

**Bachelor-Arbeit**

Ausbildungsgang: Bachelor of Science in Social Work - Soziokultur  
Kurs: M382 Bachelor-Arbeit

**Loïc Wohlfarth**

**Soziokulturelle Animation und Digital Divide****Die Vermittlungsposition und digitale Ungleichheiten**

Diese Arbeit wurde am **31.07.2025** an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit eingereicht. Für die inhaltliche Richtigkeit und Vollständigkeit wird durch die Hochschule Luzern keine Haftung übernommen.

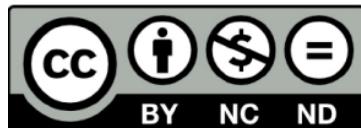
---

Studierende räumen der Hochschule Luzern Verwendungs- und Verwertungsrechte an ihren im Rahmen des Studiums verfassten Arbeiten ein. Das Verwendungs- und Verwertungsrecht der Studierenden an ihren Arbeiten bleibt gewahrt (Art. 34 der Studienordnung).

---

Studentische Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit werden unter einer Creative Commons Lizenz im Repository veröffentlicht und sind frei zugänglich.

**Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive  
der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern**



**Urheberrechtlicher Hinweis:**

**Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-  
Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz (CC BY-NC-ND 3.0 CH) Lizenzvertrag lizenziert.**

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>

**Sie dürfen:**



**Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.

**Zu den folgenden Bedingungen:**



**Namensnennung** — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



**Nicht kommerziell** — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



**Keine Bearbeitungen** — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

**Keine weiteren Einschränkungen** — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.  
Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

## **Vorwort der Studiengangleitung Bachelor**

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von mehreren Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme und Entwicklungspotenziale als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Denken und Handeln in Sozialer Arbeit ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es liegt daher nahe, dass die Diplomand\_innen ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Fachleute der Sozialen Arbeit mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachkreisen aufgenommen werden.

Luzern, im August 2025

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit  
Studiengangleitung Bachelor Soziale Arbeit

## Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit von Loïc Wohlfarth mit dem Titel «Soziokulturelle Animation und Digital Divide: die Vermittlungsposition und digitale Ungleichheiten» geht der Frage nach, wie die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation im Kontext des Digital Divide zu verstehen ist. Als Literaturarbeit ist sie in fünf Kapitel gegliedert, die jeweils theoretische und empirische Bezüge liefern. Argumentativer Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass die fortschreitende Digitalisierung der Lebenswelt in der Schweiz digitale Ungleichheiten verstärkt. Aufbauend auf Habermas' Theorie der Kolonialisierung der Lebenswelt wird argumentiert, dass der Digital Divide als Folge dieser Entwicklung zu verstehen ist. Anhand theoretischer Konzepte und empirischer Daten werden die Ebenen des Digital Divide analysiert. Diese zeigen auch in der Schweiz eine ungleiche Verteilung digitaler Teilhabechancen entlang sozialer Faktoren wie Alter, Bildung, Geschlecht oder Behinderung auf. Die Soziokulturelle Animation als Profession im gesellschaftlichen Mittelfeld, muss dabei zwischen systemischen Anforderungen und lebensweltlichen Bedürfnissen vermitteln. Ihre professionelle Aufgabe besteht darin, digitale Ungleichheiten sichtbar zu machen und zwischen systemischen Logiken und alltagsnaher Realität zu übersetzen. So kann sie auf den Digital Divide reagieren und zur demokratischen Gestaltung der Digitalisierung beitragen. Die Arbeit liefert damit eine Erweiterung des professionsbezogenen Verständnisses der Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation im digitalen Zeitalter.

# Inhaltsverzeichnis

<b>ABSTRACT .....</b>	<b>I</b>
<b>1 EINLEITUNG .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 AUSGANGSLAGE .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 MOTIVATION.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 FRAGESTELLUNGEN.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 VORGEHENSWEISE .....</b>	<b>3</b>
<b>2 VERMITTLUNGSPPOSITION DER SOZIOKULTURELLEN ANIMATION .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 SOZIOKULTURELLE ANIMATION IN DER ZIVILGESELLSCHAFT .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 SOZIOKULTURELLE ANIMATION IM GESELLSCHAFTLICHEN MITTELFELD .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.1 SYSTEM UND LEBENSWELT NACH HABERMAS .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2.2 KOLONISIERUNG UND KULTURISIERUNG.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.3 VERMITTLUNGSPPOSITION ALS PROFESSIONELLES HANDELN .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3 BEANTWORTUNG ERSTE UNTERFRAGESTELLUNG .....</b>	<b>17</b>
<b>3 KOLONISIERUNG DER LEBENSWELT UND DIGITALISIERUNG .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 DIGITALISIERUNG ALS KOLONISIERUNG DER LEBENSWELT .....</b>	<b>19</b>
<b>3.2 DIGITALISIERUNG IN DER SCHWEIZ .....</b>	<b>21</b>
<b>3.3 FOLGEN DER DIGITALISIERUNG DER LEBENSWELT .....</b>	<b>22</b>
<b>3.4 BEANTWORTUNG ZWEITE UNTERFRAGESTELLUNG .....</b>	<b>24</b>
<b>4 DIGITAL DIVIDE .....</b>	<b>25</b>
<b>4.1 GESCHICHTE UND BEGRIFFSKLÄRUNG .....</b>	<b>25</b>
<b>4.2 FIRST-LEVEL DIGITAL DIVIDE: ZUGANG .....</b>	<b>27</b>
<b>4.3 FIRST-LEVEL DIGITAL DIVIDE IN DER SCHWEIZ .....</b>	<b>28</b>
<b>4.4 SECOND-LEVEL DIGITAL DIVIDE: KOMPETENZEN UND NUTZUNG .....</b>	<b>29</b>
<b>4.5 SECOND-LEVEL DIGITAL DIVIDE IN DER SCHWEIZ .....</b>	<b>31</b>
<b>4.6 THIRD-LEVEL DIGITAL DIVIDE: WIRKUNG .....</b>	<b>33</b>
<b>4.7 THIRD-LEVEL DIGITAL DIVIDE IN DER SCHWEIZ .....</b>	<b>34</b>
<b>4.8 BEANTWORTUNG DRITTE UNTERFRAGESTELLUNG .....</b>	<b>35</b>

<b>5 SCHLUSS.....</b>	<b>37</b>
<b>5.1 BEANTWORTUNG HAUPTFRAGESTELLUNG.....</b>	<b>37</b>
<b>5.2 VERMITTELN IM WEITEREN UND IM ENGEREN SINN.....</b>	<b>39</b>
5.2.1 VERMITTELN ALS PROBLEMATISIEREN.....	39
5.2.2 VERMITTELN ALS ÜBERSETZEN .....	40
<b>5.3 SCHLUSSWORT.....</b>	<b>42</b>
<b>6 LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>44</b>

# 1 Einleitung

In diesem ersten Kapitel soll die Ausgangslage der zu behandelten Themen kurz konturiert werden, anschliessend die Motivation für die Arbeit dargelegt werden und zuletzt die Fragestellungen, geteilt in Hauptfragestellung und Unterfragen, erörtert werden.

## 1.1 Ausgangslage

Die Digitalisierung prägt das gesellschaftliche Leben in der Schweiz immer stärker. Staatliche Institutionen und private Unternehmen digitalisieren ihre Angebote zunehmend (Daloz, 2025, S. 7; Schneeberger, 2022). Ziel sind Kostensenkungen, Effizienzsteigerung und ein nachhaltiger digitaler Wandel. Der Bundesrat formuliert in seiner Strategie Digitale Schweiz, dass staatliche Angebote konsequent nach dem Prinzip *digital first* zu priorisieren sind (Bundesrat, o. J.). Für viele Menschen kann diese Entwicklung zu einer Erleichterung im Alltag und zu Optimierungen im Berufsleben führen. Gleichzeitig bringt sie neue Herausforderungen und Spannungen mit sich. Digitale Zugänge, Kompetenzen und die Auswirkungen der Internetnutzung werden zu zentralen Faktoren gesellschaftlicher Teilhabe.

Datenerhebungen zeigen, dass ein wachsender Teil der Bevölkerung Schwierigkeiten hat, mit der Digitalisierung Schritt zu halten (Ramp et al., 2024, S. 13). Digitale Spaltungen zeigt sich nicht nur im Zugang, sondern auch in der Nutzung und in den konkreten Auswirkungen digitaler Technologien auf das tägliche Leben (Chiapparini et al., 2023).

Der Begriff des Digital Divide steht seit Jahren im Fokus empirischer Forschung und gesellschaftlicher Debatten. Es besteht ein medialer Diskurs rund um digitale Ungleichheit, digitale Ausgrenzung und der ungleichen Verteilung von digitalen Kompetenzen (Bundesamt für Statistik [BFS], 2021; Ramp et al., 2024).

In diesem Spannungsfeld stellt sich die Frage nach Akteur:innen, die soziale Teilhabe sichern und Ungleichheiten adressieren können. Die Soziokulturelle Animation ist als zivilgesellschaftlich verankertes Berufsfeld prädestiniert, auf die sozialen Spannungen des Digital Divides zu reagieren. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, welche Rolle die Soziokulturelle Animation im Kontext der Digitalisierung einnimmt und

inwiefern sie diesen Prozess aus professionstheoretischer Perspektive kritisch begleitet. Die Beantwortung dieser Frage erfordert eine professionstheoretische Auseinandersetzung der Soziokulturellen Animation. Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist es daher, die Digitalisierung und den damit zusammenhängenden Digital Divide als gesellschaftlich wirksames Phänomen zu analysieren und seine Bedeutung für das professionelle Selbstverständnis der Soziokulturellen Animation im digitalen Zeitalter herauszuarbeiten.

## 1.2 Motivation

Im Rahmen dieser Bachelorarbeit soll ein Teilaспект digitaler Gesellschaften vertieft betrachtet werden. Besonders relevant erscheint dabei der sogenannte Digital Divide, also die ungleiche Verteilung von Zugängen, Kompetenzen und Teilhabemöglichkeiten im digitalen Raum. Dieses Phänomen erlaubt es, die professionelle Perspektive der Soziokulturellen Animation hinsichtlich ihrer Herangehensweise bezüglich Ungleichheiten in der Digitalität zu erweitern. Diese Weiterentwicklung der professionsbezogenen Perspektive ist zentral, da der Digital Divide einen wesentlichen Einfluss auf gesellschaftliche Teilhabe und die Ausgestaltung von Lebenswelten der Adressat:innen der Soziokulturellen Animation hat.

Trotz der Hochaktualität und steigenden Relevanz der Themen der Digitalität, sind diese Themen nur marginal Bestandteil der Ausbildung an der HSLU SA. Nur wenige Dozierende und Studierende zeigen ein Interesse an einer Verknüpfung von aktuellen Unterrichtsinhalten mit Themen der Digitalität. Ähnliche Beobachtungen machte der Autor dieser Arbeit ebenfalls in der Praxisausbildung des dritten und vierten Semesters in der Jugendarbeit. Wiederholt tauschte sich der Autor mit Jugendlichen über ihre Bildschirmzeiten, politische Inhalte auf digitalen Plattformen oder suchtähnlichem Verhalten hinsichtlich digitaler Medien aus. Die digitalisierte Lebenswelt der Adressat:innen war jedoch zu keinem Zeitpunkt ein Anliegen für einen teaminternen Austausch oder eine professionelle Positionierung mit daraus folgenden Angeboten und Projekten. Die Praxisorganisation besass zu diesem Zeitpunkt auch keinerlei Positionspapier oder Leitfaden zu einer soziokulturellen Praxis in der Digitalität.

Sowohl in der Ausbildung als auch in der Praxis der Soziokulturellen Animation wird also eine Auseinandersetzung mit Digitalität bislang kaum verfolgt. Diese

Bachelorarbeit soll einen Beitrag dazu leisten, diesen Mangel zumindest punktuell zu bearbeiten. Dazu wurde das gesellschaftlich relevante und auch im medialen Diskurs präsente Phänomen des Digital Divide gewählt. Um einen professionstheoretischen Bezug zur Soziokulturellen Animation herzustellen, wurde das Konzept der Vermittlungsposition gewählt. In dieser Arbeit soll daher der Fachdiskurs der Soziokulturellen Animation um die Dimension digitaler Ungleichheit im Sinne des Digital Divide erweitert werden.

### 1.3 Fragestellungen

Wie in den bisherigen Abschnitten beschrieben, analysiert diese Arbeit das gesellschaftliche Phänomen des Digital Divide im Kontext digitaler Ungleichheit und verknüpft es mit einer professionsbezogenen Perspektive der Soziokulturellen Animation. Die zentrale Fragestellung lautet:

**Wie ist die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation hinsichtlich  
des Digital Divide zu verstehen?**

Zur differenzierten Bearbeitung dieser Leitfrage werden im Verlauf der Arbeit folgende drei Unterfragestellungen beantwortet:

1. **Was ist die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation?**
2. **Inwiefern hängen die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation und die Digitalisierung zusammen?**
3. **Was ist unter dem Phänomen Digital Divide zu verstehen?**

Diese Unterfragestellungen konkretisieren die zentralen Begriffe der Hauptfrage und strukturieren den Aufbau der Arbeit. Die methodische Herangehensweise zur Beantwortung dieser Fragen wird im folgenden Unterkapitel beschrieben.

### 1.4 Vorgehensweise

Zur Bearbeitung der Fragestellungen dieser Literaturarbeit folgt die Struktur der Arbeit zunächst den drei Unterfragestellungen. Die theoretischen Grundlagen werden in den Kapiteln zwei bis vier jeweils einzeln analysiert, bevor sie im abschliessenden Kapitel zusammengeführt werden, um die zentrale Fragestellung zu beantworten.

Kapitel zwei behandelt die erste Unterfrage zur Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation. Das theoretische Fundament bilden die Arbeiten von Hangartner (2013), Hug (2013), Gillet (1998), Spierts (1998) sowie die System- und Lebenswelttheorie nach Habermas (1988; 1990).

Kapitel drei widmet sich dem Verhältnis zwischen der Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation und der Digitalisierung. Grundlage bilden die Werke von Schnell und Dunger (2019) in Anlehnung an Habermas (1988) und von Fuchs (2021) sowie Dokumente des Bundesrats (o. J.) und des Bundesamts für Justiz (2023). Ergänzend werden empirische Daten aus verschiedenen Studien berücksichtigt, darunter des Bundesamts für Statistik (BFS, 2021; 2023; 2025b) und der Stiftung Risiko-Dialog (Ramp et al. 2024; Ramp et al. 2025).

Kapitel vier klärt die dritte Unterfragestellung, wie der Digital Divide verstanden werden kann. Hierfür werden zentrale Konzepte und Begriffsmodelle von van Deursen und van Dijk (2014), van Dijk (2017; 2020), Ragnedda (2017), Scheerder et al. (2017) sowie Zillien und Haufs-Brusberg (2014) herangezogen. Zur kontextuellen Einbettung der theoretischen Perspektiven werden erneut empirische Daten des BFS (2023; 2024a; 2024b; 2025b) und Stiftung Risiko-Dialog (Ramp et al., 2024) genutzt, um Aspekte digitaler Ungleichheit in der Schweiz zu veranschaulichen.

Im abschliessenden fünften Kapitel wird die zentrale Fragestellung dieser Arbeit bearbeitet, wie die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation hinsichtlich des Digital Divide zu verstehen ist. Aufbauend auf den vorhergehenden Analysen werden in diesem Kapitel zentrale Erkenntnisse zusammengeführt und in einen professionsbezogenen Zusammenhang gestellt. Die zuvor entwickelten Definition der Vermittlungsposition wird mit dem Phänomen des Digital Divide in Beziehung gesetzt. Dabei wird die vermittelnde Position der Soziokulturellen Animation in einer durch digitale Ungleichheiten geprägten Gesellschaft reflektiert und konkretisiert. Ziel ist es, ein professionstheoretisches Verständnis davon zu entwickeln, inwiefern die Soziokulturelle Animation als vermittelnde Instanz hinsichtlich des Digital Divides agieren kann. Abschliessend werden daraus konkrete Schlussfolgerungen für eine Soziokulturelle Praxis in der Digitalität abgeleitet.

