



VOM DIGITALEN „ICH“ ZUM DIGITALEN „WIR“ – DIGITALISIERUNG UND DIE ZUKUNFT DER DEMOKRATIE

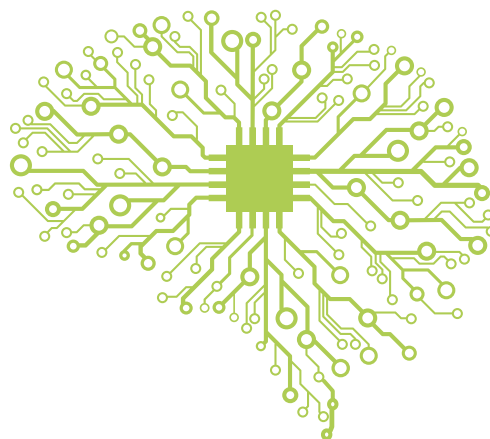
„Bis 2030 verschmelzen Mensch und Maschine. Eine Künstliche Intelligenz verhängt als Richter die Todesstrafe. Der digitale Alltag bietet viele Vorteile, aber auch Langeweile und Probleme. Und die Gefahr, dass der Diebstahl der digitalen Identität das Leben zerstört, ist auch noch nicht geringer geworden.“ So beschreiben Jugendliche ihre – eher dystopische – Vision einer digitalen Gesellschaft in einem Projekt, das die Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V. gemeinsam mit der Deutschen Akademie der Naturforscher Leopoldina e.V. - Nationale Akademie der Wissenschaften durchgeführte.

Schöne neue digitale Welt

Die Digitalisierung verändert unsere Gesellschaft. Politik und zahlreiche gesellschaftliche Akteure versuchen, diesen Prozess zu steuern, scheinen dabei aber oft das Heft des Handelns nicht in der Hand zu haben. Wenn wir die digitale Gesellschaft der Zukunft gestalten wollen, stehen wir vor vielen Herausforderungen. Schon heute haben wir das Internet ständig in der Tasche. Und wenn man als Jugendbildungsreferent vor einigen Jahren noch erklären musste, dass Jugendliche nicht mehr gezielt „ins Netz gehen“, sondern permanent online sind, so gilt dies inzwischen für die große Mehrheit der Gesellschaft. Durch das „Internet der Dinge“ wird der Zustand des Online-Seins noch unabhängiger von unserem aktiven Tun. Wir wissen nicht mehr, ob, wann und was vernetzte Webcams, Smartwatches, interaktive Bildschirme, aber auch elektronische Kassen und Messgeräte gerade versenden, speichern oder mit anderen Daten kombinieren. Die Medienrevolution schafft uns aber auch viele Erleichterungen. Unser Wasser- bzw. Stromverbrauch wird jetzt automatisch ans Wasserwerk bzw. an unseren Stromanbieter gesendet und im besten Fall können wir leicht herausfinden, warum er wieder gestiegen ist. Jugendliche

erledigen ihre Hausaufgaben einfach gemeinsam per WhatsApp. Urlaubsreisen an Orte mit einer Schön-Wetter-Prognose können wir einfacher buchen denn je. Selbstfahrende Autos werden uns vermutlich bald sehr sicher von Ort zu Ort bringen. Und wenn uns im Alter keiner mehr pflegen will, gibt es den Pflegeroboter „Robbe Paro“ oder seinen Nachfolger.¹

Selbst die Teilhabe an politischen Prozessen ist heute einfacher. Gesetzesvorhaben finden wir im Netz und können über eine Online-Petition schnell Menschen mobilisieren. Zur politischen Meinungsbildung nutzen wir soziale Netzwerke. Oft begegnen uns da mehr unbekannte Inhalte als außerhalb dieser Medien. Nach einer Weile sorgen Algorithmen aber manchmal auch dafür, dass wir nur noch Inhalte sehen, die unseren Vorstellungen sehr nahe kommen. Gruppen helfen, von Informationen zu erfahren, die wir interessant und relevant finden. Zugleich besteht aber auch die Gefahr, dass uns nur noch Informationen erreichen, die ohnehin unserer Meinung entsprechen. Dadurch kann sich die Wahrnehmung dessen, was Wirklichkeit ist, bei verschiedenen Gruppen und Individuen mit der Zeit stark unterscheiden. In diesen Fällen scheinen die sozialen Netzwerke auch Radikalisierungstendenzen Vorschub zu leisten.





