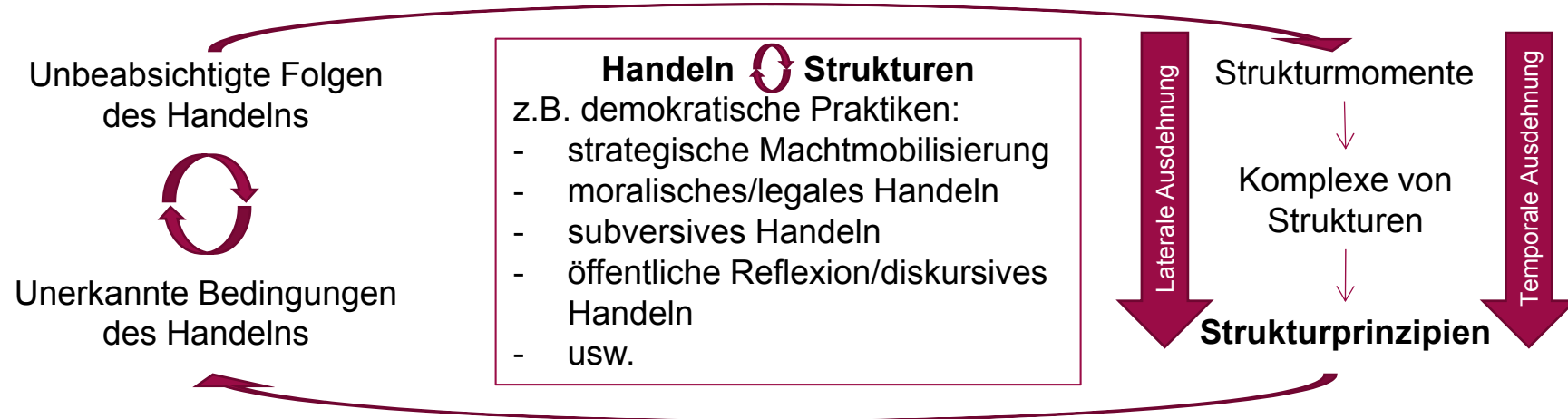
→ Beispiele: Nationalstaatliche Verfassung; rechtsstaatliche Prozeduren; Mehrheitswille und Minderheitenschutz (Möglichkeit der Abwahl der Regierung); Schwarmintelligenz (Volksklugheit); Freiheit und Selbstbestimmung; leerer Signifikant; Postdemokratie ...

Exkurs zum Projekt „Privacy-Arena“: Analytische Distanz mittels Spektrum von Idealtypen

	Bindungskräfte von Interessen	Bindungskräfte von Ideen
Institutionen im Routinemodus	Demokratischer Protektionismus	Demokratischer Konstitutionalismus
Institutionen im Krisenmodus	Postdemokratie	Demokratischer Experimentalismus

Literatur dazu: Büttner et al. 2016; Lamla/Ochs 2016; Ochs et al. 2016

1. Übersetzung der Fragestellung des Workshops



Analytischer Blick der Gesellschaftstheorie: Verhältnis gesellschaftlicher Strukturprinzipien (= raumzeitlich am weitesten ausgreifende Charakteristika der Institutionen) zueinander

Giddens: Charakteristisch für die Moderne sei der Widerspruch zwischen Kapitalismus und Nationalstaat (→ bedeutet nicht, es gäbe keine weiteren Strukturprinzipien; Giddens (1995; Lamla 2003) unterscheidet etwa zwischen Industrie, Kapitalismus, Überwachung, Kontrolle der Gewaltmittel, Reflexivität usw.). Der Kapitalismus sei aber, nach seiner staatlichen Freisetzung, zur dynamischsten Kraft in der Gesellschaft geworden und erzeuge anhaltend Probleme der (rechtlichen, sozialen, moralischen, alltagstauglichen, ...) Wiedereinbettung.

