

Medienwissenschaft: Einführungen kompakt

Jan Distelmeyer

Kritik der Digitalität

 Springer VS

Medienwissenschaft: Einführungen kompakt

Reihe herausgegeben von

Ivo Ritzer, Gebäude GWI, Raum 007, Universität Bayreuth,
Bayreuth, Bayern, Deutschland

Die Reihe „Medienwissenschaft: Einführungen kompakt“ bietet Lehrenden und Studierenden konzise Perspektivierungen zentraler medienwissenschaftlicher Themenkomplexe. Mit besonderer Priorität auf innovativen Lektüren klassischer Fragestellungen werden grundlegende Begriffsklärungen vorgenommen, an die sich ein konzeptioneller Theorieteil zur Reflexion des jeweiligen Forschungsstandes knüpft. Analytische Kapitel bauen darauf auf und erarbeiten anwendungsbezogen eine Explikation des Theoriespektrums durch Konkretisierung am Beispiel. Die Bände schließen mit einem Ausblick, der aktuelle Forschungsdesiderata benennt sowie eine systematisierte/kommentierte Liste relevanter Literaturhinweise zur Verfügung stellt.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/15665>

Jan Distelmeyer

Kritik der Digitalität

 Springer VS

Jan Distelmeyer
Europäische Medienwissenschaft
Fachhochschule Potsdam/
Universität Potsdam
Potsdam, Brandenburg
Deutschland

ISSN 2524-3187 ISSN 2524-3195 (electronic)
Medienwissenschaft: Einführungen kompakt
ISBN 978-3-658-31366-1 ISBN 978-3-658-31367-8 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-31367-8>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2021
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.
Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller
Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Dank

Dieses kleine Buch hat eine lange Vorgeschichte und wäre ohne Ivo Ritzers Initiative und Offenheit nicht entstanden. Die Gruppe der Freundinnen und Freunde, Kolleginnen und Kollegen, deren Anregungen hier eingeflossen sind, ist so groß, dass ich ihnen in diesem Rahmen unmöglich im Einzelnen danken kann. Für den regelmäßigen Austausch mit den Studierenden und Lehrenden in Potsdam, im Forschungskolleg „Sensing – zum Wissen sensibler Medien“ und in der AG Interfaces der Gesellschaft für Medienwissenschaft möchte ich mich dabei besonders bedanken. Mein ausdrücklicher Dank gilt darüber hinaus Till A. Heilmann, Timo Kaerlein und Florian Sprenger für ihre Lektüre und Kritik der einzelnen Kapitel. Mehr als Dank schulde ich Bettina und Pina Distelmeyer für ihre Unterstützung, für unsere Gespräche und für alles.

Gewidmet ist dieses Buch Wolfgang Distelmeyer – und seinem Sinn für Interesse.

Inhaltsverzeichnis

1	Digitalität und Kritik	1
1.1	Digitalität (programmatische Wechselwirkungen)	1
1.2	Mythos/Materie (Digitalizität und Computerisierung)	11
1.3	Diskurs (unbestimmte Bestimmung)	19
1.4	Freundliche Übernahme (das Netz)	28
1.5	Kritik... ..	35
1.6	... der Digitalität (Sorgen entfalten)	45
2	Interface und Leiten	53
2.1	Interfaces (Ebenen des Verbindens)	53
2.2	Leiten (gehen machen)	60
2.3	Macht (Verfügen und Sichfügen)	65
2.4	Depräsentieren (Verschließen und Erschließen)	73
2.5	Interfaces leiten	80
2.6	Fragemodus (Interface-Analysen)	86
3	Programm und Alltag	97
3.1	Teilhabe (Spiel- und Zwischenräume)	97
3.2	App-Ordnung (vom Objekt zum Prozess)	106
3.3	Always on (zur Ära der Software-Macht)	114
3.4	Kein Schluss (Misstrauen und Entscheiden)	122
	Literatur	125



Inhaltsverzeichnis

1.1	Digitalität (programmatische Wechselwirkungen)	1
1.2	Mythos/Materie (Digitalizität und Computerisierung)	11
1.3	Diskurs (unbestimmte Bestimmung)	19
1.4	Freundliche Übernahme (das Netz)	28
1.5	Kritik	35
1.6	... der Digitalität (Sorgen entfalten)	45