Als neue Plattformen der Sharing Economy und der Meinungsbildung werden als globale Unternehmen an der Börse hoch notiert. Durch die Verbindung von Daten über Nutzer*innen und deren Kommunikationsverhalten verfügen sie über die Möglichkeit, das Kaufverhalten zu beeinflussen und können über gezielte Nutzeransprache und mittels Internetroboter („Social Bots“) bewusst und unbewusst zur Meinungsbildung, aber auch zur Manipulation beitragen. Der deutsche Publizist Sascha Lobo schlug dafür bereits 2014 den Begriff des Plattform-Kapitalismus vor.² Ein Konzept, das sein Kollege Michael Seemann in seinem Buch „CTRL-Verlust“ weiter entwickelt³ und das inzwischen an verschiedenen Stellen diskutiert wird.

Die Versuche, diese Plattformen durch nationalstaatliche Regierungen regeln zu lassen, erscheinen oft hilflos und machen die Plattformen in der Realität zu Entscheidern über Privatsphäre, Meinungsfreiheit und Urheberrecht.

Seit 2013 hat man in der EU ein Recht darauf, im Internet „vergessen zu werden“ und, wenn diesem Anliegen kein öffentliches Interesse entgegensteht, die Löschung von personenbezogenen Einträgen bei Suchmaschinenbetreibern zu beantragen. Diese Regelung überzeugt, wenn man davon ausgeht, dass jede*r Einzelne Kontrolle über ihr*sein „Digitales Ich“ – also über die Darstellung der eigenen Person im Netz – haben und damit auch über mehr Privatsphäre verfügen sollte. In der Umsetzung führt die Regelung aber dazu, dass Suchmaschinenbetreibern die Entscheidungskompetenz übertragen wird, welche Einträge von öffentlichem Interesse sind und welche nicht. Ähnlich verhält es sich mit dem Netzwerkdurchsetzungsgesetz, mit dem Hassreden („Hate Speech“) und Falschmeldungen („Fake News“) im Netz bekämpft werden sollen. Große soziale Netzwerke – private Unternehmen – müssen auf Antrag von Privatpersonen innerhalb kurzer Zeit darüber entscheiden, ob bestimmte Inhalte gegen deutsche Gesetze verstoßen und diese dann – zumindest für deutsche Nutzer*innen – löschen.⁴ In Bezug auf das Urheberrecht wiederum geht der österreichische Wirtschaftswissenschaftler Leonhard Dobusch sogar so weit zu behaupten, dass es ein parallel existierendes „Google-recht“ gebe.

Verlinkungen auf illegale Bildinhalte sind in Suchmaschinen zulässig, aber bei allen anderen Gewerbetreibenden strafbar.⁵ Eine globale – quasi staatliche – Regelungsinstanz, die diese Dilemmata verringern könnte, ist nicht in Sicht.

Daten sind nicht nur für Unternehmen interessant. Auch Staaten sammeln und speichern zunehmend Daten, z.B. von Flugreisenden. Der NSA-Skandal hat gezeigt, dass Geheimdienste auch in demokratischen Staaten kaum zu kontrollieren sind und alle ihnen zugänglichen Daten speichern.

Fest steht, dass die Digitalisierung weiter voranschreiten wird und die nächsten Schritte unmittelbar bevorstehen bzw. schon implementiert werden. Intelligente Software unterstützt inzwischen die medizinische Diagnostik und kann vielleicht schon bald vollautomatisch Krankheiten erkennen.⁶ Computer werden in absehbarer Zeit Texte besser und schneller verstehen und analysieren können. Zeitungsartikel, vielleicht auch Bücher werden automatisiert geschrieben. Roboter übernehmen körperlich schwere Tätigkeiten. Wünschenswert wäre allerdings, dass der digitale Fortschritt zukünftig stärker politisch und ethisch begleitet wird.