Für die Demokratiefrage folgt daraus, dass erst die Relation zu anderen Strukturprinzipien qualifizierende Aussagen über die Reichweite von Demokratie/Partizipation ermöglicht. → Hier: Verhältnis zum dynamischen Strukturprinzip des digitalen Kapitalismus?

1. Übersetzung der Fragestellung des Workshops

Bezogen auf die Ebene von Strukturprinzipien kann die Frage daher auch so formuliert werden: Wer bettet wen ein – die Demokratie den digitalen Kapitalismus oder umgekehrt?

Diese Frage ist mit Blick auf Partizipation und Gestaltung im digitalen Kapitalismus wichtig:

- Handelnde können sich hier über die Effekte ihrer Partizipation täuschen und dadurch zur Reproduktion ungewollter Strukturen und Strukturprinzipien beitragen
- Beispiele: Handeln im Glauben, Teil einer zielgerichteten politischen Bewegung zu sein (z.B. Open-Source); Einbringen von Kreativität im Glauben, Früchte des Engagements einfahren zu können (z.B. dafür entlohnt zu werden); Suggestion, Mitmachen sei auch Mitbestimmen; Nischenbildung statt Aushandlung usw.
- Hintergrund: Kultureller Kapitalismus als Figuration/Vermittlung widersprüchlicher Strukturprinzipien in der Gegenwartsgesellschaft (Lamla 2013: 270-350).

These: Solche paradoxen Effekte manifestieren sich auch im *Issue* Privatheit und den Lösungsansätzen dafür: Privatheit wird durch den digitalen Kapitalismus gestaltet, der unter normativen Gesichtspunkten informationeller Selbstbestimmung zugleich als problematisch wahrgenommen wird und politisch korrigiert werden soll. → struktureller Widerspruch

→ Am Paradigma des digitalen Kapitalismus zeigen, wie der Widerspruch stabilisiert wird!

2. Das Paradigma des digitalen Kapitalismus am Beispiel 3D-Druck

These 1: Die Technologie selbst ist das Produkt

These 2: Gebrauchswertfiktionen werden crowd-gesourct

These 3: Partizipation ohne Politik (= kollektive Organisationsfähigkeit, Autonomie)

These 4: Platt-Forminvestitionen bestimmen das Design (Entscheidungsarchitektur)

These 5: Stabilisierte Unabschließbarkeit der finanzmarktgetriebenen Ökonomie

These 1: Die Technologie selbst ist das Produkt

Charismatische Aufladung der Technologie: „3D-Druck ist eine Revolution!“

Legitimiert Forschung und Investitionen in die Technologie, die dazu dienen, das endlos erscheinende Potential zu erschließen.

Schon die bestehenden 3D-Drucker sind daher immer nur Nebenprodukt oder Zwischenprodukt permanenter technologischer Verfahrensinnovationen (neue Stoffe, neue Druckverfahren, smartere Anwendungen, günstige Desktopdrucker usw.).

Strukturgeneralisierung:

Schon Kling und Gerson (1977) haben zur sozialen Dynamik des technischen Wandels in der Computing World festgestellt, dass das Muster permanenter Produktinnovation die Führungsrolle hat und die entsprechenden Akteure (Entwickler) alle anderen am Wertschöpfungsprozess Beteiligten (insbesondere die Bürger und Bürgerinnen; Verbraucher und Verbraucherinnen) unter Anpassungsdruck setzen. Fragt sich: Wie?

These 2: Gebrauchswertfiktionen werden crowd-gesourct

Mit der Ausbreitung der Technologie braucht der Mythos der 3D-Druck-Revolution eine Verankerung, muss das Charisma sich als alltagstauglich erweisen. Das Produkt braucht einen Gebrauchswert oder Gebrauchswertfiktionen. Es muss konventionalisiert werden.

