

Digital Divide: Definition und Ebenen digitaler Ungleichheit

3.1 Woran der Begriff anschließt: Die Wissensluft-Hypothese

Die Digital-Divide-Forschung steht in der Tradition der **Wissensluft-Hypothese** (Tichenor/Donohue/Olien 1970): Mit der Verbreitung des Fernsehens stieg das Informationsangebot zwar stark an – gleichzeitig vergrößerten sich aber die Wissensunterschiede in der Bevölkerung. Bevölkerungsgruppen mit hohem sozioökonomischem Status profitieren mehr vom medialen Informationsangebot als Gruppen mit niedrigerem Status. Die gesellschaftliche Verbreitung eines Mediums führt also nicht zur Nivellierung, sondern tendenziell zur **Verschärfung bestehender Ungleichheiten** (Iske/Kutscher 2020).

3.2 First-Level Digital Divide: Zugang

Der *Digital Divide* im engeren Sinne (first level) fokussiert Fragen des **Zugangs** zum Internet und arbeitet mit der dichotomen Unterscheidung von Onlinern und Offlinern. Analysiert wurde der Zugang in Verbindung mit soziodemographischen Kategorien wie Klasse, Herkunft, Bildung und Geschlecht, mit der Verfügbarkeit von Hard- und Software sowie mit persönlichen Motivationen (Iske/Kutscher 2020).

Wichtig ist, dass „Zugang“ keineswegs einheitlich operationalisiert wird: Zugang über ein eigenes oder fremdes Gerät, von zu Hause, über Freunde, den Arbeitsplatz oder im öffentlichen Raum – das sind sehr unterschiedliche Formen von Teilhabe. Empirisch zeigt sich zudem ein enger Zusammenhang zwischen Bildung bzw. Einkommen und Internetnutzung: In der D21-Studie 2014

lag der Digital-Index für Personen mit geringerer Bildung bei 43,4 %, mit hoher Bildung bei 63,3 %; von Haushalten mit weniger als 1.000 € Nettoeinkommen waren 54,1 % online, ab 3.000 € dagegen 93,7 % (Iske/Kutscher 2020).

3.3 Second-Level Digital Divide: Digitale Ungleichheit

Weil der reine Zugang mit sinkenden Geräte- und Zugangskosten an Bedeutung verliert, verlagerte sich der Fokus auf die **Digitale Ungleichheit** (*digital inequality*): Unterschiede in der **Nutzung** und in den **Fähigkeiten**. Van Dijk (2005) differenziert entsprechend vier Zugangsebenen:

Ebene	Bedeutung
<i>motivational access</i>	Interesse, Nutzenwartung, Angst oder fehlende Motivation
<i>material access</i>	Verfügbarkeit von Geräten, Anschlüssen, Datenvolumen
<i>skills access</i>	Medienbezogene Fähigkeiten und literacies
<i>usage access</i>	Art, Vielfalt und Qualität der tatsächlichen Nutzung

Zur Erklärung digitaler Ungleichheit stehen sich idealtypisch zwei Paradigmen gegenüber (Iske/Kutscher 2020): Das **Differenzierungsparadigma** liest unterschiedliche Nutzungsweisen als individuell gewählte Präferenzen und kulturelle Unterschiede; das **Kohärenzparadigma** interpretiert sie als Ausdruck gesellschaftlicher, sozioökonomischer Ungleichheiten im Rückgriff auf Bourdieus Habitus- und Kapitalbegriffe. Für die Soziale Arbeit ist die Kohärenzlesart anschlussfähig: Digitale Ungleichheit reproduziert „alte“ soziale Ungleichheit im digitalen Raum.