Die Junge Akademie der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. und die Deutsche Akademie der Naturforscher Leopoldina e.V. - Nationale Akademie der Wissenschaften fanden es deshalb sinnvoll, Jugendliche nach ihrer Meinung zu fragen und ihnen die Möglichkeit zu geben, sich in einer Diskussion mit Zukunftsforscher*innen einzubringen. Was wünschen sich Jugendliche? Welche Werte haben sie? Welche digitalen Ethik folgen sie bzw. werden sie folgen? Welche digitalen Technologien nutzen sie? Und was würden sie in der digitalen Welt auf keinem Fall machen? Vor allem aber sollten sie ausgehend von der Beschreibung ihres „Digitalen Ichs“ ihre Gestaltungswünsche für die Zukunft der Demokratie („Digitales Wir“) in einer digitalen Welt artikulieren können.

Die digitale Gesellschaft 2030 – Dystopien Jugendlicher

In Verantwortung der Jungen Akademie fand am Johann-Gottfried-Herder-Gymnasium Halle eine Projekttag unter dem Titel „Digitales ICH – Digitales WIR“. zum oben dargestellten Themenkomplex statt. Die Jugendlichen erstellten an dem Tag multimediale Produkte zur Frage, wie sie eine digitale Gesellschaft im Jahre 2030 sehen.

Zu Beginn wurden die Vorstellungen und Themen der Jugendlichen gesammelt. Die dabei entstandene Themenliste ließ sich in vier Bereiche clustern:

Das 1. Cluster „Daten/ Privatsphäre/ Digitale Identität“ beinhaltete Fragen nach Rechten, unbedachtem Informationsaustausch, dem Erhalt der Freiheit und des politischen Systems Demokratie, nach Spionagemöglichkeiten, Kontrolle und Überwachung, Sicherheit, Datenschutz und Privatsphäre sowie deren ethische und wissenschaftliche Einordnung. Gesehen wurden von den Jugendlichen aber auch die positiven Potenziale der Datenverarbeitung, wie z.B. ein Gewinn an Komfort bzw. eine allgemeine „Erleichterung des Lebens“. Im 2. Cluster „Fragen des digitalen Alltags“ hingegen wurde die Art und Weise sowie die Zeit des Online-Seins, Entertainment, persönliche Kontakte, Kommunikation, aber auch soziale Unterschiede berührt.

Das 3. Cluster „Künstliche Intelligenz“ war ein Themenbereich, der den Jugendlichen wichtig war, den sie aber jenseits ethischer Fragen weniger gut beschreiben konnten. Unter der Überschrift des 4. Clusters „Mensch und Maschine“ reichten die Themen von der Digitalisierung der Arbeitswelt über medizinethische Fragen bis zum Exoskelett und der Angst vor einer Machtverschiebung zugunsten von Maschinen. Nach der Erstellung der Themenbereiche bildeten die Jugendlichen vier Gruppen, die jeweils einem der Themenkomplexe nachgingen. Zur vertiefenden Auseinandersetzung wurden den Jugendlichen unterschiedliche Materialien (gedruckte Presseberichte und Zukunftsvorstellungen, Links zu Videos und Webseiten) zur Verfügung gestellt.⁷ Aus dieser Auswahl suchten sie entsprechend dem von ihnen gewählten Thema Texte und Videos aus und nutzten diese für die Produktion eines Audio- oder Videobeitrags bzw. einer Liveperformance. Ein Videoprodukt wurde ausschließlich mit dem Handy gefilmt, in einem weiteren wurden bekannte Filmelemente mit Handy-Video-Sequenzen in einem sog. *Remixing* neu abgemischt.

Obwohl die Veranstalter bestrebt waren, in der Auswahl der Materialien positive und negative Trends der Digitalisierung gleichermaßen zu berücksichtigen, entwarfen die beteiligten jungen Menschen eher dystopische Bilder einer digitalen Gesellschaft 2030. Zwar sahen sie auch die positiven Effekte digitaler Medien, wie sie ihren Alltag heute prägen, bei den meisten dominierte aber das Gefühl, dass schon jetzt die digitalisierte Welt nicht mehr zu kontrollieren sei. Das Thema Big Data sahen sie als Chance zu mehr Komfort, verbanden es mehrheitlich aber mit dem Kontrollverlust über die eigenen Daten und deren Überlassung an private Konzerne, aber auch an staatliche Organe. Manche sahen die westliche Welt sogar auf dem Weg in einen Überwachungsstaat. Besonders beschäftigt hat die Jugendlichen die Frage nach Künstlicher Intelligenz und Robotik, wie sie im Remix-Video zur „Künstlichen Intelligenz“ und in der gefilmten Live-Performance zu „Mensch, Maschine, Ethik“ bearbeitet wurde.⁸ Auch beim Verhältnis zwischen Mensch und Maschine sahen sie Chancen, am Ende überwogen aber die Sorgen, dass die Maschinen irgendwann klüger als die Menschen sein könnten. Die Frage, was eine maschinen-dominierten Gesellschaft für ihr Menschsein bedeuten würde, bewegte die Teilnehmenden sehr.