## 2 Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation

Um die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation im Kontext des Digital Divide zu verstehen, wird diese Vermittlungsposition zunächst anhand theoretischer Grundlagenwerke erklärt. Dieses Kapitel widmet sich dieser Aufgabe. Ziel dieses Kapitels ist, die erste untergeordnete Fragestellung zu beantworten, was die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation ist.

Die Soziokulturelle Animation ist ein Berufsfeld der Sozialen Arbeit, das auf die Förderung sozialen Zusammenhalts und demokratischer Teilhabe abzielt. Dabei beobachtet sie den sozialen Wandel und wirkt seismografisch. Sie initiiert und begleitet Prozesse, die Menschen mit unterschiedlichen Lebensrealitäten in einen Austausch bringen. Durch ressourcenorientierte Ansätze, niederschwellige Zugänge und die Stärkung von Selbstorganisation leistet sie einen Beitrag zur aktiven Mitgestaltung des Gemeinwesens und zur Entwicklung zivilgesellschaftlichen Engagements. Die Soziokulturelle Animation orientiert sich dabei an den Grundwerten der Menschenrechte, an demokratischen Prinzipien und am Berufskodex der Sozialen Arbeit (Soziokultur Schweiz, 2017).

Die folgende Auseinandersetzung beginnt mit einer grundlegenden Einordnung der Soziokulturellen Animation innerhalb der Zivilgesellschaft. Dabei wird aufgezeigt, welche Rolle sie in diesem gesellschaftlichen Bereich einnimmt und wie sie darin wirkt. Im Anschluss wird die Soziokulturelle Animation im sogenannten *gesellschaftlichen Mittelfeld* verortet. Um dieses Wirkungsfeld besser zu verstehen, werden die zentralen Begriffe *System* und *Lebenswelt* näher erläutert. Diese theoretischen Konzepte helfen dabei, gesellschaftliche Dynamiken zu analysieren und die Position der Soziokulturellen Animation im Spannungsfeld zwischen strukturellen Anforderungen und alltagsnahen Bedürfnissen sichtbar zu machen. Darauf aufbauend wird das Phänomen der *Kolonisierung der Lebenswelt* sowie die Idee einer *Kulturisierung des Systems* beschrieben. Abschliessend wird aufgezeigt, welche Bedeutung diese theoretischen Überlegungen für das professionelle Handeln von Fachpersonen der Soziokulturellen Animation haben und was die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation ist.

## 2.1 Soziokulturelle Animation in der Zivilgesellschaft

Gabi Hangartner (2013) unterscheidet innerhalb des Berufsfeldes der Sozialen Arbeit mit der Sozialarbeit und der Soziokulturellen Animation zwei zentrale Tätigkeitsbereiche. Trotz einer gewissen Durchlässigkeit zwischen diesen Feldern lassen sich beide anhand der in ihnen wirkenden Formen von Solidarität unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen zuordnen. Die Sozialarbeit ist dabei stark von einer staatlich vorgegebenen Solidarität geprägt, wie sie etwa in Sozialversicherungen oder institutionellen Unterstützungsleistungen zum Ausdruck kommt. Entsprechend ist dieses Tätigkeitsfeld der Sozialarbeit primär im Einflussbereich von Staat und Markt zu verorten. Die Soziokulturelle Animation hingegen gründet auf einer interessenbasierten Solidarität, die sich insbesondere in der Freiwilligkeit der Zusammenarbeit mit den Adressat:innen zeigt. Aus dieser Logik heraus lässt sich die Soziokulturelle Animation nicht dem Staat oder dem Markt zuordnen, sondern vielmehr der Zivilgesellschaft (S. 269–270).

Die Trennung zwischen Markt, Staat und Zivilgesellschaft ist ein zentrales Merkmal moderner westlicher Gesellschaften und bildet die Grundlage für die gesellschaftliche Verortung der Soziokulturellen Animation. Als sogenannter dritter Sektor neben Staat und Markt steht die Zivilgesellschaft für Gemeinwohlorientierung, Partizipation und eine hohe Eigenverantwortung der Bürger:innen. Sie besteht aus einer Vielzahl von Individuen und Gruppen, die sich für Anliegen wie Umwelt- oder Menschenrechtschutz engagieren. Charakteristisch ist hierbei eine Praxis der Selbstorganisation, die sich jenseits staatlicher oder marktwirtschaftlicher Logiken entfaltet (Hangartner, 2013, S. 269–274).

Durch die Differenzierung der drei gesellschaftlichen Teilbereiche in Staat, Markt und Zivilgesellschaft erhält letztere eine besondere Bedeutung. Als eigenständige gesellschaftliche Sphäre kann die Zivilgesellschaft den Konzentrations- und Kontrollprozessen staatlicher und wirtschaftlicher Institutionen entgegenwirken und als Korrektiv fungieren. In diesem Sinne ist sie eine essenzielle Grundlage für eine funktionierende demokratische Gesellschaft (Hangartner, 2013, S. 269–274).

Diese Zuordnung bedeutet jedoch nicht, dass die Soziokulturelle Animation gänzlich unabhängig von Staat und Markt agiert. Ihre Praxis ist oftmals von öffentlichen Finanzierungen, Sponsorings oder Leistungsvereinbarungen abhängig. In Abhängigkeit von

diesen externen Einflussfaktoren kann sich auch ihre Arbeitsweise zwischen Anpassung an institutionelle Rahmenbedingungen und Orientierung an zivilgesellschaftlichen Werten verändern (Hangartner, 2013, S. 270–273).

Zur weiteren Differenzierung der gesellschaftlichen Rolle der Soziokulturellen Animation lohnt sich ein Blick auf die Überlegungen von Jean-Claude Gillet (1998). In seinem Werk «Animation: Der Sinn der Aktion» analysiert er die Praxis der Soziokulturellen Animation in ihrer gesellschaftlichen Dimension, auch wenn er keine explizite theoretische Positionierung vornimmt. Gillet erkennt ähnlich wie Hangartner die unterschiedlichen Abhängigkeiten und Wechselwirkungen gegenüber Staat, Markt und Zivilgesellschaft. Er spricht in diesem Zusammenhang von einer Fluidität des Animationsfeldes (S. 20). Er betont insbesondere die Rolle der Soziokulturellen Animation als vermittelnde Instanz. Sie solle zivilgesellschaftlichen Gruppen als Mediatorin dienen, um in Dialog mit staatlichen Institutionen zu treten und ihre Anliegen artikulieren zu können. Animator:innen seien daher als Partner:innen zivilgesellschaftlicher Akteur:innen zu verstehen, denn als Vertreter:innen staatlicher Auftraggeber:innen (S. 204). Diese Mediatisationsfunktion umfasst laut Gillet sowohl einen Machtausgleich zwischen den beteiligten Akteur:innen als auch die Schaffung von Freiräumen in zeitlicher wie räumlicher Hinsicht. Diese ermöglichen den Adressat:innen der Soziokulturellen Animation, als eigenständige Akteurin aufzutreten (S. 205). Professionelle der Animation sollen Handlungsspielräume eröffnen und zivilgesellschaftliches Engagement in Richtung sozialer Veränderung unterstützen (S. 28).

Dabei geht Gillet (1998) in seiner Argumentation über eine vermittelnde Rolle hinaus und formuliert eine radikale Position. Eine Soziokulturelle Animation, die lediglich zur sozialen Stabilisierung beiträgt, würde zur Schaltstelle staatlicher Kontrollmechanismen verkommen (S. 57). Stattdessen müsse sie als Form des Widerstands gegen die Dominanz von Markt und Staat verstanden werden. Ihre Identität liege nicht in Anpassung, sondern in der Reaktion auf gesellschaftliche Brüche, als Revolte gegen Bürokratie, Technokratie und die Marktlogik (S. 53–54). Soziokulturelle Animator:innen sollen sich demnach innerhalb der Institution bewegen, wenn diese der Ort einer professionellen Intervention ist und sich gleichzeitig von ihr distanzieren, sofern sie Ausdruck von Machtstrukturen darstellt. Sie sollen Adressat:innen in ihrer Forderung nach

Besserstellung unterstützen und technokratische Entscheidungen ihrer Arbeitgeber:innen ablehnen (S. 193–194).

Abschliessend lässt sich formulieren, dass sich die Soziokulturelle Animation in einem komplexen Spannungsfeld zwischen Staat, Markt und Zivilgesellschaft agiert. Während Hangartner (2013) sie klar der Zivilgesellschaft zuordnet und auf ihre interessenbasierte Solidaritätsform verweist, macht sie gleichzeitig auf die wechselseitigen Abhängigkeiten aufmerksam, die aus staatlicher oder marktwirtschaftlicher Finanzierung entstehen. Gillet (1998) erweitert diese Perspektive um eine politische Komponente. Er plädiert für eine Soziokulturelle Animation, die sich aktiv in gesellschaftliche Aushandlungsprozesse einmischt und als Gegenkraft zu bestehenden Machtstrukturen agiert. In beiden Ansätzen wird deutlich, dass die gesellschaftliche Positionierung der Soziokulturellen Animation nicht statisch ist, sondern sich kontextabhängig dynamisch entfaltet.

Die bisherige Verortung der Soziokulturellen Animation innerhalb der Zivilgesellschaft bietet eine erste Annäherung an ihre gesellschaftliche Position. Um diese zu erweitern, wird im Folgenden das Konzept des gesellschaftlichen Mittelfelds nach Marcel Spierts (1998) eingeführt. Dieses ermöglicht eine differenziertere Betrachtung zwischen den etablierten gesellschaftlichen Sphären.

## 2.2 Soziokulturelle Animation im gesellschaftlichen Mittelfeld

Die theoretische Verortung der gesellschaftlichen Position der Soziokulturellen Animation in der Zivilgesellschaft wird von Marcel Spierts in seinem Werk «Balancieren und Stimulieren: Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit» (1998) erweitert. Darin führt er den Begriff des gesellschaftlichen Mittelfelds ein. Anders als bei Gillet, tritt die Soziokulturelle Animation nicht mehr als Gegenspielerin von Staat und Markt auf, sondern agiert zwischen den Wechselwirkungen von Staat, Markt und Zivilgesellschaft. Sie befindet sich dabei nach wie vor in einer gesellschaftlichen Sphäre, die sich dem direkten Einfluss staatlicher Behörden und des Marktes entzieht (S. 87). Dies ist für viele Bürger:innen von zentraler Bedeutung. Es ermöglicht ihnen, eigene Anliegen und Forderungen zu formulieren und zu verfolgen, ohne dabei unmittelbar mit staatlichen oder marktwirtschaftlichen Akteur:innen in Kontakt treten zu müssen. Die Soziokulturelle Animation übernimmt damit eine wichtige Nischenfunktion. Sie schafft

Verbindungen zwischen sozialen und institutionellen Netzwerken, fördert gesellschaftliche Teilhabe und befähigt Menschen zur eigenständigen Bearbeitung individueller und kollektiver Herausforderungen (S. 86). Um diese Rolle auszufüllen, positioniert sich die Soziokulturelle Animation bewusst im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen staatlichen Institutionen und der Bevölkerung (S. 86).

Annette Hug konkretisiert diesen Begriff in ihrem Beitrag «Eine Praxis der alltäglichen Demokratie» (2013) anhand zweier Beispiele. Sie verweist einerseits auf Jugendliche, die sich in der Übergangsphase zwischen Schulabschluss und Berufsausbildung befinden. Diese Gruppe fällt häufig durch das Raster institutioneller Zuständigkeiten, da weder staatliche Stellen noch der Arbeitsmarkt klare Verantwortlichkeiten übernehmen. Andererseits nennt sie Mütter, die Gemeinschaftszentren besuchen. Aufgrund ihrer Rolle als (Teilzeit-)Hausfrauen sind sie nur eingeschränkt in staatliche Versorgungssysteme oder wirtschaftliche Produktionsprozesse eingebunden (S. 214). Beide Gruppen stehen exemplarisch für Zielgruppen im gesellschaftlichen Mittelfeld, die von herkömmlichen Strukturen kaum erreicht werden.

Spierts (1998) weist jedoch ausdrücklich darauf hin, dass das gesellschaftliche Mittelfeld kein autonomer Freiraum sei. Vielmehr werde es von zwei dominanten gesellschaftlichen Sphären geprägt, die mit ihren jeweiligen Logiken auf dieses Mittelfeld einwirken (S. 87). Auf der einen Seite steht die *Lebenswelt*, geprägt von alltäglicher Kommunikation, sozialem Miteinander und informellem Handeln. Auf der anderen Seite steht das *System*, das durch strategisches, zweckrationales Handeln bestimmt ist wie durch Verwaltung, Bürokratie oder marktwirtschaftliche Prozesse (S. 87–88).

Um die theoretischen Grundlagen des gesellschaftlichen Mittelfelds weiter zu vertiefen, wird nun auf das Konzept der System-Lebenswelt-Differenzierung nach Jürgen Habermas zurückgegriffen. Diese Unterscheidung liefert einen Rahmen, um die gesellschaftlichen Spannungsfelder, in denen sich die Soziokulturelle Animation bewegt, präzise zu erfassen.

## 2.2.1 System und Lebenswelt nach Habermas

Aufbauend auf Spierts' Überlegungen zur soziokulturellen Animation im gesellschaftlichen Mittelfeld soll hier ein Blick auf die Begriffe System und Lebenswelt geworfen

werden, wie sie Jürgen Habermas in seiner Theorie des kommunikativen Handelns (1988) entwickelt hat. Diese Unterscheidung bietet eine theoretische Grundlage, um die Spannungsfelder der Soziokulturellen Animation zu analysieren. Aufgrund ihrer vermittelnden Position, bewegt sie sich zwischen unterschiedlichen gesellschaftlichen Logiken. Die Ausführungen zu Habermas beschränken sich dabei auf zentrale Grundzüge; eine vertiefte Analyse würde den Rahmen der Arbeit übersteigen.

Habermas (1988) argumentiert, dass Gesellschaft nicht als geschlossene Einheit, sondern als Zusammenspiel von System und Lebenswelt zu begreifen ist (S. 180). Der Begriff der Lebenswelt ist dabei untrennbar mit der Theorie des kommunikativen Handelns verbunden. Nach Habermas begegnen Menschen, in seinen Modellen oft als Aktor:innen bezeichnet, in der Lebenswelt fortlaufend Handlungssituationen, die eine kommunikative Verständigung erfordern. Durch kommunikative Verständigung versuchen die Beteiligten zwei zentrale Risiken zu vermeiden. Erstens Missverständnisse oder Dissens, und zweitens das Scheitern der Kommunikation. Das Vermeiden des ersten Risikos ist dabei Voraussetzung für die Bewältigung des zweiten (S. 194). Grundlage jeder Verständigung sind die jeweiligen Situationsdefinitionen der Beteiligten. Damit Kommunikation gelingt, müssen sich diese Sichtweisen in zentralen Punkten überschneiden (S. 185). In der Kommunikation beziehen sich die Beteiligten auf drei Ebenen. Auf die objektive Welt als Gesamtheit überprüfbarer Tatsachen, auf die soziale Welt als Netz interpersonaler Beziehungen und auf die subjektive Welt, also das persönliche Erleben der sprechenden Person (S. 183–184). Kommunikatives Handeln beschreibt demnach einen kooperativen Prozess, bei dem sich die Beteiligten gleichzeitig auf Inhalte der objektiven, sozialen und subjektiven Welt beziehen (S. 184). Auf Basis einer gemeinsamen Situationsdeutung verfolgen sie dabei ihre Handlungspläne in konsensorientierter Weise (S. 193). Ein konkretes Beispiel für kommunikatives Handeln ist ein Gespräch zwischen zwei Personen, die gemeinsam eine Entscheidung treffen wollen. Beide bringen ihre Sichtweisen ein und durch den Austausch auf Augenhöhe entsteht ein gemeinsames Verständnis, welches als Grundlage für eine einvernehmliche Entscheidung dient.