3.4 Zero- bzw. Third-Level Digital Divide: Code und Infrastruktur

Die aktuellste Erweiterung der Debatte verortet Ungleichheit auf der **infrastrukturellen Ebene des „Code“** (Lessig): Algorithmen, App-Architekturen und kommerzielle Plattformlogiken erzeugen qualitativ neue Spaltungen, die dem Zugang und der Nutzung vorgelagert bzw. nachgelagert sind – als *zero-level* (Iske/Verständig) bzw. *third-level digital divide* (Zorn) (Iske/Kutscher 2020).

Beispiele:

- **Personalisierung:** Suchmaschinen und soziale Netzwerke stellen auf Basis vorangegangener Nutzungen individuell gefilterte Trefferlisten zusammen. Was

Nutzer*innen zu sehen bekommen, ist für sie selbst intransparent.

- **Netzneutralität und Priorisierung:** Telekommunikationsanbieter behandeln Datenpakete unterschiedlich; wer zahlt, bekommt schnelleren Zugang zu bestimmten Angeboten.
- **Digitale Personenprofile:** Auf Basis von Nutzungs- und Verhaltensdaten werden Profile berechnet, die für die Nutzenden unsichtbar als „digitale Schatten“ *scored* werden – etwa in der Online-Werbung, aber auch bei Kredit-, Versicherungs- oder Wohnungszugang. Die Werbebranche kategorisiert Menschen dabei offen in „targets“ und „waste“ (Turow 2011).
- **Kumulative Benachteiligung:** Gandy (2011) beschreibt, wie statistische Diskriminierung die strukturellen Benachteiligungen von race, class und gender verstärkt und Lebenschancen massiv beeinflusst – zu bestehenden Benachteiligungen kommen neue hinzu (Danna/Gandy 2002).
- **Voice Divide:** Auf der Ebene der Artikulation und Partizipation zeigen sich Schließungsprozesse – die Möglichkeit, innerhalb digitaler Angebote Widerspruch zu äußern und eigene Interessen zu artikulieren, ist ungleich verteilt (Klein 2008).

flowchart TD

Z["Zero-Level: Code & Infrastruktur
Algorithmen · Personalisierung · Netzneutralität
Personenprofile

· 'Code ist nicht neutral'] --> A

A["First-Level: Zugang
Onliner vs. Offliner · Geräte · Anschlüsse
Bildung · Einkommen · Region"] -->

B

B["Second-Level: Nutzung
Skills · Nutzungsweisen · Kapitalressourcen
Differenzierungs- vs.

Kohärenzparadigma"] --> V

V["Voice Divide
Artikulation · Partizipation
Einflussnahme auf digitale Angebote"]

Z -. "durchdringt alle Ebenen" .-> B

Z -. "durchdringt alle Ebenen" .-> V

3.5 Das Fundamentalaxiom – und seine Umkehrung

Van Dijk (2005) zufolge beruht der Diskurs der digitalen Spaltung auf einem Fundamentalaxiom: *Fehlender Zugang und Nicht-Nutzung des Internet bedeuten eingeschränkte Möglichkeiten und Chancen*. Iske/Kutscher (2020) zeigen nun die Pointe der aktuellen Entwicklung: Aufgrund von Personalisierung und Priorisierung kann gerade auch die **Nutzung** des Internet zu einer algorithmisch basierten Einschränkung von Lebenschancen führen. Digitale Teilhabe ist damit keine Frage des „Dabeiseins“, sondern eine Frage der Machtverhältnisse im digitalen Raum.

Für die Soziale Arbeit ergibt sich daraus eine doppelte Verantwortung: Digitalisierte Angebote können Ungleichheit sowohl befördern als auch verhindern – und die Sicherung des Zugangs zu Angeboten in ungleichheitssensibler Reflexion und Gestaltung ist Teil des professionellen Verantwortungsbereichs (Iske/Kutscher 2020). Wie das konkret Kinder und Jugendliche betrifft,

zeigt das nächste Kapitel.

Revision #1

Created 30 October 2026 11:39:40 by Shelly Pröhl

Updated 30 October 2026 11:40:15 by Shelly Pröhl