Da dies für die Technologieentwicklung nachrangig ist, wird dieses Problem an die Crowd mittels Desktop-Druckern, Sharing-Plattformen für Druckanwendungen und Open-Source-Legitimation delegiert. Dieses Mobilisierungsmuster scheint sich zu bewähren, weil auch proprietäre Player der 3D-Druck-Industrie zunehmend darauf zurückgreifen.

Strukturgeneralisierung:

Im Sinne des Theoriekonzepts der „Mythenspirale“ (Deutschmann 2001: 146-150) kann sich ein Markt ausgehend von charismatischen Ideen nur entwickeln, wenn das Produkt Erwartungen stabilisieren und rational rechtfertigen kann, die dann in Arbeitsweisen, Konsummustern, Organisationsweisen, politisch-rechtlichen Rahmenbedingungen und technischen Infrastrukturen institutionelle Gestalt gewinnen.

→ Der kulturelle Kapitalismus hält hierfür mit dem Mitmach-Web und der Open-Source-Kultur ein Lösungsmuster bereit, das von der 3D-Druck-Industrie aufgegriffen wird.

These 3: Partizipation ohne Politik (= kollektive Organisationsfähigkeit, Autonomie)

Institutionalisiert wird im Mitmach-Web eine partizipative Praxis, die für die Einbindung von Nutzerinnen und Nutzern sorgt (Verbrauchermobilisierung). Diese enthält demokratische Strukturmomente wie Meinungsfreiheit und Selbstbestimmung; Mitgestaltung des Wandels; Verweise auf Gemeinwohldienlichkeit (Open-Source-Idee, Nachhaltigkeit des 3D-Drucks); Community-Building und Anerkennung in sozialen Netzwerken usw.

Mit Blick auf strukturbildende Prinzipien handelt es sich aber um Pseudo-Partizipation, die von Politik und politischer Gestaltung bzw. Einbettung des digitalen Kapitalismus sehr weit entfernt ist und eher ablenkt. Politik als Kunst, Kollektive über Spannungen, Konflikte und Brüche hinweg zu versammeln, sie mit einer provisorischen Wir-Identität zu versehen und dadurch kollektiv gültigen Regeln (Regierung) unterwerfen zu können (vgl. Latour 2014; Lamla 2016), findet nicht statt. Dafür fehlen Formate der Partizipation und Versammlung.

Strukturgeneralisierung:

Partizipation ohne Politik befestigt die Post- oder Fassaden-Demokratie. Institutionalisiert wird damit ein Kompromiss zwischen den widersprüchlichen Strukturprinzipien des digitalen Kapitalismus einerseits und der demokratischen Autonomie von Kollektiven andererseits, der wesentlich auf Einbettung/Anpassung der Demokratie in/an den Kapitalismus hinausläuft.

These 4: Platt-Forminvestitionen bestimmen das Design (Entscheidungsarchitektur)

Wesentlich für die Gestaltung des Kompromisses zwischen demokratischem Partizipations- und Autonomiebestreben einerseits und dem digitalen Kapitalismus andererseits ist das Designen von Plattformen.

Darin werden Elemente nicht deliberativ oder unter Beteiligung von Repräsentanten aller Stakeholder ausgehandelt oder geformt, sondern als wesentliche ökonomische Investition von Informationsarchitekten gestaltet. Diese wissen, wie man z.B. Polizeiaufgaben crowd-sourct, Nutzer-Gruppen segmentiert, d.h. Willensbildung in bestimmten Bahnen hält, Nutzer zu gewünschtem Verhalten nudged usw.

Strukturgeneralisierung:

Forminvestition (Thévenot 1984): Kompromisse werden nicht deliberativ ausgehandelt und gerechtfertigt; vielmehr spielen *Kompromissobjekte* eine wichtige Rolle, die verschiedene Welten strukturell koppeln, weil sie in deren Sprache interpretiert werden können, d.h. in unterschiedliche Richtungen anschlussfähig sind. Durch technische Schnittstellen werden so Strukturprinzipien der Kultur (Meinungsaus- und Gabentausch), und des Kapitalismus (Aneignung von Mehrwerten, Kommodifizierung) verknüpft.