Für kommunativ Handelnde stellen dabei konkrete Handlungssituationen das jeweilige Zentrum ihrer Lebenswelt dar. Diese Situationen sind jedoch nur Teilespekte einer

umfassenden Lebenswelt (Habermas, 1988, S. 188 & S. 194). Diese ist der Rahmen, in dem sich Situationen abwechseln und verändern. Sie bildet einen offenen, aber strukturierenden Kontext, der Orientierung ermöglicht (S. 201). Sie fungiert als Reservoir gemeinsamer Selbstverständlichkeiten und Überzeugungen, die zur Verständigung in den beschriebenen kooperativen Prozessen herangezogen werden (S. 189). Kommunikativ Handelnde bewegen sich dabei stets innerhalb der Grenzen ihrer Lebenswelt, aus der sie nicht heraustreten können. Da sie Teil der Lebenswelt sind, können sie sich nicht wie bei objektiven Fakten, sozialen Normen oder subjektiven Erlebnissen explizit auf die Lebenswelt selbst beziehen (S. 192). Die Lebenswelt stellt das vertraute und zugleich meist unausgesprochene Geflecht jener Voraussetzungen dar, die kommunikatives Handeln erst ermöglichen (S. 199).

Zusammenfassend beschreibt die Lebenswelt den alltäglichen Erfahrungs- und Handlungsräum, in dem soziale Interaktion und Kommunikation stattfinden. Sie ist jener Bereich, in dem sich kommunikatives Handelns entfaltet und Solidarität entsteht. Dazu gehören kulturelle Überlieferungen, soziale Normen und Werte, die das menschliche Zusammenleben strukturieren. Kommunikatives Handeln zielt dabei auf Verständigung und Konsensbildung ab. Dadurch können sich Menschen in ihren Leben orientieren und ihre Identität entwickeln (Habermas, 1990, S. 33–39). Privatsphäre und Öffentlichkeit sind dabei die konkreten Bereiche der Lebenswelt (Habermas, 1988, S. 471).

Nach Habermas (1988) steht der Lebenswelt das System als seine gesellschaftliche Gegenwelt gegenüber. Während in der Lebenswelt soziales Handeln über Verständigungsprozesse koordiniert wird, erfolgt die Koordination im System über funktionale Zusammenhänge (S. 226). Im folgenden Abschnitt wird beleuchtet, wie sich das System entwickelt und welche Rolle strategisches Handeln und Steuerungsmedien dabei spielen.

Habermas (1988) erläutert diesen Gegensatz zwischen System und Lebenswelt anhand der historischen Entwicklung von Stammesgesellschaften zu modernen Gesellschaften. In stammesgesellschaftlichen Strukturen wurden soziale Normen durch kommunikatives Handeln innerhalb der Lebenswelt ausgehandelt und durchgesetzt (S. 232–237). Mit wachsender gesellschaftlicher Komplexität steigt jedoch der Bedarf an Verständigung zwischen den vielfältigen Akteur:innen. Um diesen steigenden Bedarf

zu bewältigen, entwickeln sich sogenannte Entlastungsmechanismen. Sie reduzieren den Kommunikationsaufwand und Reduzieren das Risiko des Dissens und des Scheiterns von Kommunikation (S. 269).

Zu den zentralen Entlastungsmechanismen zählen Moral und Recht. Diese setzen soziale Normen nicht mehr situativ und verständigungsorientiert, sondern abstrakt und allgemein durch (Habermas, 1988, S. 259). Diese Koordination von Handlungen erfolgt zunehmend über formalisierte Verfahren moralischer und rechtlicher Entscheidungsprozesse (S. 261). Diese Entwicklung beschreibt Habermas als Lebensweltrationalisierung. Der gestiegene Verständigungsbedarf innerhalb komplexer werdenden Lebenswelten erzeugt einen Rationalisierungsdruck, der wiederum den Ausbau solcher Entlastungsmechanismen fördert (S. 268–269, 272).

Neben Moral und Recht wirken auch Geld und Macht als Steuerungsmedien. Sie abstrahieren und generalisieren soziale Einflussfaktoren wie Ansehen oder persönliche Überzeugungskraft, die in der Lebenswelt eine wichtige Rolle spielen. Geld und Macht können unabhängig von konkreten Personen oder Situationen eingesetzt werden und ermöglichen eine zweckrationale Koordination von Handlungen (S. 271–272).

Diese Entwicklung führt zu einer Verschiebung. Die direkte, sprachlich vermittelte Verständigung in der Lebenswelt wird durch die Nutzung von Steuerungsmedien wie Moral, Recht, Geld und Macht ersetzt. Handlungen werden strategisch beeinflusst, ohne dass ein sprachlicher Konsens notwendig ist. Die Lebenswelt verliert dadurch an Bedeutung für die Handlungskoordination. Letztlich kommt es zu einer grundlegenden Differenzierung zwischen verständigungsorientiertem Handeln in der Lebenswelt und erfolgsorientiertem Handeln im System (Habermas, 1988, S. 269). Die Steuerung sozialen Handelns über Medien wie Geld und Macht wird in modernen Gesellschaften zur dominanten Form. Konkrete gesellschaftliche Bereiche des Systems sind die Wirtschaft und der Staat (S. 472)

Aufbauend auf der Gegenüberstellung von Lebenswelt und System widmet sich der folgende Abschnitt den Wechselwirkungen zwischen beiden Bereichen. Dabei stehen insbesondere die von Habermas (1988) beschriebene Kolonialisierung der Lebenswelt sowie die weiterführende Perspektive der Kulturisierung des Systems im Fokus.

## 2.2.2 Kolonisierung und Kulturisierung

Habermas (1988) zeigt, dass in modernen Gesellschaften ein Austausch zwischen System und Lebenswelt stattfindet. In der bürgerlichen Gesellschaft stehen sich dabei die lebensweltlichen Bereiche Privatsphäre und Öffentlichkeit und die systemischen Handlungsbereiche von Wirtschaft und Staat gegenüber. Der Staat erbringt gegenüber der Privatsphäre und der Öffentlichkeit Organisationsleistungen und fällt politische Entscheidungen. Im Gegenzug erhält er dafür Steuern sowie politische Loyalität. Die Wirtschaft interagiert mit der Privatsphäre unter anderem so, dass Lohn gegen Arbeitszeit oder Angebot gegen Nachfrage getauscht wird. Auf dem Arbeitsmarkt treten somit Arbeitnehmende aus ihrem lebensweltlichen Kontext heraus und orientieren sich an den formalen Anforderungen systemischer Strukturen. Sie tauschen eine klar definierte Arbeitsleistung gegen eine vorgegebene Entlohnung. Bei dieser Transaktion fungiert Geld als Steuerungsmedium zum Austausch zwischen System und Lebenswelt (S. 471–473).

Geld und Macht können demzufolge dann als Steuerungsmedien zwischen System und Lebenswelt funktionieren, wenn lebensweltliche Elemente wie Arbeitskraft oder Zeit so abstrahiert werden, dass sie, wie im soeben beschriebenen Beispiel, als Steuerungsmedien quantifiziert in die Logiken systemischer Prozesse passen (Habermas, 1988, S. 476). Diese Umwandlung lebensweltlicher Elemente in Steuerungsmedien ist Teil der zunehmenden Lebensweltrationalisierung. Daraus folgt ein zunehmendes Eindringen von Staat und Wirtschaft in die Privatsphäre und in die Öffentlichkeit. Diesen Vorgang beschreibt Habermas als *Kolonisierung der Lebenswelt* (S. 476). Im Alltag zeigt sich diese Kolonisierung durch eine zunehmende Monetarisierung und Bürokratisierung. Das ökonomische System prägt zunehmend die Lebensführung privater Haushalte und Konsument:innen. Konsumismus, Besitzindividualismus sowie Leistungs- und Wettbewerbsideale entwickeln sich dabei zu zentralen gesellschaftlichen Leitmotiven (S. 480).

Habermas (1990) formuliert, dass die Antwort auf die Kolonisierung der Lebenswelt durch systemische Imperative eine radikale Demokratisierung ist. Diese hat jedoch nicht die Auflösung eines kapitalistischen Systems mit seinen wirtschaftlichen und staatlichen Imperativen zum Ziel. Vielmehr sollen die kolonisierenden Übergriffe der Systemimperative auf lebensweltliche Bereiche demokratisch eingedämmt werden.

Eine radikaldemokratische Veränderung bedeutet demnach, dass Menschen durch kommunikatives Handeln in ihrem Alltag gemeinsam gegen den Einfluss von Geld und Macht auftreten, um ihre Anliegen und Bedürfnisse sichtbar zu machen und durchzusetzen. (S. 36)

Kunneman (1993; zit. In Spierts, 1998) erweitert Habermas' Perspektive, indem er zur Kolonialisierung der Lebenswelt das Konzept der *Kulturisierung des Systems* hinzufügt. Auch er geht von einem Spannungsverhältnis zwischen kommunikativen und zweck rationalen Orientierungen aus, betont jedoch, dass dieses nicht nur in der Lebenswelt, sondern ebenso in den systemischen Bereichen von Wirtschaft und Staat wirksam ist. So stellt er fest, dass hierarchische Steuerungsmechanismen in Wirtschaft und Staat zunehmend an ihre Grenzen stoßen. Stattdessen gewinnen kommunikative Fähigkeiten in Arbeits- und Organisationsprozessen an Bedeutung. Es entsteht ein Bedarf an kommunikativen Qualitäten in der Gestaltung von Arbeit in den systemischen Sphären des Staates und der Wirtschaft. Diese veränderte Perspektive auf die Beziehung zwischen Lebenswelt und System bezeichnet Kunneman als Kulturisierung des Systems (S. 88). Daraus ergibt sich ein komplexeres Bild der Austauschbeziehungen. Die zweckrationale Logik des Systems und die kommunikative Logik der Lebenswelt wirken gleichzeitig und wechselseitig aufeinander ein und dies stärker, als es Habermas ursprünglich annimmt. Kunneman schlägt daher ebenfalls den Begriff des gesellschaftlichen Mittelfelds vor. Dieser stellt die strikte Trennung von System und Lebenswelt infrage. Zwischen den beiden Sphären vereint das Mittelfeld die Merkmale beider Sphären. In diesem Zwischenraum gelten sowohl kommunikatives Handeln als auch zweckrationale Steuerung als legitim (S. 88–89). Aus dieser Betrachtung formuliert Kunneman, dass die Soziokulturelle Animation im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen System und Lebenswelt zu verorten ist. Sie integriert sowohl kommunikatives als auch zweckrationales Handeln in ihr Professionsverständnis. Sie ist somit Akteurin der Kolonialisierung der Lebenswelt als auch der Kulturisierung des Systems (S. 88–89).

Inwiefern diese theoretischen Überlegungen in der Praxis der Soziokulturellen Animation zu erkennen sind, zeigt Annette Hug (2013). Sie beschreibt eine doppelte Orientierung der Soziokulturellen Animation zwischen der finanziellen Abhängigkeit gegenüber dem Staat und der Emanzipation ihrer Adressat:innen (S. 211). Dieses Spannungsverhältnis zeigt sich exemplarisch in der Finanzmittelbeschaffung von

soziokulturellen Projekten. Die systemischen Vorgaben des Projektmanagements verlangen Problemanalysen, Zielformulierungen, Methodenwahl, Kostenberechnung und Evaluationsmethoden (S. 211). Diese stehen im Widerspruch zu einem lebensweltlichen Zugang für ein bestimmtes Anliegen einer Gruppe von Menschen. Hug formuliert jedoch, dass sich die Soziokulturelle Praxis in diesem Zwischenbereich nicht zugunsten einer dieser beiden Orientierungen auflösen lässt. Vielmehr ist die soziokulturelle Arbeit dann erfüllt, wenn sich eine neue Gruppe von Menschen gebildet hat, ein Bedürfnis öffentlich zur Sprache gebracht hat und einen neuen Zugang zu einer zuvor versperrten Ressource erhält (S. 214). Dieses Verständnis entspricht exakt der genannten radikalen Demokratisierung, welche Habermas (2011, S. 36) als Antwort auf die Kolonialisierung des Systems aufführt.

Die ausgeführten theoretischen Konzepte verdeutlichen, dass die Soziokulturelle Animation in einem dynamischen Spannungsfeld zwischen System und Lebenswelt agiert. An dieser Schnittstelle kommt ihrer Vermittlungsrolle eine besondere Bedeutung zu. Im folgenden Abschnitt wird diese Vermittlungsposition nun als zentrales Element professionellen Handelns differenziert dargestellt.

### 2.2.3 Vermittlungsposition als professionelles Handeln

Spierts (1998) beschreibt die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation als eine Tätigkeit, die sie im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen System und Lebenswelt vollzieht (S. 89). In dieser Rolle agiert die Soziokulturelle Animation als Schnittstelle zwischen den Bedürfnissen und Lebensrealitäten von Individuen oder Gruppen und den Strukturen staatlicher und marktwirtschaftlicher Systeme. Dies erfordert von Fachpersonen in ihrem Berufsalltag ein hohes Mass an Flexibilität. Sie müssen in der Lage sein, situativ zwischen systemischem Handeln und beziehungsorientiertem kommunikativem Handeln im lebensweltlichen Raum zu wechseln. Laut Hangartner (2013) wird das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation so zu einem Ort des ständigen Aushandelns und Balancierens zwischen den Erwartungen staatlicher oder wirtschaftlicher Auftraggeber und den Bedürfnissen der Zielgruppen (S. 279). Eine Orientierung für dieses dynamische Ausbalancieren liefert Hangartner auch gleich. Was diese Vermittlung im Kontext der Soziokulturellen Animation konkret bedeutet, erläutert sie anhand von vier Dimensionen des professionellen Vermittlungshandelns (S. 298). Diese werden im Folgenden dargestellt.

### **Vermitteln als Problematisieren**

In dieser Dimension geht es darum, gesellschaftliche Spannungen und soziale Problemlagen frühzeitig zu erkennen und gemeinsam mit Adressat:innen ins öffentliche Bewusstsein zu rücken. Ziel ist es, kritische Entwicklungen zu thematisieren und einen konstruktiven Umgang mit Machtverhältnissen zu fördern (Hangartner, 2013, S. 317–318).

### **Vermitteln als Übersetzen**

Diese Funktion bezieht sich auf die Verständigung zwischen systemischen und lebensweltlichen Kommunikationsformen, etwa zwischen der systemischen Verwaltungssprache staatlicher Institutionen und dem lebensweltlichen Ausdruck von Bürger:innen. Auch das Vermitteln zwischen verschiedenen Lebenswelten fällt in diesen Bereich. Übersetzungsarbeit schafft Zugänge und beugt Missverständnissen und Konflikten vor (Hangartner, 2013, S. 318).

### **Vermitteln als Interessenausgleich**

Diese Form der Vermittlung zielt auf das Austarieren unterschiedlicher Erwartungen zwischen Anspruchsgruppen, wie etwa zwischen Gemeindeverwaltungen und Quartierbevölkerungen. Dabei ist oft nicht eindeutig, ob bereits ein Konflikt vorliegt oder lediglich unterschiedliche Bedürfnisse artikuliert werden (Hangartner, 2013, S. 319).

### **Vermitteln als Konfliktlösung**

Schliesslich beinhaltet Vermittlung auch das strukturierte Bearbeiten von Konflikten. Die Soziokulturelle Animation schafft Räume für Dialog, begleitet Aushandlungsprozesse und trägt zur Deeskalation bei, ohne dabei die eigene professionelle Haltung aufzugeben. Sie soll konfliktbereit und in der Lage sein, potenzielle Spannungen frühzeitig zu antizipieren (Hangartner, 2013, S. 319–320).