An einzelnen Punkten entstand der Eindruck, dass die Jugendlichen eine eher negative Auseinandersetzung mit der Digitalisierung für sozial erwünscht hielten. So wandte sich zum Beispiel die Gruppe, die zur „Digitalen Identität“ gearbeitet hatte, in einem Abschlussstatement mit einem Aufruf ans Publikum, die eigenen Zugangsdaten und damit die eigene Repräsentation im Netz zu schützen. Dabei wurden Floskeln wiederholt, wie sie Jugendliche in den Medien oft begegnen. Hier kann hinterfragt werden, inwieweit sie diese Einstellungen verinnerlicht haben, oder es sich um eine Wiederholung bekannter Formulierungen handelt.

Lediglich im Audio-Beitrag „Digitaler Alltag“ wurde die Ambivalenz der Digitalisierung gut beschrieben, die durchaus zu einem leichteren und oft auch glücklicherem Leben – aber nicht immer und nicht unbedingt für alle – führen kann.

Im Folgenden werden die entstandenen Medienprodukte der vier thematischen Cluster kurz zusammengefasst. Die ausführlichen Ergebnisse können im Netz nachgeschaut werden.

Daten/ Privatsphäre/ Digitale Identität

„Wie sichern wir unsere digitale Identität?“ Zu dieser zentralen Frage erstellten die teilnehmenden Jugendlichen ein Handy-Video: Hinter einem Computer mit der Aufschrift „Smart Person“ sitzt eine junge Frau, die als „Pinke Prinzessin“ bezeichnet wird. Im Video wird der Pinken Prinzessin immer mehr von ihrer digitalen Identität gestohlen. Zum Beispiel erscheinen Bikini-Fotos einer Freundin in ihrem Instagram-Account. Da dieser direkt mit dem Account ihres Arbeitgebers verknüpft ist, folgt neben der sozialen Ächtung auch die Kündigung. Am Ende kann sich die Pinke Prinzessin nicht mehr in ihre Social-Media-Profile einloggen. Auch der Zugang zum Online-Banking wird ihr verwehrt. Ein abschließender Kameraschwenk zeigt, dass ihr gegenüber eine junge Frau hinter einem Rechner Platz genommen hat, der mit „Big Data“ gekennzeichnet ist. Diese ist nun die neue Pinke Prinzessin. Das Video endet mit einem Aufruf, auf die eigenen Zugangsdaten aufzupassen.⁹



Fragen des digitalen Alltags

Im Hörspielbeitrag zum digitalen Alltag erzählten die Jugendliche dieser Gruppe Geschichten zu unterschiedlichen Szenarien des digitalen Alltags. Viele der beschriebenen Phänomene existieren schon heute oder werden in sehr naher Zukunft sehr wahrscheinlich Realität werden: Eine junge Mutter fährt im selbstfahrenden Auto und freut sich, dass sie nebenbei und in Ruhe Youtube-Videos anschauen kann. Ihre Kinder muss sie eigentlich nicht mehr leibhaftig sehen und beaufsichtigen, da sie ist mit ihnen permanent über einen Messenger-Dienst verbunden ist. Eine ältere Frau wiederum kommt mit der unpersönlichen Digitalisierung nicht so gut zurecht. Ihr Mann hat keine Zeit mehr für sie, weil er so viel mit seinen Online-Freunden Schach spielt. Ein Pflegeroboter soll ihr helfen, die Einsamkeit zu überwinden. Allerdings funktioniert dieser nicht immer einwandfrei. Wenn sie zu seinen technischen Problemen die Hotline anruft, ist sie auch dort wieder nur mit einem Computer verbunden.¹⁰