These 5: Stabilisierte Unabschließbarkeit der finanzmarktgetriebenen Ökonomie

Folgt man den Aussagen des Films „Print the Legend“, der das „Big Company Game“ zwischen den führenden 3D-Druck- Unternehmen und den zunächst Open-Source-basierten Nischen-Unternehmen dokumentiert, so geht es in diesem Spiel primär um schnelles Wachstum, Marktanteile und „Skalieren“.

Während über Eigentumsfragen (Patentrecht, Open-Source) – teils rechtlich – gestritten wird, scheint das Kontrollkonzept des Marktes unstrittig zu sein, nämlich für Finanzmärkte attraktiv zu sein. Daher ist der digitale Kapitalismus nicht einfach technikgetrieben, sondern auch finanzmarktgetrieben – oder: Er basiert auf einer dynamischen Technikentwicklung, die sich als wahlverwandt zum Finanzmarkt mit seinen Wetten auf die Zukunft und Bedarf an Zukunftsverheißungen erweist und erweisen muss. 3D-Druck erfüllt dieses Kriterium.

Strukturgeneralisierung:

Die Art und Weise, wie der digitale Kapitalismus Schließungsprobleme der Finanzökonomie löst und institutionelle Stabilität gewinnt, kann daraufhin analysiert werden, wer daran wie und mit welcher Macht/Einflussnahme beteiligt ist. Solche Marktarchitekturen (Fligstein 2001) sind kein „Naturgesetz“, sondern Resultat politischer Aushandlungen. Nutzer_innen werden daran beteiligt, aber sehr asymmetrisch, in erster Linie, um Akzeptanz zu sichern.

2. Das Paradigma des digitalen Kapitalismus am Beispiel 3D-Druck

These 1: Die Technologie selbst ist das Produkt

These 2: Gebrauchswertfiktionen werden crowd-gesourct

These 3: Partizipation ohne Politik (= kollektive Organisationsfähigkeit, Autonomie)

These 4: Platt-Forminvestitionen bestimmen das Design (Entscheidungsarchitektur)

These 5: Stabilisierte Unabschließbarkeit der finanzmarktgetriebenen Ökonomie

Zwischenfazit:



„Partizipatives Privacy by Design“ ist ein zentrales Strukturmoment des digitalen Kapitalismus; es ist Kernbestandteil seiner paradigmatischen Lösung für den strukturellen Widerspruch zu politischen/kulturellen Autonomieansprüchen.

Wieso „Privacy“ by Design? → Formung dessen, was Privatheit heute ausmacht!

- Individualisierung: 3D-Drucker für den individuellen Desktop und Prinzipien der Mass Customization verstärken den Kult des einzigartigen Individuums.
- Konsumismus: Relevanz des Privaten wird auch durch materielle Verheißungen (man kann jetzt alles drucken, alles haben) gesteigert; Relevanz öffentlicher oder kollektiver Güter nimmt in diesem Rahmen relativ zu den privaten ab.
- Authentisierung: Nutzer_innen, die als Prosumenten der 3D-Druck-Technologie deren Gebrauchswert austesten und kommunizieren sollen, lernen dabei, ihre Bedürfnisse zu kreieren und ihre subjektive Innenwelt auszudrücken.
- Kommodifizierung: Daneben rücken ökonomische Anreizstrukturen (z.B. „kostenlose“ Tools; Beteiligung der Prosumenten am Erfolg ihrer Ideen/Entwürfe usw.) das Private als Arbeitskraft oder veräußerbares Gut in den Fokus.
- Durchleuchtung: Auch von den anderen, die sich nicht aktiv beteiligen und ausdrücken, erlangt die Marktforschung aufgrund von Daten und Datenspuren intime Kenntnis.
- Subjektivierung: Durch privat- /vertragsrechtliche Konstruktionen werden Privatsubjekte als souveräne Entscheidungsträger eingefordert und an die Marktordnung gebunden.
- Vergemeinschaftung läuft über Peer Groups (Freundschaften, soziale Anerkennung der Person), die ebenfalls eher als private Wahl erscheinen.