Spierts (1998) und Hangartner (2013) verdeutlichen, dass Vermittlung als Ausdruck professionellen Handelns im gesellschaftlichen Mittelfeld zu verstehen ist. Die vier Dimensionen der Vermittlung zeigen, dass wiederholt zwischen verschiedenen Lebenswelten als auch zwischen System und Lebenswelt vermittelt werden muss. Vermittlung

ist somit eine immanente Folge der gesellschaftlichen Position der Soziokulturellen Animation und ein zentraler Bestandteil ihres Selbstverständnisses.

## 2.3 Beantwortung erste Unterfragestellung

Nun kann die erste Unterfragestellung nach der Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation beantwortet werden. Ausgangspunkt der vorangegangen Betrachtungen ist die Verankerung der Soziokulturellen Animation in der Zivilgesellschaft. Im Gegensatz zur Sozialarbeit befindet sie sich nicht primär innerhalb staatlicher oder marktwirtschaftlicher Systeme, sondern basiert auf Freiwilligkeit und gesellschaftlicher Selbstorganisation. Als zivilgesellschaftliche Akteurin trägt sie dabei zur Stärkung demokratischer Strukturen bei. Gillet (1998) verschärft diese Perspektive, indem er die Soziokulturelle Animation als widerständige politische Praxis begreift, die sich aktiv gegen bürokratische und ökonomische Übergriffe zur Wehr setzt.

Die blosse Zuschreibung der Soziokulturellen Animation in die Zivilgesellschaft ist jedoch für ein kohärentes Verständnis der Profession zu kurz gefasst. Sie ist in ihrer Praxis oft auf öffentliche Finanzierung, Leistungsvereinbarungen oder projektbezogene Mittel angewiesen. Somit agiert sie keineswegs unabhängig von staatlichen oder wirtschaftlichen Logiken. Vielmehr muss sie zwischen systemischen Anforderungen und lebensweltlicher Beziehungsarbeit eine Balance finden (Hug, 2013, S. 211).

Spierts' Konzept des gesellschaftlichen Mittelfelds ermöglicht hierfür ein weiterführendes Verständnis. In Anlehnung an Habermas beschreibt er das gesellschaftliche Mittelfeld als den Ort, in dem sich die Praxis der Soziokulturellen Animation entfaltet. Dieses Mittelfeld wird dabei von System und Lebenswelt geprägt. Das System beschreibt nach Habermas (1988) die gesellschaftlichen Sphären von Staat und Markt. Darin werden Handlungen durch formalisierte und abstrakte Normen wie Geld, Macht und Recht strukturiert. In der Lebenswelt wiederum ist kommunikatives Handeln vorherrschend. Menschen begegnen sich egalitär und entwickeln über die Aushandlung von gemeinsamen Situationsdefinitionen Konsens. Dieses kommunikative Handeln ist jedoch durch die Kolonialisierung der Lebenswelt bedroht. Staat und Markt dringen zunehmend in die Lebenswelt ein und wandeln deren Bestandteile in quantifizierbare Steuerungsmedien um. Kunneman fügt dieser Perspektive an, dass ein umgekehrter Prozess ebenfalls im Gange ist. Staatliche und wirtschaftliche Akteur:innen müssen

zunehmend Elemente des kommunikativen Handelns in ihre Prozesse aufnehmen. Auf diesen Ideen basierend formuliert Spierts (1998), dass die Soziokulturelle Animation im gesellschaftlichen Mittelfeld einer doppelten Orientierung nachgeht und sowohl Akteur:in der Kolonisierung der Lebenswelt als auch der Kulturisierung des Systems ist.

In dieser doppelten Orientierung gegenüber System und Lebenswelt kommt der Soziokulturellen eine vermittelnde Rolle zu. Den vier Vermittlungsdimensionen entsprechend muss sie gesellschaftliche Entwicklungen problematisieren, zwischen System und Lebenswelt für Verständigung sorgen und sowohl präventiv als auch interventiv Konflikte bearbeiten.

Die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation ist somit als konkrete Arbeitsweise stets dynamisch und kontextabhängig und orientiert sich an den vier Vermittlungsdimensionen. Weiter ist sie jedoch eine gesellschaftliche Positionierung der Soziokulturellen Animation und ein konkreter normativer Rahmen. Als Profession im gesellschaftlichen Mittelfeld vermittelt sie zwischen System und Lebenswelt. In Anbe tracht der fortschreitenden Kolonisierung der Lebenswelt muss sie jedoch auch eine radikal demokratische Antwort auf diese sein und die Wirkung systemischer Imperative auf die Lebenswelt eindämmen.

### 3 Kolonialisierung der Lebenswelt und Digitalisierung

Aufbauend auf den im Kapitel zwei beschriebenen Erkenntnissen wird in diesem Kapitel die Frage beantwortet, inwiefern die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation und die Digitalisierung zusammenhängen. In einem ersten Schritt wird eine theoretische Grundlage geschaffen. Daraus geht insbesondere die Erkenntnis hervor, die fortschreitende Digitalisierung als extreme Form der Kolonialisierung der Lebenswelt zu verstehen. Verschiedene negative Auswirkungen dieser Kolonialisierung werden ebenfalls thematisiert. Im Anschluss werden entsprechende konkrete Beobachtungen und Feststellungen aus der Schweiz dargestellt.

#### 3.1 Digitalisierung als Kolonialisierung der Lebenswelt

Schnell und Dunger (2019) deuten die Digitalisierung als Kolonialisierung der Lebenswelt. Dafür greifen sie in Anlehnung an Husserl auf den Begriff der Technisierung der Lebenswelt zurück. Technisierung meint die Transformation lebensweltlicher Bedeutungen in funktionale Zeichen und regelgeleitete Abläufe. Kommunikatives Handeln verliert dadurch seinen Sinn (S. 10). Diese Abstrahierung lebensweltlicher Zusammenhänge in systemische Logiken entspricht dem von Habermas (1988) beschriebenen Prozess der Kolonialisierung der Lebenswelt (S. 476). Die Digitalisierung ist dabei als Zusitzung der Kolonialisierung zu verstehen. Sie stellt eine Transformation der Welt in quantifizierbare Daten und einen Angriff auf die Lebenswelt dar (Schnell & Dunger, 2019, S. 13). Die Praxis internationaler Grosskonzerne, sich mit der notwendigen Akzeptanz von allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zunehmend personenbezogen Daten anzueignen und diese zu kommerzialisieren (S. 13–16), lässt sich als Beispiel der Monetarisierung der Alltagspraxis in privaten und öffentlichen Lebensbereichen beschreiben, wie sie Habermas (1988) im Kontext der Kolonialisierung der Lebenswelt versteht (S. 480). Die Digitalisierung verändert damit nicht nur die Strukturen der Lebenswelt, sondern auch die lebensweltlichen Bezüge der Individuen. Kommunikatives Handeln orientiert sich zunehmend an digitalen systemischen Logiken.

Diese Perspektive kann durch konkrete Beobachtungen und Analysen des Internets und der Sozialen Medien ergänzt werden. Christian Fuchs (2021) liefert hierzu anschauliche Beispiele in seinem Werk «Soziale Medien und Öffentlichkeit». Darin

beschreibt er verschiedene Problematiken, mit denen Nutzer:innen des Internets und sozialer Medien konfrontiert sind. Ein zentrales Phänomen ist in diesem Zusammenhang der digitale Individualismus. Nutzer:innen sammeln auf sozialen Medien Aufmerksamkeit und Zustimmung, wodurch sie in ein konkurrenzbasiertes Verhältnis zueinander treten. Diese Logik untergräbt zwischenmenschliche Solidarität (S. 246). Kommunikatives Handeln als kooperativer Prozess in der Lebenswelt wird durch eine Marktlogik ersetzt, in der Zustimmung und Aufmerksamkeit als abstrahierte und formalisierte Steuerungsmedien fungieren.

Ein weiteres Problem stellt laut Fuchs (2021) die algorithmische Strukturierung sozialer Medien dar, die er als algorithmische Politik bezeichnet. Automatisierte Programme übernehmen dabei menschliche Aktivitäten. Sie steuern den Informationsfluss, posten Inhalte, vergeben Likes und schreiben Kommentare. Dadurch wird es zunehmend schwieriger, zwischen Interaktionen unter Menschen und solchen zwischen Mensch und Maschine zu unterscheiden (S. 247). Diese Entwicklung beeinträchtigt die lebensweltliche Verständigung erheblich. Die Ebenen der objektiven, sozialen und subjektiven Welt werden durch die fragliche Menschlichkeit der beteiligten Akteur:innen zunehmend unklar.

Auch Filterblasen sind eine Folge algorithmischer Politik und ein weiteres Beispiel für die Kolonialisierung der Lebenswelt. Fragmentierte Online-Öffentlichkeiten organisieren sich in solchen Blasen, in denen vorwiegend homogene Meinungen vorherrschen und abweichende Perspektiven vermieden oder ausgeblendet werden. Diese sogenannten Echokammern filtern Kommunikation algorithmisch so, dass überwiegend gleichgerichtete Ansichten erscheinen, was den Eindruck verstärkter Bestätigung der eigenen Meinung erzeugt (Fuchs, 2021, S. 247). Digitale Plattformen strukturieren damit Handlungssituationen, in denen Verständigung nicht mehr notwendig erscheint. Die Risiken des kommunikativen Handelns als Dissens oder kommunikatives Scheitern werden durch algorithmisch erzeugte Homogenität vermeintlich überwunden.

Diese Beispiele verdeutlichen, dass die Digitalisierung als Kolonialisierung der Lebenswelt zu verstehen ist. Lebensweltliche Verständigungsprozesse werden zunehmend in formalisierte und abstrahierte Normen transformiert. Digitale Plattformen strukturieren die Lebenswelt nach Logiken von Wettbewerb und Monetarisierung, wodurch Verständigung und Solidarität als zentrale Prinzipien zwischenmenschlicher Kommunikation

verdrängt werden. Was durch kommunikatives Handeln in sozialen Kontexten vermittelt wurde, wird nun durch digitale Infrastrukturen und deren systemischen Logiken ersetzt. Phänomene wie digitaler Individualismus, algorithmische Politik und die Entstehung von Filterblasen sind Symptome dieses Wandels. Um diesen Prozess zu veranschaulichen, werden nun konkrete Entwicklungen in der Schweiz näher betrachtet.

### 3.2 Digitalisierung in der Schweiz

In der Schweiz wird die Digitalisierung auf staatlicher Ebene aktiv vorangetrieben. Der Bundesrat formuliert in der jährlich erscheinenden Strategie Digitale Schweiz eine Vision eines nachhaltigen digitalen Wandels, von dem alle Bevölkerungsgruppen profitieren sollen. Ziel ist eine wettbewerbsfähige und innovative Schweiz, die nach dem Prinzip *digital first* digitale Angebote konsequent priorisiert (Bundesrat, o. J.). Die Strategie 2023 legt den Schwerpunkt auf eine digitalisierungsfreundliche Ausgestaltung des Rechts, um es Behörden zu ermöglichen, ihre Dienstleistungen möglichst vollständig digital abzuwickeln (Bundesamt für Justiz, 2023). Ein zentrales Element dieser Bemühungen ist die Digitalisierung der Verwaltung. Mit der «öffentlicht-rechtlichen Rahmenvereinbarung über die Digitale Schweiz» sowie der Gründung der Organisation «Digitale Verwaltung Schweiz» wird die digitale Transformation von Bund, Kantonen und Gemeinden koordiniert (Schweizerische Eidgenossenschaft, 2021). Ergänzend schafft das Bundesgesetz über elektronische Identifizierungsdienste eine gesetzliche Grundlage für eine sichere digitale Identitätsinfrastruktur (Schweizerische Eidgenossenschaft, 2019). Auch in der öffentlichen Arbeitsvermittlung wird die Digitalisierung vorangetrieben. Die Strategie «Öffentliche Arbeitsvermittlung 2030» der Schweizerischen Eidgenossenschaft (2023) sieht vor, dass die Dienstleistungen der regionalen Arbeitsvermittlung bis 2030 durchgängig digitalisiert werden, um Prozesse zu vereinfachen und effizienter zu gestalten (S. 4). Schliesslich betont auch die Schweizerische Konferenz für Sozialhilfe (SKOS) (2023) die Bedeutung der Digitalisierung. Sie fordert eine digitale Grundversorgung, die unter anderem durch Teilfinanzierung von Computern sowie gezielte Förderung digitaler Kompetenzen sichergestellt werden soll.

Auch marktwirtschaftliche Akteur:innen treiben die Digitalisierung entschieden voran. Beim Tarifbranchenverband des öffentlichen Verkehrs, Alliance Swisspass, findet das Prinzip *digital first* zunehmend Anwendung. Bis 2035 sollen Tickets ausschliesslich

digital erhältlich sein. Zwar wird betont, dass auch dann noch ein Ticketkauf ohne Bargeld und ohne Smartphone möglich sein soll, konkrete Umsetzungspläne dazu bleiben jedoch offen (Schneeberger, 2022). Die Schweizerische Post verfolgt ebenfalls eine Digitalisierungsstrategie, die auf die Verlagerung von Dienstleistungen ins Internet und die Reduktion physischer Filialen abzielt. Kund:innen werden dabei aktiv zur Nutzung digitaler Angebote angehalten. Wer dennoch Unterstützung vor Ort benötigt, muss unter Umständen mit Zusatzkosten rechnen (Daloz, 2025, S. 7).

Verschiedene Studien zeigen deutlich, dass diese vorangetriebene Digitalisierung der Lebenswelt der Schweizer Bevölkerung bereits klar erkennbar ist. So verfügen 98 Prozent der Haushalte in der Schweiz über einen Internetzugang. Im Jahr 2023 nutzten neun von zehn Personen das Internet täglich, 78 Prozent sogar mehrmals täglich (BFS, 2023). Diese weitverbreitete Internetnutzung spiegelt sich auch in der Arbeitswelt wider. Gemäss der schweizerischen Arbeitskräfteerhebung SAKE arbeiten 36,9 Prozent der Erwerbstätigen mindestens gelegentlich im Homeoffice (BFS, 2025b). Auch bei Jugendlichen zeigt sich eine hohe digitale Durchdringung. Laut der JAMES-Studie der Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften verfügen 99 Prozent der Haushalte mit Jugendlichen über einen Internetanschluss sowie mindestens ein Smartphone und einen Computer (Külling-Knecht et al., 2024, S. 19). Die durchschnittliche tägliche Internetnutzung der Jugendlichen beträgt unter der Woche fast vier Stunden, am Wochenende sogar über fünf Stunden (S. 37).

Wie die aufgeführten Beispiele zeigen, ist die Verbreitung digitaler Medien in der Schweiz hoch und durchdringt zahlreiche Lebensbereiche. Es liegt eine ausgeprägt Situation der Digitalisierung vor. Diese ist aufgrund der dahinterliegenden staatlichen und wirtschaftlichen Bemühungen als Kolonialisierung der Lebenswelt im Sinne Habermas' zu verstehen. Im folgenden Unterkapitel wird die Auswirkung dieser Entwicklung auf die Gesellschaft näher ausgeführt.

### 3.3 Folgen der Digitalisierung der Lebenswelt

Im Rahmen des Omnibus 2019 des BFS gaben 20 Prozent der Befragten Personen an, geringe bis keine digitalen Kompetenzen zu besitzen (BFS, 2021). Fünf Jahre später gab der Digital-Barometer 2024 der Stiftung Risiko-Dialog an, dass 31 Prozent der Schweizer Bevölkerung einen Mangel an Kompetenzen hinsichtlich der Nutzung von

digitalen Medien aufweisen. Daraus schliesst sich, dass mehr als drei von zehn Personen Mühe haben, in der digitalisierten Lebenswelt zurechtzukommen (Ramp et al., 2024, S. 13). Ein Vergleich dieser Zahlen legt die Vermutung nahe, dass der Mangel an Kompetenzen zugenommen hat. Angesichts davon, dass im Jahr 2023 mehr als neun von zehn Personen das Internet täglich nutzten (BFS, 2023), ist dieser Mangel an Kompetenzen zusätzlich bedenklich.