Künstliche Intelligenz

Werden wir bald von einer oder mehreren künstlichen Intelligenzen dominiert? Diese Frage bearbeiteten die Teilnehmer*innen dieser Arbeitsgruppe in einem sog. Remix-Video, bei dem sie Youtube-Material mit eigenen Smartphone-Videos mischten: Zu Beginn des Videos wird eine Maschine mit dem Weltwissen gefüttert. Schon nach kurzer Zeit ist sie in der Lage, fast alle menschlichen Überlegungen zu korrigieren, zu verbessern und weiterzuentwickeln. Dabei scheint sie unfehlbar zu sein. Am Ende des Filmes sitzt ein Mensch der Maschine gegenüber, die ihn zum Tode verurteilt. Ermessensspielräume oder gar Empathie kennt die Maschine nicht, sie bemisst ausschließlich nach den bekannten Fakten.¹¹

Mensch und Maschine

In einer Liveperformance zeigten die Jugendlichen dieser Gruppe, wie sie das Risiko einer Verschmelzung von Mensch und Maschine sehen: Zum Beginn der Performance übernahmen Roboter Alltagsfunktionen. Gleichzeitig wurde dargestellt, wie sich der Mensch durch neue Entwicklungen der Medizintechnik nicht nur selbst immer besser heilen, sondern auch ausgewählte Funktionalitäten weiter steigern kann. Damit die Roboter auf Situationen angemessen reagieren konnten, wurden ihnen Emotionen einprogrammiert. Sie handelten, dachten und fühlten ab dem Jahre 2028 selbstständig. Da sie im Gegensatz zu den Menschen 24 Stunden am Stück arbeiten konnten und keine körperlichen Grenzen aufwiesen, übernahmen sie alle Arbeitsplätze. Mit eigenen Parteien gewannen sie 2028 die Bundestagswahlen und stellten den Kanzler. Wenn der Mensch nicht in Elendsquartieren am Rande der Städte enden will, bleibt ihm nur, sich ebenfalls permanent künstlich verbessern zu lassen.¹²

Digitalisierung und die Zukunft der Demokratie

Als Einstieg in einer öffentlichen Diskussion mit Wissenschaftler*innen präsentierten die Jugendlichen ihre Ergebnisse in der Leopoldina – Nationale Akademie der Wissenschaften.¹³ Interessant dabei war, dass die Wissenschaftler*innen die Zukunft weniger skeptisch sahen als die Jugendlichen. Karlheinz Steinmüller, Wissenschaftlicher Direktor der Z_punkt GmbH The Foresight Company Köln, erklärte, dass es durchaus denkbar sei, dass wir „Demokratie 2.0“ --einfach erst noch lernen müssten. Vielleicht sei es möglich, Zuhören, Nachdenken und Aushandeln auch in der digitalen Kommunikation einzuüben, und dann die Demokratie ganz neu zu institutionalisieren. Allerdings gab er auch zu, dass die digitale Kommunikation im Moment eher in eine andere Richtung gehe. Dirk Helbing, Professor an der ETH Zürich und Mitglied der Leopoldina, wies darauf hin, dass unsere gesamte Gesellschaft inzwischen eine digitale sei und alles mit allem zusammenhänge. Insofern sei eine Regulierung dringender notwendig denn je. Politik und Gesellschaft liefen den technischen Entwicklungen weit hinterher.

Dass die Jugendlichen das Thema „Künstliche Intelligenz“ beschäftigt, begrüßten die Wissenschaftler*innen. Die aktuelle Forschung sehe aber weniger einen menschenähnlichen Roboter als Zukunft, sondern eher die Dominanz von Rechenprozessen, die kaum noch nachzuvollziehen seien, wie es z.B. in Algorithmen deutlich werde.

Die Jugendlichen betonten, dass sie die digitalen Tools nicht missen wollten, auch wenn ihnen (zumindest manche) Probleme der digitalen Welt durchaus bewusst seien. Grundlegende Lösungen konnten in der Kürze der Zeit nicht gefunden werden, am Ende der Veranstaltung waren sich die beteiligten Wissenschaftler*innen und Jugendlichen aber darin einig, voneinander gelernt zu haben.

Mit Jugendlichen über die Zukunft der Digitalisierung diskutieren

Das Projekt hat gezeigt, dass die Zukunft der digitalen Gesellschaft ein wichtiges Thema darstellte, das für Jugendliche interessant ist und aktuell von zivilgesellschaftlichen Akteuren bearbeitet werden muss. Digitale Werkzeuge wie Handy- und Remixing-Videos, aber auch Webrecherchen und Youtube-Videos können dabei durchaus hilfreich sein.