3. Partizipation – Deliberation – Repräsentation: (Wie) Kann Privatheit im digitalen Kapitalismus noch *demokratisch* gestaltet werden?

Ziel: „Privacy by Design“, das – relativ autonom zum Paradigma des digitalen Kapitalismus – dessen Strukturprinzip den eigenen Relevanzen von Privatheit/Demokratie unterordnet.

Ansätze hierfür:

- Professionalisierung der Informatik (Professionsethik)?
- rechtliche Stellvertreter_innen (Datenschützer_innen; Verfassungsrechtsexpert_innen)?
- Politische Partizipation im Rahmen der rechtsstaatlichen Möglichkeiten?
- Kollektivmachtbildung und -mobilisierung im Netz (politische Bewegung; Piratenpartei)?
- Modell der betrieblichen Mitbestimmung, ausgedehnt auf die Prosumer von Plattformen?
- Prozedurale Innovationen (Designverfahren mit Stakeholder-Dialogen etc.)?
- Verknüpfung von Labor und Öffentlichkeit (Legitimationsdruck; kollektive Intelligenz)?
- Thematisierung struktureller Widersprüche (Cody Wilson); Dekonstruktion von Lösungen?
- Diplomatie gegenüber Unternehmen; Forminvestitionen beeinflussen; Reichweite nutzen?
- Internet-Governance und Bildung eines digitalen Staates mit digitaler Verfassung?

Literatur

Büttner, Barbara/Geminn, Christian L./Hagendorff, Thilo/Lamla, Jörn/Ledder, Simon/Ochs, Carsten/Pittroff, Fabian (2016): Die Reterritorialisierung des Digitalen. Zur Reaktion nationaler Demokratie auf die Krise der Privatheit nach Snowden. Kassel: Kassel University Press.

Deutschmann, Christoph (2001), Die Verheißung des absoluten Reichtums. Zur religiösen Natur des Kapitalismus, 2. Aufl., Frankfurt/M., New York: Campus.

Fligstein, Neil (2001), The Architecture of Markets. An Economic Sociology of Twenty-First Century Capitalist Societies, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Giddens, Antony (1995), Konsequenzen der Moderne, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Kling, Rob und Elihu M. Gerson (1977), »The Social Dynamics of Technical Change in the Computing World«, in: Symbolic Interaction, H. 1, S. 132-146.

Lamla, Jörn (2003): Anthony Giddens. Reihe: Campus-Einführungen. Frankfurt/New York: Campus.

Lamla, Jörn (2013): Verbraucherdemokratie. Politische Soziologie der Konsumgesellschaft. Berlin: Suhrkamp

Lamla, Jörn (2016): Die Politik der Moderne(n). In: Laux, Henning (Hg.): Bruno Latours Existenzweisen. Einführung und Diskussion. Bielefeld: Transcript, S. 79-94

Lamla, Jörn/Ochs, Carsten (2017): Der NSA-Skandal als Krise der Demokratie? Selbstreflexionen der Öffentlichkeit in der Privacy-Arena. In: Hahn, K./Langenohl, A. (Hg.): Kritische Öffentlichkeiten - Öffentlichkeiten in der Kritik. Wiesbaden: Springer VS, S. 83-112.

Latour, Bruno (2014): Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen. Berlin: Suhrkamp.

Ochs, Carsten/Pittroff, Fabian/Büttner, Barbara/Lamla, Jörn (2016). Governing the internet in the privacy arena. Internet Policy Review, 5(3).

Thévenot, Laurent (1984), »Rules and Implements: Investment in Forms«, in: Social Science Information, H. 1, S. 1-45.