Zudem zeigte eine Studie der Berner Fachhochschule auf, dass armutsbetroffene Menschen und Menschen mit schweren psychischen Erkrankungen mit der zunehmenden Digitalisierung des Alltags kaum mithalten können. Neben entsprechenden Kompetenzen fehlt es diesen Personengruppen häufig an funktionierenden Geräten, stabilen Internetverbindungen und der Motivation, digitale Medien zu nutzen. Nur eine Minderheit betrachtet digitale Medien als Mehrwert für die Alltagsgestaltung (Chiapparini et al, 2023).

Vor dem Hintergrund dieser Beobachtungen scheint es nachvollziehbar, dass die Befragten des Digital-Barometer 2025 den Umgang mit jenen Personen, die mit der Digitalisierung der Lebenswelt nicht Schritt halten können, als grösste Schwäche der Schweiz im digitalen Wandel benannten. Diese Einschätzung hat sich seit der ersten Erhebung der Studienautor:innen im Jahr 2020 zudem nicht verändert (Ramp et al., 2025, S. 11–12).

Diese Phänomene zeigen, dass die Digitalisierung der Lebenswelt soziale Konsequenzen mit sich bringt. Es besteht das gesellschaftliche Risiko, dass bestimmte Bevölkerungsgruppen vom digitalen Zusammenleben, Mitwirken und Arbeiten ausgeschlossen werden (Ramp et al., 2024, S. 66). Dies hat konkrete Folgen für grundlegende alltägliche Tätigkeiten, (S. 13), die Arbeitswelt, wo die Nutzung von Computern zunehmend zur Norm wird und dem Umgang mit den digitalisierten Behörden (BFS, 2021, S. 1). Das BFS sowie die Stiftung Risiko-Dialog sprechen dabei von einem digitalen Graben und von einer Kluft, die sich durch die Gesellschaft ziehen (S. 2; Ramp et al., 2024, S. 12). Dieser Graben und diese Kluft werden im Rahmen dieser Arbeit fortan unter dem englischen Begriff Digital Divide subsummiert und im nächsten Kapitel genauer umschrieben.

### 3.4 Beantwortung zweite Unterfragestellung

Mit den erfolgten Erörterungen kann nun beantwortet werden, inwiefern die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation und die Digitalisierung zusammenhängen.

Dieses Kapitel zeigt deutlich, dass die Digitalisierung der Lebenswelt tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen mit sich bringt. Ausgehend von Schnell und Dunger (2019) und Fuchs (2021) lässt sich die Digitalisierung als eine Zuspitzung der von Habermas beschriebenen Kolonialisierung der Lebenswelt verstehen. Digitale Plattformen strukturieren zwischenmenschliche Beziehungen nach Markt- und Wettbewerbsprinzipien. Algorithmische Steuerung, Individualisierung und Filterblasen ersetzen kommunikatives Handeln durch abstrahierte und formalisierte Normen. Die Lebenswelt wird zunehmend von systemischen digitalen Logiken durchdrungen, wodurch kommunikatives Handeln gefährdet wird. Diese Kolonialisierung der Lebenswelt schlägt sich konkret in der gesellschaftlichen Realität nieder. Die von Staat und Wirtschaft vorangetriebene Digitalisierung ist in der Schweiz mehr denn je spürbar. Verschiedene soziale Gruppen laufen Gefahr ausgeschlossen zu werden. Die Digitalisierung bedeutet für diese Gruppen nicht nur eine Herausforderung, sondern auch ein potenzielles Risiko gesellschaftlicher Marginalisierung. Es zeigt sich trotz nahezu flächendeckender technischer Infrastruktur eine wachsende Digitale Kluft bzw. ein Digital Divide.

Hierbei wird der Zusammenhang zur Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation erkennbar. Der Digital Divide resultiert aus der Digitalisierung der Lebenswelt und ist als Folge der Kolonialisierung der Lebenswelt zu verstehen. Als Profession, die sich im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen System und Lebenswelt befindet und die kolonisierenden Übergriffe des Systems in die Lebenswelt demokratisch eindämmen soll, muss sich die Soziokulturelle Animation dem Digital Divide annehmen und im Rahmen ihrer Vermittlungsposition weiterführende soziale Spaltungen verhindern.

## 4 Digital Divide

Aufbauend auf der Erkenntnis, dass der Digital Divide eine konkrete Folge der Kolonialisierung der Lebenswelt durch die Digitalisierung darstellt und somit die Soziokulturelle Animation in ihrer Vermittlungsposition betrifft, muss dieser Begriff genauer erörtert werden. In den folgenden Unterkapiteln wird der untergeordneten Frage nachgegangen, was unter dem Phänomen Digital Divide konkret zu verstehen ist. In einem ersten Schritt wird der Begriff des Digital Divide anhand historischer Entwicklungen genauer definiert. Anschliessend wird er auf drei Ebenen mit ihren dahinterliegenden Forschungsperspektiven differenziert. Zu jeder dieser Ebene werden konkrete Bezüge zur Schweizer Gesellschaft hergestellt.

### 4.1 Geschichte und Begriffsklärung

Der Begriff *Digital Divide* bezeichnet laut UNESCO (2022) die Kluft zwischen Individuen, Haushalten, Unternehmen und geografischen Regionen in unterschiedlichen sozioökonomischen Ebenen, bezogen auf ihre Möglichkeiten, sich Zugang zu digitalen Technologien und Informationen zu verschaffen und diese für vielfältige Zwecke zu nutzen. Ausgehend von dieser Definition lässt sich der Digital Divide als ein komplexes und vielschichtiges Phänomen beschreiben. Eine umfassende Analyse aller Dimensionen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Ziel ist es daher, den Begriff so einzugrenzen und theoretisch zu fundieren, dass er als konzeptionelle Grundlage für die Fragestellung dieser Arbeit dienen kann.

Der Digital Divide ist ein theoretisches Konzept zur Beschreibung und empirischen Untersuchung digitaler Ungleichheiten. Es beruht auf der sogenannten *Knowledge Gap Theory* (Wissenskluft-Theorie). Diese medien- und kommunikationstheoretische Perspektive geht davon aus, dass neue Massenmedien dazu beitragen, bestehende sozioökonomische Ungleichheiten zu verstärken. Personen mit höherem sozioökonomischem Status sind dabei in der Lage, Informationen schneller aufzunehmen und effektiver zu nutzen als jene mit niedrigerem Status (van Deursen & van Dijk, 2014, S. 508–509). Mit dem Aufkommen des Internets in den 1990er-Jahren wurde diese Perspektive weiterentwickelt und auf digitale Medien übertragen. Empirische Studien zeigten, dass der Zugang zum Internet zwischen sozialen Gruppen ungleich verteilt

war. Diese Ungleichheit wurde zunächst hauptsächlich als technisches Problem interpretiert, in Form einer Kluft im Zugang zu Geräten und Infrastruktur. Diese technische Sichtweise wird im Konzept des *First-Level Digital Divide*, als Kluft zwischen Menschen mit und ohne Zugang zum Internet zusammengefasst (Ragnedda, 2017, S. 9–11; Zillien & Haufs-Brusberg, 2014, S. 78).

Ab den 2000er-Jahren rückte zunehmend die Nutzung digitaler Technologien in den Fokus der Forschung. Erneut wurden soziale Unterschiede festgestellt. Diese bezogen sich auf die Art und Weise der Nutzung. Diese Erkenntnisse führten zur Entwicklung des Konzepts des *Second-Level Digital Divide*, das die Mediennutzung in den Vordergrund stellt (Zillien & Haufs-Brusberg, 2014, S. 85; Ragnedda, 2017, S. 14). Dabei wurde deutlich, dass digitale Ungleichheiten nicht primär technischer Natur sind, sondern eng mit sozialen, ökonomischen und kulturellen Faktoren zusammenhängen. Der Digital Divide zeigt sich somit als dynamisches Phänomen, das tief in gesellschaftliche Strukturen eingebettet ist (Ragnedda, 2017, S. 15).

In den 2010er-Jahren wurde die Forschung um die Dimension der tatsächlichen Auswirkungen digitaler Technologien erweitert. Der Fokus verlagerte sich auf die Frage, wie sich Zugang und Nutzung konkret auf das Leben von Menschen auswirken. Statt den Zugang und die Nutzung zu beschreiben, richtet diese Perspektive den Blick auf deren konkrete soziale, ökonomische und kulturelle Auswirkungen (Zillien & Haufs-Brusberg, 2014, S. 85). Im Zentrum steht dabei der individuelle oder kollektive Mehrwert, der aus der digitalen Teilhabe gezogen wird. Dieser Ansatz wird als *Third-Level Digital Divide* bezeichnet wird (Ragnedda, 2017, S. 15).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sich die Digital-Divide-Forschung im Laufe der Zeit zunehmend differenziert hat. Drei grundlegende Perspektiven sind dabei entstanden: Die Zugangsforschung, die Nutzungsforchung und die Wirkungsforschung (Zillien & Haufs-Brusberg, 2014, S. 74–76).

Diese drei Forschungsperspektiven bilden die Grundlage des heute weit verbreiteten dreiteiligen Stufenmodells des Digital Divide. Der First-Level Digital Divide beschreibt ungleiche Zugänge zu digitalen Technologien, der Second-Level Digital Divide thematisiert Unterschiede in der Nutzung, und der Third-Level Digital Divide fokussiert auf ungleiche Wirkungen und Teilhabechancen (Scheerder et al., 2017; van Dijk, 2017).

In den folgenden drei Unterkapiteln werden diese Ebenen des Digital Divide hinsichtlich ihrer spezifischen Merkmale und wechselseitigen Zusammenhänge näher analysiert und in der Schweiz verortet. Die drei Ebenen bilden zusammen die Grundlage zur Beantwortung der Frage, was unter dem Phänomen Digital Divide zu verstehen ist.

## 4.2 First-Level Digital Divide: Zugang

Jan van Dijk (2020) unterscheidet in seinem Zugangsmodell drei Dimensionen. Physischen, materiellen und konditionellen Zugang. Der physische Zugang beschreibt die grundsätzliche Verfügbarkeit von Geräten und Internetverbindungen im privaten Umfeld oder in öffentlichen Einrichtungen. Materieller Zugang bezieht sich auf die Mittel, die eine dauerhafte Nutzung ermöglichen, etwa Software, laufende Kosten oder Weiterbildungsangebote. Konditioneller Zugang bezeichnet Voraussetzungen wie zum Beispiel Mitgliedschaften, Gebühren oder Passwörter. Erst das Zusammenspiel dieser Dimensionen ermöglicht einen Zugang im Sinne des First-Level Digital Divide (S. 48).

Zentral für das Verständnis dieser Zugangsunterschiede ist der Ressourcenbegriff. Materielle Ressourcen wie Einkommen oder Vermögen bestimmen wesentlich darüber, ob sich Individuen digitale Endgeräte, Internetanschlüsse oder die laufenden Nutzungskosten leisten können. Hinzu kommen soziale Ressourcen. Personen mit unterstützenden Netzwerken erhalten häufiger Hilfe bei der Anschaffung, Einrichtung oder gemeinsamen Nutzung digitaler Technologien. Beide Ressourcenarten beeinflussen alle drei Zugangsformen (van Dijk, 2020., S. 50).

Neben diesen Ressourcen spielen auch Kategorien wie Bildungsstand, Erwerbsstatus, Wohnort oder nationale Zugehörigkeit eine Rolle. Höhere Bildungsabschlüsse gehen oft mit einem grösseren Repertoire an kulturellen, materiellen und mentalen Ressourcen einher, was den digitalen Zugang erleichtert. Stabile Erwerbsverhältnisse wirken ebenfalls begünstigend, da viele Tätigkeiten in modernen Arbeitskontexten eine digitale Infrastruktur voraussetzen (van Dijk, 2020, S. 51–52). Kategorien wie Alter, oder Behinderung prägen den Zugang zu digitalen Medien ebenfalls. Ältere Menschen besitzen seltener digitale Geräte oder verfügen tendenziell über weniger Internetanschlüsse (S. 54–55).

Hinzu kommen technische Faktoren, die den First-Level Digital Divide beeinflussen. Unterschiede in der Leistungsfähigkeit von Geräten, der Qualität von Internetverbindungen oder der Benutzer:innenfreundlichkeit digitaler Angebote können den Zugang erheblich erschweren. Besonders Haushalte mit geringem Einkommen sind oft mit veralteter Technik oder fehlender Wartung konfrontiert. Zudem ist ein Trend erkennbar, stationäre Geräte durch mobile Endgeräte zu ersetzen, was sich ebenfalls auf die Qualität der Nutzung auswirken kann (van Dijk, 2020, S. 55–56).

### 4.3 First-Level Digital Divide in der Schweiz

Nun stellt sich die Frage, wie diese Aspekte des First-Level Digital Divide konkret in der Schweiz wirken. Ein Blick auf die infrastrukturelle Ausstattung und Verbreitung digitaler Technologien im Land erlaubt eine Einschätzung, inwiefern in der Schweiz von einem First-Level Digital Divide gesprochen werden kann.

Der physische Zugang zum Internet in der Schweiz ist nahezu vollständig gewährleistet. Im ersten Quartal 2023 verfügten laut dem BFS 98 Prozent der Bevölkerung über einen Internetanschluss im eigenen Haushalt, unabhängig von Region oder subjektiv empfundener finanzieller Lage (BFS, 2023). Auch die mobile Netzabdeckung ist umfassend. Das 4G-Netz erreichte 2023 rund 99 Prozent der Bevölkerung. Swisscom stellte Ende desselben Jahres eine 5G-Abdeckung mit Übertragungsraten von bis zu 1 Gbit/s für 99 Prozent der Bevölkerung bereit, während Sunrise bereits 2022 eine vergleichbare Abdeckung für 96 Prozent erreichte (Eidgenössische Kommunikationskommission [ComCom], 2024). Angesichts dieser Zahlen scheinen weder mangelnde Infrastruktur noch finanzielle Hürden wesentliche Barrieren im Sinne eines First-Level Digital Divide zu sein. Auch die weite Verbreitung leistungsfähiger Geräte spricht für eine hohe technische Ausstattung (iTreseller, 2025; Schweizer Radio und Fernsehen [SRF], 2025).

Hinsichtlich Zugangshürden kam die Schweizer Accessibility-Studie der Stiftung Zugang für alle (2023) jedoch zum Ergebnis, dass mehr als 60 Prozent der 50 am häufigsten genutzten Smartphone-Applikationen lediglich unzureichend barrierefrei sind. Für Menschen mit Behinderungen bedeutet dies sogar, dass lediglich rund 20 Prozent dieser Anwendungen als tatsächlich zugänglich eingestuft werden können.

Aus der Studie Digitale Senior:innen der Universität Zürich (Seifert et al., 2020) ging hervor, dass 74,2 Prozent der über 65-jährigen Personen in der Schweiz zum Zeitpunkt der Erhebung in den vergangenen sechs Monaten mindestens einmal das Internet genutzt haben. Im Vergleich zur Erhebung im Jahr 2014, bei der dieser Anteil noch bei 55,7 Prozent lag, zeigt sich eine deutliche Zunahme der Internetnutzung in dieser Altersgruppe (S. 20–22). Gleichzeitig besteht gegenüber neueren Technologien wie dem kontaktlosen Bezahlen oder der Nutzung von Selbstbedienungskassen eine weitverbreitete Skepsis (S. 44). Das Fehlen analoger Alternativen kann in diesem Zusammenhang zu einem potenziellen Ausschluss und einer Vertiefung des First-Level Digital Divide führen.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass in der Schweiz bedingt von einem First-Level Digital Divide gesprochen werden kann. Der physische Zugang zu digitalen Infrastrukturen ist aufgrund der nahezu flächendeckenden Internetversorgung sowie der hohen Abdeckung durch mobile Netzwerke weitgehend gewährleistet. Gleichwohl zeigen sich bei älteren Menschen und Personen mit Behinderungen nach wie vor Zugangshürden. Diese betreffen weniger die technische Infrastruktur als die Benutzer:innenfreundlichkeit digitaler Angebote. Insofern ist der First-Level Digital Divide in der Schweiz zwar abgeschwächt, jedoch weiterhin in spezifischen Kontexten relevant.