Die Digitalisierung wird deshalb auch im Jahr 2018 ein Schwerpunktthema der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. bleiben. Die Junge Akademie stellt sich der spannenden Herausforderung, die Reflexion gesellschaftlicher Veränderungsprozesse mit interessanten digitalen Tools, die Jugendliche nutzen, zu verbinden. So produzieren Jugendliche Minecraftspieler*innen noch im Herbst 2017 ein Mini-Game, das zur Sensibilisierung der Produktionsbedingungen von Smartphones genutzt werden soll.¹⁴ Für 2018 ist zudem mit weiteren Kooperationspartnern eine Fortsetzung der Diskussionsreihe „Digital ist besser“ geplant, in der unterschiedlichste Aspekte des digitalen Wandels online und an einem konkreten Veranstaltungsort diskutiert werden sollen.¹⁵

1. Vgl. http://www.pflegewiki.de/wiki/Robbe_Paro. Zugriff : 20.09.2017.
2. Vgl. Lobo, Sascha (2014): Auf dem Weg in die Dumpinghölle, Spiegel Online 03.09.2014. Online verfügbar: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/sascha-lobo-sharing-economy-wie-bei-uber-ist-plattform-kapitalismus-a-989584.html>. Zugriff : 20.09.2017.
3. Vgl. Seemann, Michael (2014): Das neue Spiel – Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. Freiburg, S. 99ff. Online verfügbar: <http://ctrl-verlust.net/DasNeueSpiel.pdf>. Zugriff: 20.09.2017.
4. Vgl. s. Browser
5. Vgl. Dobusch, Leonhard (2017): Kommentar: BGH-Urteil vertieft Graben zwischen Urheberrecht und „Googlerecht“, netzpolitik.org am 22.09.2017, <https://netzpolitik.org/2017/kommentar-bgh-urteil-vertieft-graben-zwischen-urheberrecht-und-googlerecht/>. Zugriff am 22.09.2017.
6. Am Beispiel der Radiologie wird das z.B. in diesem Beitrag gezeigt und diskutiert: Radio Bremen TV, buten und binnen, 06.05.2016, Online verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=rxAjvGbdAE4>. Zugriff : 23.09.2017.
7. Alle im Internet verfügbaren Links haben wir über unsere Webseite zugänglich gemacht: <http://junge-akademie-wittenberg.de/bericht/digitales-ich-digitales-wir>. Zugriff: 21.09.2017.
8. Neben einem Bericht können die Beiträge hier nachgeschaut und gehört werden: <http://junge-akademie-wittenberg.de/bericht/digitalisierung-und-die-zukunft-der-demokratie>. Zugriff: 21.09.2017.
9. Vgl. den Beitrag „Digitale Identität“ im Youtube-Kanal der Jungen Akademie: <https://youtu.be/C-0DdVgGkkY>. Zugriff: 21.09.2017.
10. Vgl. den Beitrag „Digitaler Alltag“ im Youtube-Kanal der Jungen Akademie: https://youtu.be/DD9l_tld8k. Zugriff: 21.09.2017.
11. Vgl. den Beitrag „Künstliche Intelligenz“ im Youtube-Kanal der Jungen Akademie: <https://youtu.be/r0rMTndOCpk>. Zugriff: 21.09.2017.
12. Vgl. den Beitrag „Mensch, Maschine, Ethik“ im Youtube-Kanal der Jungen Akademie: <https://youtu.be/oXEItSQkl-8>. Zugriff: 21.09.2017.
13. Veranstaltungsseite bei der Leopoldina: <https://www.leopoldina.org/de/veranstaltungen/veranstaltung/event/2470/>. Zugriff: 21.09.2017.
14. Vgl. Die Veranstaltung „Rohstoffwelten – rund ums Handy“ auf <https://junge-akademie-wittenberg.de/minecraftworkshop>. Zugriff: 28.09.2017.
15. Die Veranstaltungsreihe „Digital ist besser“ wurde online dokumentiert. Weitere Veranstaltungen werden auf der Projekthomepage angekündigt: www.digitalistbesser.info. Zugriff: 21.09.2017.

Tobias Thiel ist Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e. V.

Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): Getrennte Wirklichkeiten? Demokratiebildung in Zeiten von Filterblasen und gesellschaftlicher Polarisierung. Jahrbuch 2017. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 38-45. www.politische-jugendbildung-et.de