#### 4.4 Second-Level Digital Divide: Kompetenzen und Nutzung

Während sich der First-Level Digital Divide auf den Zugang konzentriert, beleuchtet der Second-Level die ungleiche Verteilung digitaler Kompetenzen und die Nutzung digitaler Medien. Im Folgenden werden zunächst die Kompetenzen und anschliessend die Nutzung betrachtet.

Van Dijk (2020) versteht digitale Kompetenzen nicht nur als technisches Wissen, sondern als interaktive Fähigkeiten. Diese zeigen sich im aktiven Umgang mit digitalen Medien, deren Inhalten und deren kommunikativen Verwendung. Sie ermöglichen den Zugang zu Informationen und Dienstleistungen und sind somit zentral für soziale Teilhabe (S. 63). Van Dijk unterscheidet dabei zwei zentrale Kompetenzbereiche. Zum einen die medienbezogenen Kompetenzen, die grundlegende Fertigkeiten wie das Navigieren auf digitalen Oberflächen, das Anpassen von Einstellungen oder den technischen Umgang mit Geräten umfassen. Zum anderen die inhaltsbezogenen

Kompetenzen, also die Fähigkeit, gezielt Informationen zu suchen, kritisch zu bewerten und eigene Inhalte zu produzieren und zielgerichtet einzusetzen (S. 67–68).

Die Aneignung dieser Kompetenzen hängt stark von individuellen Ressourcen ab. Mentale Voraussetzungen wie Vorwissen oder analytisches Denken, soziale Unterstützung durch das Umfeld sowie kulturelle Prägungen in einem medienaffinen Alltag begünstigen die Entwicklung digitaler Fähigkeiten (van Dijk, 2020, S. 68–70). Bildung fördert insbesondere inhaltsbezogene Fähigkeiten, während medienbezogene Kompetenzen häufig im Berufsalltag durch routinierte Anwendung vertieft werden. Haushalte mit mehreren Personen sowie stabile soziale Netzwerke bieten zudem Gelegenheiten für informelles Lernen und gegenseitige Unterstützung (S. 70–71).

Durch vereinfachte Benutzeroberflächen mobiler Endgeräte wirken auch technologische Neuerungen auf die Aneignung digitaler Kompetenzen. Diese erleichtern meist den Zugang, senken aber durch Automatisierung teilweise die Notwendigkeit, medienbezogene Kompetenzen selbst zu erlernen. In dieser Hinsicht sieht Van Dijk (2020) eine wachsende Bedeutung inhaltsbezogener Kompetenzen, um die abnehmende Notwendigkeit medienbezogener Fähigkeiten zu kompensieren (S. 74–79).

Wie sich diese Fähigkeiten konkret in der Nutzung auswirken, zeigt sich in den unterschiedlichen Nutzungsmustern. Für deren Analyse unterscheidet Van Dijk (2020) die Nutzungs frequenz, also wie oft digitale Medien verwendet werden, die Nutzungsdiversität, als die Vielfalt der genutzten Anwendungen, und die Nutzungsaktivität, als das Verhältnis von aktiver zu passiver Nutzung (S. 83). Diese Einteilung in Häufigkeit, Vielfalt und Aktivitätsgrad erlaubt es, Unterschiede im digitalen Verhalten einzelner Nutzer:innengruppen genauer zu analysieren.

Auch hier spielen Ressourcen eine zentrale Rolle. Soziale und kulturelle Normen beeinflussen, welche Technologien als relevant gelten und wie sie im sozialen Kontext eingebunden werden. Gruppennormen, Status oder der Wunsch nach Zugehörigkeit können das Nutzungsverhalten ebenso prägen wie verfügbare Zeit und materielle Mittel, welche die Frequenz und Diversität der Nutzung bestimmen (van Dijk, 2020, S. 83–84). Darüber hinaus wirken sich Bildungsniveau und Erwerbsstatus stark auf die Nutzung digitaler Medien aus. Höher gebildete Personen verfügen meist über ein grösseres Repertoire an digitalen Praktiken und nutzen Medien gezielter und strategischer.

Dies wird oft durch ein unterstützendes Umfeld begünstigt. Berufliche Tätigkeiten mit digitalem Fokus tragen zusätzlich zur Entwicklung entsprechender Fähigkeiten bei (S. 84–86). Alter und Geschlecht wirken sich ebenfalls auf die digitale Nutzung aus. Jüngere Menschen nutzen digitale Medien in der Regel häufiger und vielfältiger als ältere. In vielen Industrieländern zeigt sich jedoch ein Aufholprozess bei älteren Generationen. Geschlechtsspezifisch unterscheiden sich vor allem die Nutzungsschwerpunkte. Frauen nutzen digitale Medien häufiger für Kommunikation und Konsum, während Männer sie tendenziell informations- und unterhaltungsorientiert einsetzen (S. 87–88).

Die technische Ausstattung spielt ebenfalls eine zentrale Rolle. Eine breite Geräteauswahl fördert eine breite Nutzungsdiversität und -aktivität. Gleichzeitig greifen ökonomisch benachteiligte Gruppen und ethnische Minderheiten für den Grossteil ihrer Nutzungs frequenz oft auf Smartphones zurück. Diese sind für komplexere digitale Anwendungen wie Bewerbungsprozesse, E-Government oder Online-Gesundheitsdienste nur bedingt geeignet. Auch der Zugang zu Breitbandinternet ist entscheidend für die Qualität digitaler Teilhabe (van Dijk, 2020, S. 90–92). In diesen Aspekten zeigt sich eine deutliche Wechselwirkung zwischen dem ersten und zweiten Level des Digital Divide.

## 4.5 Second-Level Digital Divide in der Schweiz

Wie sich diese theoretischen Annahmen praktisch auswirken, zeigt sich in aktuellen Daten aus der Schweiz. Im Gegensatz zum First-Level, sind die Ausprägungen des Second-Level Digital Divide deutlich erkennbar. Laut dem Digital-Barometer 2024 (Ramp et al., 2024) haben rund 31 Prozent der Bevölkerung Schwierigkeiten, sich im digitalisierten Alltag zurechtzufinden; ein klarer Hinweis auf bestehende medien- und inhaltsbezogene Kompetenzlücken.

Bezogen auf den Umgang mit digitalen Informationen berichtete das BFS (2023), dass über eine halbe Million Menschen in der Schweiz nicht in der Lage sind, zweifelhafte oder falsche Inhalte zuverlässig zu erkennen und zu prüfen. Dieser Wert korreliert stark mit den Faktoren Bildung und Alter. Menschen ohne nachobligatorische Bildung und Menschen ab 65 Jahren weisen signifikant höhere Werte auf (BFS, 2024a). 51 Prozent aller Befragten gaben ebenfalls an, bereits auf fragwürdige Inhalte in sozialen

Netzwerken gestossen zu sein, doch nur die Hälfte davon überprüft diese tatsächlich (BFS, 2023).

Auch geschlechtsspezifische Unterschiede bestehen. Gemäss dem BFS (2024b) sind 63,3 Prozent der Männer in der Lage, digitale Inhalte zu erstellen, während dieser Anteil bei Frauen nur 51,4 Prozent beträgt. Ähnliches zeigt sich bei den Sicherheitskompetenzen. 68,9 Prozent der Männer bewerten ihre Fähigkeiten in diesem Bereich als ausreichend, bei den Frauen sind es 62,2 Prozent.

Die Nutzungs frequenz ist in der Schweiz unterschiedlich. Im Jahr 2023 nutzten insgesamt 98 Prozent der Schweizer Bevölkerung das Internet mindestens einmal pro Woche. Dabei nutzen 93,4 Prozent aller Männer und 89,9 Prozent aller Frauen das Internet täglich. Diese tägliche Nutzung variiert ebenfalls stark nach Altersgruppen. 99 Prozent der 15- bis 29-Jährigen nutzt das Internet täglich. Dieser Wert sinkt bei den über 60-Jährigen auf 77,7 Prozent. Auch nach Bildungsniveau ist eine Differenz deutlich erkennbar. 78 Prozent der Personen ohne nachobligatorischen Bildungsabschluss nutzen das Internet täglich. Bei Personen mit einem tertiären Bildungsabschluss erreicht dieser Wert 96,1 Prozent (BFS, 2025a).

Ein weiteres Indiz für Nutzungsunterschiede ist die Verbreitung vernetzter Geräte. 2023 gaben 37 Prozent der Befragten an, Smart-TVs, Spielkonsolen, E-Reader oder Smartwatches zu nutzen. Dies stellt einen deutlichen Anstieg gegenüber 2021 dar, der auf eine wachsende Nutzungsdiversität in der Schweizer Bevölkerung hinweist. Dieser ist jedoch nach dem Alter ungleich verteilt. Personen unter 30 Jahren weisen einen Wert von 51,1 Prozent auf, während dieser bei Personen über 60 Jahren von 8,4 Prozent ist (BFS, 2023).

Die beobachtbaren Unterschiede in digitalen Kompetenzen und Nutzungsmustern machen eine strukturelle Verankerung des Second-Level Digital Divide in der Schweiz deutlich. Insbesondere entlang der Achsen Alter, Bildung und Geschlecht kann von einem Digital Divide gesprochen werden.

## 4.6 Third-Level Digital Divide: Wirkung

Die dritte Wirkungsebene des Digital Divide behandelt die tatsächlichen, positiven als auch negativen, Auswirkungen der digitalen Nutzung für unterschiedliche Personengruppen. Sie baut auf den ersten beiden Ebenen auf. Nur wer über einen ausreichenden Zugang und genügend Kompetenzen verfügt, kann einen gesellschaftlichen Mehrwert aus Digitalen Medien ziehen.

Van Dijk (2020) betont, dass Internetnutzung stets ambivalente Folgen hat. Sie bringt sowohl Vorteile als auch Risiken mit sich. Entscheidend ist dabei nicht die Summe der Wirkungen, sondern ihr Verhältnis. Während manche Menschen deutlich mehr positive als negative Effekte erleben, fällt diese Bilanz bei anderen weniger günstig aus (S. 98). In diesem Zusammenhang wird auch die Verbindung zum Second-Level Digital Divide deutlich. Wer über ausgeprägte digitale Kompetenzen verfügt, kann digitale Werkzeuge gezielt und effizient nutzen. Dadurch sind diese Personen besser gegen Gefahren wie Datenschutzverletzungen oder Cyberkriminalität gewappnet. Demgegenüber stehen Personen mit geringen Fähigkeiten, die sich meist auf einfache Anwendungen beschränkt und das Potenzial digitaler Technologien kaum ausschöpfen (S. 76–77).

Besonders deutlich zeigen sich diese Effekte im Arbeitsmarkt. Digitale Medien sind für die Stellensuche essenziell. Wer Zugang hat und über die nötigen Fähigkeiten verfügt, findet meist schneller eine passende Anstellung. Auch im bestehenden Arbeitsverhältnis kann der gezielte Einsatz digitaler Technologien die Produktivität steigern. Darüber hinaus eröffnen sich Vorteile im privaten Konsum. Über Online-Plattformen lassen sich günstig Produkte erwerben oder gebrauchte Gegenstände verkaufen (van Dijk, 2020, S. 99–101). Neben wirtschaftlichen Gewinnen fördert das Internet auch soziale Möglichkeiten. Es erleichtert den Aufbau neuer Freund:innenschaften, ermöglicht romantische Beziehungen und schafft Räume für politisches oder kulturelles Engagement. Dies stärkt nicht nur zwischenmenschliche Beziehungen, sondern auch das Gefühl von Zugehörigkeit (S. 101–103). Hinzu kommt der Zugang zu digitalen Bildungsangeboten und gesundheitsbezogenen Diensten, die persönliche Entwicklung und Wohlbefinden begünstigen (S. 103).

Doch die Nutzung des Internets bringt auch erhebliche Probleme mit sich. So zum Beispiel hinsichtlich intensiver Nutzung. Hohe Bildschirmzeiten, übermässiges Online-shopping, exzessives Gaming oder ständige Social-Media-Nutzung können in suchtähnliche Dynamiken münden (van Dijk, 2020, S. 106). Ebenfalls konkrete Risiken sind Cyber-Mobbing, sexualisierte Gewalt, Hassrede und Cyberkriminalität, welche durch einen Mangel an Kompetenzen zusätzlich begünstigt wird (S. 107–108). Van Dijk weist darauf hin, dass gerade jene Gruppen, die bereits beim Zugang und in der Nutzung marginalisiert sind, auch hinsichtlich des Third-Level den Risiken am stärksten ausgesetzt sind (S. 109). Hier ist erneut eine deutliche Wechselwirkung zwischen der verschiedenen Ebenen des Digital Divides zu erkennen.

## 4.7 Third-Level Digital Divide in der Schweiz

Ein Blick auf die Schweiz zeigt, dass auch hier problematische Auswirkungen der digitalen Welt präsent sind und durchaus von einem Third-Level Digital Divide ausgegangen werden kann. Hierbei gilt es jedoch anzufügen, dass Studien und Forschung zum Third-Level Digital Divide in der Schweiz nur begrenzt auffindbar sind. Die folgenden Verweise auf Umfragen und Studien versuchen dennoch, ansatzweise Klarheit über den Third-Level Digital Divide in der Schweiz zu verschaffen.

Laut einer repräsentativen Umfrage von comparis.ch verspüren rund 40 Prozent der Erwachsenen in der Schweiz Unruhe, Angst oder zumindest eine deutliche Verhaltensänderung, wenn ihr persönliches Smartphone nicht verfügbar ist. Besonders stark betroffen sind 18- bis 35-Jährige sowie Menschen, die in grösseren Haushalten leben (comparis.ch, 2024). Dies zeigt, dass suchtähnliche Dynamiken hinsichtlich der Smartphonenuutzung verbreitet sind.

Auch im Bereich der Cybersicherheit sind Probleme erkennbar. So berichtet die Cyberstudie 2024, dass innerhalb von drei Jahren fünf Prozent der Bevölkerung Opfer eines Cyberangriffs wurden. Gleichzeitig sind widersprüchliche Sicherheitspraktiken erkennbar. Ein Drittel der Befragten nutzt identische Passwörter für mehrere Dienste oder verzichtet auf zeitnahe Softwareupdates, obwohl die Hälfte ihre digitale Sicherheit als hoch einschätzt (digitalswitzerland, 2024). Die negative Auswirkung der Cyberkriminalität ist demnach eine reales Risiko für einen Teil der Schweizer Bevölkerung.

Ein weiteres ernstzunehmendes Phänomen ist die Konfrontation mit Hassbotschaften. Laut dem BFS haben 47 Prozent der Internetnutzenden in der Schweiz bereits entsprechende Erfahrungen gemacht. Dabei trifft es besonders häufig die Altersgruppe der 15- bis 29-Jährigen mit einem Anteil von 60 Prozent (BFS, 2023). Dies stellt eine enorme Verbreitung dar und ist unausweichlich als negative Auswirkung der Internetnutzung zu betrachten.

Die negativen Auswirkungen der Internetnutzung sind in der Schweiz klar erkennbar. Insbesondere junge Personen, sehen sich einer Abhängigkeit gegenüber ihrem Smartphone und der Konfrontation mit Online-Hassbotschaften ausgesetzt. Ebenfalls sind Personen aus bildungsfernem Umfeld besonders davon betroffen, digitale Medien nicht gewinnbringend für sich einsetzen zu können (Freuler, o. J.). Dies zeigt, dass digitale Ungleichheiten nicht beim Zugang oder der Nutzung enden, sondern im Sinne des Third-Level Digital Divide konkrete Auswirkungen auf das Leben vieler Menschen mit sich bringen.

## 4.8 Beantwortung dritte Unterfragestellung

Abschliessend lässt sich festhalten, dass der Digital Divide ursprünglich als absolute Ungleichheit im Zugang zu digitalen Technologien verstanden wurde, sich jedoch inzwischen zu einem analytischen Konzept entwickelt hat, das soziale Differenzierungen auf mehreren Ebenen berücksichtigt. Er ermöglicht, den Einfluss von Zugang, Nutzung und Auswirkungen digitaler Medien auf bestehende soziale Ordnungen und Ungleichheiten differenziert zu analysieren (Ragnedda, 2017, S. 18–19).

Der Zugang zu digitalen Technologien wird dabei wesentlich durch materielle und soziale Ressourcen sowie durch strukturelle Merkmale wie Bildung, Alter oder Behinderung geprägt. In der Schweiz bestehen Zugangshürden insbesondere für Menschen mit Behinderungen und Senior:innen. Ein First-Legel Digital Divide besteht in der Schweiz nur bedingt in Form der variierenden Benutzer:innenfreundlichkeit digitaler Angebote.

Auch zeigen sich digitale Ungleichheiten auf der Ebene der ungleich verteilten Kompetenzen und der differenzierten Nutzung. Diese Unterschiede sind eng mit sozialen Faktoren verknüpft. Dabei profitieren ökonomisch und bildungstechnisch privilegierte

Gruppen von einem grösseren Handlungsspielraum im digitalen Raum. In der Schweiz zeigt sich hinsichtlich der Faktoren Alter, Bildung und Geschlecht ein Second-Level Digital Divide.

Diese Unterschiede wirken sich unmittelbar auf die Lebensrealitäten aus. Der Third-Level Digital Divide zeigt, dass der gesellschaftliche Nutzen der Digitalisierung ungleich verteilt ist. Während einige von verbesserten Arbeitsmarktchancen, sozialen Möglichkeiten oder persönlicher Entwicklung profitieren, sehen sich andere stärker Risiken wie suchtähnlichem Verhalten, Cyberkriminalität oder Hassrede ausgesetzt. In der Schweiz ist ein deutlicher Third-Level Digital Divide vorhanden, wobei insbesondere junge Menschen und bildungsferne Personen betroffen sind.

Zusammenfassend ist der Digital Divide als ein strukturell verankertes, soziales Ungleichheitsphänomen zu verstehen. Es zeigt sich auf mehreren Ebenen und steht in Wechselwirkung mit materiellen Ressourcen und sozialen Faktoren wie Bildung, Alter, Geschlecht und anderen Kategorien. Er ist, wie im Kapitel 3 hergeleitet, eine Folge der Digitalisierung der Lebenswelt. Aufgrund dessen ist er für die Soziokulturelle Animation ein fundamentaler Ansatzpunkt, um das Professionsverständnis um die Herausforderungen der Digitalisierung zu erweitern.

## 5 Schluss

Dieses Kapitel führt die bisherig gemachten Erörterungen und Erkenntnisse zusammen und entwickelt sie weiter. In einem ersten Schritt wird die Hauptfragestellung dieser Arbeit beantwortet. Anhand der konkreten Antwort lassen sich Folgerungen für die berufliche Praxis der Soziokulturellen Animation formulieren. Diese werden in einem zweiten Schritt anhand der im Unterkapitel 2.2.3 beschriebenen vier Dimensionen der Vermittlungsposition nach Gabi Hangartner konkretisiert.

### 5.1 Beantwortung Hauptfragestellung

Ziel dieser Arbeit ist die Beantwortung der Hauptfragestellung, wie die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation hinsichtlich des Digital Divide zu verstehen ist. Anhand theoretischer, empirischer und professionsbezogener Überlegungen wurde formuliert, dass die Soziokulturelle Animation im Kontext des Digital Divide eine vermittelnde Rolle zwischen systemisch bedingten Digitalisierungsprozessen und lebensweltlichen Auswirkungen digitaler Ungleichheit einnimmt.

Die Soziokulturelle Animation ist als Profession in der Zivilgesellschaft zu verorten. Sie agiert jedoch nicht unabhängig von staatlichen und marktwirtschaftlichen Imperativen. Spierts baut dabei auf den Überlegungen von Habermas auf und verortet die Soziokulturelle Animation im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen System und Lebenswelt. Darin kommt ihr eine vermittelnde Rolle zwischen systemischen Anforderungen und lebensweltlichen Bedürfnissen zu. Damit bringt sie lebensweltliche Perspektiven in systemische Kontexte ein und umgekehrt systemische Logiken in die Lebenswelt. Sie betreibt nach Kunneman sowohl eine Kolonialisierung der Lebenswelt als auch eine Kulturisierung des Systems.

Diese Vermittlungsposition zwischen System und Lebenswelt ist hinsichtlich des Digital Divides insofern relevant, als dass dieser eine konkrete Folge der Digitalisierung darstellt. Die Digitalisierung ist als eine Zusätzlichkeit der Kolonialisierung der Lebenswelt zu verstehen. Kommunikatives Handeln in der Lebenswelt wird durch zweckrationale Logiken digitaler Plattformen zunehmend zurückgedrängt. Dies zeigt sich unter anderem durch die Individualisierung und konkurrenzbasierte Kommunikation auf den

Plattformen. In der Schweiz sind der Staat und die Wirtschaft treibende Kräfte dieser Digitalisierung der Lebenswelt. In der digitalisierten Lebenswelt kommt es dadurch zunehmend zu digitalen Ungleichheiten hinsichtlich des Zugangs, der Nutzung und der Auswirkung des Internets. Aufgrund dessen kann in der Schweiz von einem Digital Divide auf allen drei Ebenen gesprochen werden. Dabei sind materielle und soziale Faktoren äusserst prägend. Seine strukturelle Verankerung zeigt sich ebenfalls deutlich anhand der Faktoren Alter, Geschlecht und Bildung.

In Anlehnung an Habermas' Konzept der radikalen Demokratisierung, muss die Soziokulturelle Animation hierbei als vermittelnde Akteurin wirken, welche lebensweltliche Erfahrungen hinsichtlich des Digital Divide problematisiert, zwischen systemischen und lebensweltlichen Dynamiken Übersetzungsarbeit leistet und Handlungsspielräume für marginalisierte Gruppen eröffnet. Somit soll der Einfluss von Geld und Macht in Form der Digitalisierung auf das alltägliche Leben der Menschen kollektiv und demokratisch eingegrenzt werden.

Weiter sind die Dimensionen der Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation nach Gabi Hangartner (2013) von besonderer Bedeutung. Sie bieten ein professionelles Handlungsrepertoire, mit dem Fachpersonen der Soziokulturellen Animation digitale Ausgrenzungstendenzen aufgreifen, sichtbar machen und partizipativ bearbeiten können. Vermittlung im engeren Sinn als Interessensaustausch oder Konfliktlösung, spielen für diese Arbeit jedoch eine untergeordnete Rolle. Der Fokus liegt auf gesellschaftlichen Makro-Phänomenen wie der Kolonialisierung der Lebenswelt und dem Digital Divide. Zudem betont Hangartner, dass der Konflikt zwischen System und Lebenswelt unauflösbar bleibt (S. 277). Dies gilt auch im Kontext der Digitalisierung. Demzufolge ist Konfliktlösung für die Erkenntnisse dieser Arbeit keine logische Folge aus der problematischen Entwicklung der Digitalisierung der Lebenswelt und des daraus resultierenden Digital Divide.

Abschliessend lässt sich festhalten, dass die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation unabdingbar mit dem Digital Divide zusammenhängt. Die theoretische Verschränkung von Vermittlungsposition und Digital Divide verbindet ein zentrales Element des Professionsverständnisses mit einem aktuellen Analysetool. Aus der Kolonialisierung der Lebenswelt durch die Digitalisierung entsteht der Digital Divide. Die Soziokulturelle Animation wirkt im gesellschaftlichen Mittelfeld zwischen System und

Lebenswelt. Daraus entsteht ein Bedarf an professioneller Vermittlung durch Problematisierung und Übersetzungsarbeit. Auf diese Weise lässt sich das Professionsverständnis der Soziokulturellen Animation um eine digitale Dimension erweitern, die ihre Rolle als vermittelnde Instanz in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft neu konstruiert. Die Digitalisierung beschleunigt gesellschaftliche Veränderungen und macht die Vermittlungsrolle der Soziokulturellen Animation gerade im Umgang mit digitalen Ungleichheiten zunehmend unverzichtbar.

## 5.2 Vermitteln im Weiteren und im engeren Sinn

Nach der Konkretisierung der Antwort auf die Hauptfragestellung wird nun im Anschluss formuliert, wie die Vermittlung als Problematisieren und Übersetzen hinsichtlich des Digital Divides in der Praxis der Soziokulturellen Animation konkret zu verstehen ist.

### 5.2.1 Vermitteln als Problematisieren

Die Vermittlung als Problematisierung ist eine zentrale Komponente der Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation. Es geht darum, gesellschaftliche Spannungen und soziale Problemlagen frühzeitig zu erkennen und diese gemeinsam mit Adressat:innen ins öffentliche Bewusstsein zu rücken. Ziel ist es, kritische Entwicklungen sichtbar zu machen und einen konstruktiven Umgang mit bestehenden Machtverhältnissen zu fördern (Hangartner, 2013, S. 317–318). Dies tut die Soziokulturelle Animation hinsichtlich des Digital Divide bis anhin kaum. Wie in der Einleitung erwähnt, stellt die vorliegende Arbeit einen Versuch dar, die Soziokulturelle Animation in diese Richtung anzustossen.

Bereits vorhanden sind bislang theoretisch-normative Perspektiven ausserhalb der Soziokultur als Grundlage für die Problematisierung. So fordern Schnell und Dunger (2019) im Kontext der Digitalisierung der Lebenswelt einen Protest im Namen der Lebenswelt, ohne dabei in eine pauschale Technologiekritik zu verfallen. Vielmehr sei es notwendig, der Ambivalenz der Digitalisierung gerecht zu werden. Denn ein Internet, dessen Anwendungen nicht primär der systemischen Logik der Monetarisierung dienen, sei durchaus möglich (S. 15). In diesem Zusammenhang betont Fuchs (2021) die Potenziale des Internets. Er sieht in der Vergesellschaftung menschlicher Aktivitäten

durch Kommunikation, kooperative Arbeit, Gemeinschaftsbildung und der Schaffung digitaler Gemeingüter wesentliche Chancen für eine demokratische digitale Gesellschaft (S. 248).

Einen konkreten Orientierungspunkt für diese demokratische Digitalisierung bietet die Digital Public Goods Alliance. Diese von der UNO unterstützte Organisation vernetzt weltweit Akteur:innen, um ein globales Ökosystem digitaler Open-Source-Lösungen aufzubauen. Dabei dienen die Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 als normativer Rahmen. Sie betreibt eine Plattform, auf der geprüfte Open-Source-Tools öffentlich zugänglich gemacht werden (Digital Public Goods Alliance, 2025).

Vor diesem Hintergrund stellt der Digital Divide ein geeignetes Analysefeld dar, um digitale Ungleichheiten sichtbar zu machen und die Digitalisierung der Lebenswelt zur öffentlichen Debatte zu bringen und zu problematisieren. Damit die soziokulturelle Animation zu dieser Problematisierung beitragen kann, muss sie sich in Zukunft vermehrt aktiv auf ebensolche wissenschaftliche und politische Diskurse beziehen und sie in ihr grundlegendes Professionsverständnis aufnehmen. Dies setzt voraus, dass der Begriff des Digital Divide über Fachhochschulen, höhere Fachschulen, Dachverbände und Fachgruppen aktiv in das Professionsverständnis aufgenommen und systematisch bearbeitet wird.

### 5.2.2 Vermitteln als Übersetzen

Die Vermittlungsposition der Soziokulturellen Animation umfasst ebenfalls das Übersetzen als eine zentrale Tätigkeit. Ziel ist es, Verständigung zwischen verschiedenen Lebenswelten sowie zwischen System und Lebenswelt zu schaffen. Diese Form der Übersetzungsarbeit kann unterschiedliche Ausprägungen annehmen. So kann etwa Wissen über spezifische Lebenswelten an andere weitergegeben oder direkte Begegnungen zwischen Angehörigen unterschiedlicher Lebenswelten ermöglicht werden (Hangartner, 2013, S. 318)

Der Digital Divide als eine Folge der Digitalisierung der Lebenswelt stellt die Soziokulturelle Animation dabei vor neue Herausforderungen. Einerseits gilt es, den Fokus verstärkt auf den konkreten Bedarf in den Lebenswelten zu richten. Die Autor:innen des Digital-Barometer 2024 (Ramp et al., 2024) betonen in diesem Zusammenhang die

Relevanz von Erhebungen bezüglich, welche Personen oder Gruppen in ihren digitalen Kompetenzen gestärkt werden sollen und welche Fähigkeiten dazu erforderlich sind. Konkrete Indikatoren könnten hierbei eine hilfreiche Orientierung bieten, um jene Personen zu identifizieren, die besonders von digitalen Bildungs- und Unterstützungsangeboten profitieren könnten (S. 66). Dabei sollen alle drei Ebenen des Digital Divide berücksichtigt werden. Wie das Kapitel vier zeigt, sind digitale Ungleichheiten hinsichtlich der Zugänge, Kompetenzen und Auswirkungen in der Schweiz vorhanden und somit Gegenstand einer übersetzenden Soziokulturellen Animation.

Solch eine professionelle Ausrichtung entspricht laut Chiapparini et al. (2023) auch der zentralen Rolle der Fachpersonen, die sich nahe an den Lebenswelten jener Menschen befinden, die vom Digital Divide betroffen sind. Gerade aufgrund ihrer zivilgesellschaftlichen Verankerung ist die Soziokulturelle Animation prädestiniert, diese Übersetzungsarbeit zu leisten. Dies haben Meyer et al. (2009) im Rahmen ihrer Bachelorarbeit bereits so festgehalten. Die Soziokulturelle Animation ist als informelles Bildungssetting besonders geeignet, digitale Kompetenzen zu fördern und unter anderem so dem Digital Divide entgegenzuwirken (S. 83).

Neben der Orientierung an den Entwicklungen innerhalb der Lebenswelten darf das digitalisierende System selbst nicht aus dem Blick geraten. In diesem Zusammenhang gewinnt das Konzept der Kulturisierung des Systems (vgl. Kapitel 2.2.2) an Bedeutung. Während im Kapitel drei bereits mehrere Beispiele zur Digitalisierung der Lebenswelt aufgezeigt wurden, lassen sich zur Kulturisierung des Systems bislang nur wenige Anhaltspunkte finden. Dennoch sind solche Perspektiven von grosser Bedeutung, um zwischen System und Lebenswelt zu vermitteln. Die Soziokulturelle Animation kann sich dieser Aufgabe nicht entziehen. Sie sollte aktiv mit Plattformbetreiber:innen in Dialog treten, um gemeinsam mit lebensweltlichen Akteur:innen die Bedingungen der digitalisierten Lebenswelt mitzustalten. Wie diese Herausforderung konkret bearbeitet werden kann, zeigt folgendes Beispiel aus dem Jugendbereich des Bayrischen Jugendrings. Im Rahmen des Projekts «Digital Streetwork» wurde eine Kooperation mit der Plattform «Jodel» eingegangen. Um das Vertrauen Jugendlicher in diese digitale Form der aufsuchenden Sozialarbeit zu stärken, sind die Sozialarbeiter:innen des Jugendrings auf der Plattform nun mit einem Erkennungssymbol neben ihren Profilnamen gekennzeichnet (Janus, 2023). Hierbei gilt es jedoch zu bedenken, dass sich eine

Zusammenarbeit mit Plattformbetreiber:innen als schwierig herausstellen kann. Es ist fraglich, ob marktwirtschaftliche Akteur:innen ein grosses Interesse an der Zusammenarbeit mit zivilgesellschaftlichen Akteur:innen haben.

Ein weiteres Professionsbeispiel für die Vermittlung als Übersetzung zwischen System und Lebenswelt bietet die Arbeit in den Lernstuben des Kantons Zürichs. Diese sind niederschwellige Lernorte für Erwachsene mit Förderbedarf in Grundkompetenzen und werden vom Mittelschul- und Berufsbildungsamt [MBA] des Kantons finanziert. Sie bieten offene Lernangebote unter anderem im Bereich der digitalen Kompetenzen an und verbinden individuelle Lernbegleitung mit lebensweltorientierter Unterstützung. Ziel ist es, Teilhabe zu fördern, Lernbarrieren abzubauen und den Einstieg in weiterführende Bildungsangebote zu erleichtern. Professionelle Lernbegleitungen agieren hinsichtlich der Vermittlung von digitalen Kompetenzen zwischen digitalisierten Lebenswelten und den systemischen Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft. Bei ihrer Tätigkeit übersetzen sie technologische Inhalte und institutionelle Erwartungen von Behörden und Arbeitsmarkt in alltagsbezogene Lernsituationen für Adressat:innen. In den geschaffenen Lernräumen werden dabei digitale Medien im sozialen Austausch kontextualisiert und reflektiert. So wird die Lernstube zu einem Ort, an dem die Vermittlung zwischen systemischen Anforderungen und lebensweltlicher Realität ermöglicht wird (MBA, 2025, S. 6–10).

Die Soziokulturelle Animation übernimmt in diesem Kontext eine vermittelnde Rolle, indem sie soziale Ungleichheiten problematisiert und zwischen System und Lebenswelt übersetzt. Diese doppelte Funktion stärkt ihre professionelle Verantwortung, die Digitalisierung der Lebenswelt kritisch zu begleiten, und in Verhandlung mit Plattformbetreiber:innen Zugänge für Betroffene des Digital Divides zu schaffen. Ebenfalls besteht im Kanton Zürich mit den Lernstuben ein Ort der konkreten Praxis der Vermittlung als Übersetzen. Sie verdeutlichen exemplarisch die Vermittlungsfunktion der Soziokulturellen Animation im Kontext des Digital Divide.

### 5.3 Schlusswort

Mit den vorangegangen Unterkapiteln wurde aufgezeigt, dass die Soziokulturelle Animation im Kontext des Digital Divide eine zentrale Vermittlungsposition zwischen systemischen Digitalisierungsprozessen und deren lebensweltlichen Auswirkungen

einnimmt. In theoretischer, professionsbezogener und praxisnaher Perspektive wurde dargelegt, dass die Soziokulturelle Animation sowohl problematisierend als auch übersetzend tätig werden kann und muss, um digitale Ungleichheiten sichtbar zu machen und ihnen entgegenzuwirken. Damit erweitert sich das Professionsverständnis um eine digitale Dimension, welche die Relevanz soziokultureller Arbeit in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft unterstreicht. Die Soziokulturelle Animation ist gefordert, dem Digital Divide als Konsequenz der Kolonisierung der Lebenswelt kritisch, solidarisch und partizipativ entgegenzuwirken.

## 6 Literaturverzeichnis

- Bundesamt für Justiz. (2023). *Beirat Digitale Schweiz: Gesetze sollen Digitalisierung fördern*. Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement. <https://www.bj.admin.ch/bj/de/home/aktuell/mm.msg-id-98716.html>
- Bundesamt für Statistik. (2021). *Profil der Internetnutzerinnen und -nutzer im Jahr 2019: Ungleiche Verteilung digitaler Kompetenzen bei Internetnutzerinnen und – nutzern in der Schweiz*. <https://dam-api.bfs.admin.ch/hub/api/dam/assets/16044038/master>
- Bundesamt für Statistik. (2023). *Medienmitteilung: Die weit verbreitete Internetnutzung macht die Schweizer Bevölkerung anfälliger für Desinformation und Hassrede*. <https://dam-api.bfs.admin.ch/hub/api/dam/assets/28465185/master>
- Bundesamt für Statistik. (2024a). *Haushalte und Bevölkerung: Digitale Kompetenzen*. <https://dam-api.bfs.admin.ch/hub/api/dam/assets/31605950/master>
- Bundesamt für Statistik. (2024b). *Informationsgesellschaft: Digitalisierung und Geschlecht*. <https://dam-api.bfs.admin.ch/hub/api/dam/assets/32289968/master>
- Bundesamt für Statistik. (2025a). *Haushalt und Bevölkerung: Internetnutzung*. <https://dam-api.bfs.admin.ch/hub/api/dam/assets/35270656/master>
- Bundesamt für Statistik. (2025b). *Teleheimarbeit*. <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/informationsgesellschaft/gesamtindikatoren/volkswirtschaft/teleheimarbeit.html>
- Bundesrat. (o. J.). *Strategie Digitale Schweiz*. <https://digital.swiss/de/strategie/strategie.html>
- Chiapparini, E., Willener, D., Domonell, K. & Hegedüs, A. (2023). *Digitalisierung: Hürden für vulnerable Gruppen*. <https://arbor.bfh.ch/server/api/core/bitstreams/405bc101-a0b2-4af6-b3ec-331d38fcbaa4/content>
- Comparis.ch. (2024). *Medienmitteilung: Repräsentative Comparis-Umfrage zu Smartphone-Sucht*. [https://cache.pressmailing.net/content/e991eaea-c31e-49e9-b068-aecd2fb8cc50/20241112\\_MM\\_Smartphonesucht\\_DE.pdf](https://cache.pressmailing.net/content/e991eaea-c31e-49e9-b068-aecd2fb8cc50/20241112_MM_Smartphonesucht_DE.pdf)
- Daloz, J. (2025). Bis zu 35 Franken pro Auskunft. *Ktipp*, 11/25, S. 7
- Digital Public Goods Alliance. (2025). *Who we are*. <https://www.digital-publicgoods.net/who-we-are>
- Digitalswitzerland. (2024). *Jede:r Zwanzigste war in den letzten drei Jahren Opfer eines Cyberangriffs – Schutzmassnahmen werden oft vernachlässigt*. <https://digitalswitzerland.com/de/cyberstudie-2024/>

Eidgenössische Kommunikationskommission. (2024). *Mobilfunkabdeckung: Mobilfunkabdeckung in der Schweiz*. <https://www.comcom.admin.ch/de/mobilfunkabdeckung>

Fuchs, C. (2021). *Das digitale Kapital: Zur Kritik der politischen Ökonomie des 21. Jahrhunderts*. Mandelbaum kritik & utopie.

Freuler, R. (o. J.). *Digitale Kluft: Einleitung*. Christoph Merian Stiftung. <https://www.cms-basel.ch/online-publikationen/digitale-kluft>

Gillet, J.-C. (1998). *Animation: Der Sinn der Aktion*. Verlag für Soziales und Kulturelles.

Habermas, L. (1988). *Theorie des kommunikativen Handelns: Band 2. Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft*. Edition Suhrkamp.

Habermas, J. (1990). *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Suhrkamp Verlag.

Hangartner, G. (2013). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung, für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernhard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation: Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2. Auflage) (S. 265 - 320). Interact.

Hug, A. (2013). Eine Praxis der alltäglichen Demokratie. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation: Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2. Auflage) (S. 203 - 222). Interact.

Internationale Föderation der Sozialarbeiter. (2014). *Globale Definition der Sozialarbeit*. <https://www.ifsw.org/what-is-social-work/global-definition-of-social-work/>

iTreseller.ch. (2025). *Die Schweiz ist ein iPhone-Land*. [https://www.itreseller.ch/Artikel/102574/Die\\_Schweiz\\_ist\\_ein\\_iPhone-Land.html](https://www.itreseller.ch/Artikel/102574/Die_Schweiz_ist_ein_iPhone-Land.html)

Janus, P. (2023, 21. November). Lebenswelt Internet: Digital Streetwork als aufsuchende Sozialarbeit im Netz. *Bundeszentrale für politische Bildung*. <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/542453/lebenswelt-internet-digital-streetwork-als-aufsuchende-sozialarbeit-im-netz/>

Külling-Knecht, C., Waller, G., Willemse, I., Deda-Bröchin, S., Suter, L., Streule, P., Settegrana, N., Jochim, M., Bernath, J. & Süss, D. (2024). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. *ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften*. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/JAMES\\_2024\\_DE.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/JAMES_2024_DE.pdf)

Meyer, M., Schöb, F. & Müller, R. (2009). *Digital Divide – eine Aufgabe für die Soziokulturelle Animation?*. [Bachelorarbeit, Hochschule Luzern – Soziale Arbeit]. LARA Lucerne Open Access Repository and Archive. <https://zenodo.org/recs/1216765>

Mittelschul- und Berufsbildungsamt Kanton Zürich. (2025). *Fokus-Konzept Lernstuben 2025–2028.* <https://www.swisstransfer.com/d/758f99ae-39b8-4899-88c3-fb41b13df6e5>

Ragnedda, M. (2017). *The third digital divide: A Weberian approach to digital inequalities.* Routledge. <https://annas-archive.org/md5/5a92f155a1ee958dea1cd8b4ff9bb37b>

Scheerder, A., van Deursen, A. & van Dijk, J. (2017). Determinants of Internet skills, uses and outcomes. A systematic review of the second- and third-level digital divide. *Telematics and Informatics.* <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0736585317303192>

Schneeberger, C. (2022, 6. Dezember). Digitale Zug- und Busbillets: Billetautomaten verschwinden. Kann ich Tickets ohne Handy lösen?. *Schweizer Radio und Fernsehen.* <https://www.srf.ch/news/schweiz/digitale-zug-und-busbillets-billettautomaten-verschwinden-kann-ich-tickets-ohne-handy-loesen>

Schnell, M. W. & Dunger, C. (2019). *Digitalisierung der Lebenswelt: Studien zur Krisis nach Husserl.* Velbrück Wissenschaft.

Schweizerische Eidgenossenschaft. (2019). *Bundesgesetz über elektronische Identifizierungsdienste.* <https://www.fedlex.admin.ch/eli/fga/2019/2311/de>

Schweizerische Eidgenossenschaft. (2021). *Öffentlich-rechtliche Rahmenvereinbarung über die Digitale Verwaltung Schweiz.* [https://www.digitale-verwaltung-schweiz.ch/application/files/7516/4192/0979/Oeffentlich-rechtliche\\_Rahmenvereinbarung\\_ueber\\_die\\_Digitale\\_Verwaltung\\_Schweiz.pdf](https://www.digitale-verwaltung-schweiz.ch/application/files/7516/4192/0979/Oeffentlich-rechtliche_Rahmenvereinbarung_ueber_die_Digitale_Verwaltung_Schweiz.pdf)

Schweizerische Eidgenossenschaft. (2023). Strategie öffentliche Arbeitsvermittlung 2030. *Aufsichtskommission für den Ausgleichsfonds der Arbeitslosenversicherung.* <https://www.secoalv.admin.ch/secoalv/de/home/menue/institutionen-medien/projekte-massnahmen/strategie-arbeitsvermittlung.html>

Schweizerische Konferenz für Sozialhilfe. (2023). *IT-Geräte und Kompetenzen: Digitale Grundversorgung.* [https://skos.ch/fileadmin/user\\_upload/skos\\_main/public/pdf/Publikationen/Praxis\\_Anwendung/Merkblaetter/2023\\_04\\_SKOS\\_Merkblatt\\_Digitale\\_Grundversorgung.pdf](https://skos.ch/fileadmin/user_upload/skos_main/public/pdf/Publikationen/Praxis_Anwendung/Merkblaetter/2023_04_SKOS_Merkblatt_Digitale_Grundversorgung.pdf)

Schweizer Radio und Fernsehen. (2025, 11. Februar). *Apple gewinnt in der Schweiz Marktanteile bei den Smartphones.* <https://www.srf.ch/news/wirtschaft/iphones-auf-dem-vormarsch-apple-gewinnt-in-der-schweiz-marktanteile-bei-den-smartphones>

Seifert, A., Ackermann, T. & Schelling, H. R. (2020). Digitale Senioren 2020, Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien durch Personen ab 65 Jahren in der Schweiz. *Pro Senectute Schweiz.* [www.prosenectute.ch/dam/jcr:1e37ab48-cd44-4ba2-9a91-23ce43c7a664/Studie\\_Digitale-Senioren2020\\_DE.pdf](http://www.prosenectute.ch/dam/jcr:1e37ab48-cd44-4ba2-9a91-23ce43c7a664/Studie_Digitale-Senioren2020_DE.pdf)

Soziokultur Schweiz. (2017). *Charta der Soziokulturellen Animation*. [https://soziokulturschweiz.ch/wp-content/uploads/2022/06/220531\\_Charta\\_Dez\\_2017-gener.pdf](https://soziokulturschweiz.ch/wp-content/uploads/2022/06/220531_Charta_Dez_2017-gener.pdf)

Spierts, M. (1998). *Balancieren und Stimulieren: Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit*. Verlag für Soziales und Kulturelles.

Ramp, D., König, A.-L., Holenstein, M. & Angst, L. (2024). Mobiliar #Digital Barometer 2024: Die Stimme der Schweizer Bevölkerung. *Stiftung Risiko-Dialog*. [https://www.digitalbarometer.ch/uploads/digitalbarometer\\_2024\\_de.pdf](https://www.digitalbarometer.ch/uploads/digitalbarometer_2024_de.pdf)

Ramp, D., König, A.-L., Meier, Z. & Holenstein, M. (2025). Mobiliar #Digital Barometer 2025: Die Stimme der Schweizer Bevölkerung. *Stiftung Risiko-Dialog*. [https://www.digitalbarometer.ch/uploads/2025/250526\\_DigitalBarometer\\_D\\_Web.pdf](https://www.digitalbarometer.ch/uploads/2025/250526_DigitalBarometer_D_Web.pdf)

Stiftung «Zugang für alle» (2023). *Schweizer Accessibility Studie 2023*. [as23.access-for-all.ch/](http://as23.access-for-all.ch/)

UNESCO. (2022). *TVETipedia Glossary: Digital Divide*. [https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3Den/show%3Dterm/term%3DDigital%2Bdivide?utm\\_source=chatgpt.com](https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3Den/show%3Dterm/term%3DDigital%2Bdivide?utm_source=chatgpt.com)

Van Deursen A. & Van Dijk J. (2014). The digital divides shifts to differences in usage. *New media & society*. [https://www.researchgate.net/profile/Alexander-Jam-Deursen/publication/259703073\\_The\\_digital\\_divide\\_shifts\\_to\\_differences\\_in\\_usage/links/5e5e3ac4299bf1bdb84d2984/The-digital-divide-shifts-to-differences-in-usage.pdf?tp=eyJjb25-OZXh0Ijp7Im-ZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uliwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uRG93bmxvYWQiLCJwcmV2aW91c1BhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlvbiJ9fQ](https://www.researchgate.net/profile/Alexander-Jam-Deursen/publication/259703073_The_digital_divide_shifts_to_differences_in_usage/links/5e5e3ac4299bf1bdb84d2984/The-digital-divide-shifts-to-differences-in-usage.pdf?tp=eyJjb25-OZXh0Ijp7Im-ZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uliwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uRG93bmxvYWQiLCJwcmV2aW91c1BhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlvbiJ9fQ)

Van Dijk, J. (2017). Digital Divide: Impact of Access. In: Rössler, P. (Hrsg.), *The International Encyclopedia of Media Effects*. Hoboken.

Van Dijk, J. (2020). *The Digital Divide*. Polity Press.

Zillien, N. & Haufs-Brusberg, M. (2014). Wissenskluft und Digital Divide. In Rössler, P. & Brosius, H.-B. (Hrsg), *Konzepte. Ansätze der Medien und Kommunikationswissenschaft*. Nomos.