1.1 Digitalität (programmatische Wechselwirkungen)

Digitalität ist eine Zumutung. Damit ist kein Widerspruch zu den Vorteilen digitaler Technologie aufgemacht. Kein Gegensatz zur Erleichterung, Hilfe und ganz eigenen Produktivität durch Computer und deren Vernetzung, wovon Menschen in zunehmenden Bereichen des Lebens profitieren. Vielmehr folgt die Zumutung gerade aus der wachsenden Verbreitung und Bedeutung dieser Form von Technik und der mit ihr und ihren Automationsverfahren verbundenen Entlastung, die auch und in besonderer Weise davon befreit, die dabei wirkenden Prozesse verstehen zu müssen.

Der Begriff der Digitalität zielt auf Grundsätzliches. Darin, in Statusfragen, besteht die Gemeinsamkeit der unterschiedlichen

Auffassungen von Digitalität: Sie bezeichnet die Gesamtheit und Eigenart der Bedingungen und Folgen elektronischer Digitalcomputer in all ihren Formen. So wird Digitalität aus mindestens vier Gründen eine Zumutung, die ich – weil sie sowohl hinderlich als auch erhellend sind – zuallererst angehen möchte.

Diese vier Gründe der Zumutung bestimmen und gliedern als vier Bürden die ersten vier Schritte dieses Kapitels. Der Anspruch des Begriffs und die Gleichzeitigkeit der Präsenz und Verborgenheit von Bedingungen, Apparaten und Prozessen markieren die erste Bürde (*programmatische Wechselwirkungen*). Aus dem Zusammenwirken von mythischen und materiellen Faktoren folgt die zweite Bürde (*Mythos/Materie*), an die sich die dritte Bürde (*Diskurs*) anschließt, die aus den unterschiedlichen theoretischen Ansätzen zur Digitalität besteht. Die vierte, ebenfalls diskursive Bürde (*das Netz*) betrifft die neuere Tendenz zur Gleichsetzung von „digital“ und „vernetzt“.

Aus diesen vier Schritten werde ich in diesem ersten Kapitel den Ansatz einer Kritik entwickeln. Er ist als das Entfallen von Sorgen gedacht, für das ich in den zwei weiteren Kapiteln die Begriffe *Interface* und *Leiten* einsetzen und konkret nach Formen von Interfaces und Prozessen des Leitens fragen möchte. Die kurze Einführung in eine Kritik der Digitalität, die dieser Band anbietet, ist damit eine Einführung sowohl in die Auseinandersetzung mit den Bedingungen und Folgen elektronischer Digitalcomputer als auch in die Herausforderungen eines solchen Vorhabens. Sie beginnen mit der Frage, was der Begriff der Digitalität eigentlich dazu beiträgt.

Der Anspruch der Digitalität, eine Gesamtheit von Grundlagen und Effekten begrifflich zu fassen, mutet die erste Überforderung zu – die sisyphoshafte Arbeit, der Vielseitigkeit und Entwicklung einer Technologie nachzugehen, deren gefeierte Stärke ja gerade in ihrer permanenten Wandelbarkeit besteht. Computertechnologie kann und wird sich, ihre Programmierbarkeit bürgt dafür, unterschiedlichsten Zwecken anpassen. Andauernde Änderungen: Die Bedingungen, Apparate, Prozesse und Folgen, die mit Schlagworten wie „digitale Revolution“, „die Digitalisierung“ und Epochenbildungen wie „digitales Zeitalter“ belegt werden, verfolgen und verstehen zu wollen,

ist darum eine Dauerbeschäftigung. Daran aber, dass sie nötig ist, kann nur zweifeln, wer den zunehmenden Einfluss dieser Technologie ignorieren will. Wenn Digitalität alltäglich ist, sollte es ihre Kritik, ihre Analyse und Beurteilung, auch sein.

Wie viel das verlangt, zeigt sich schon daran, dass dabei zwar einerseits mit digitaler Technologie (und ihrer Logik) eine Art Zentrum oder Zusammenhalt gegeben ist. Andererseits aber führt die vermeintliche Begriffseinheit in die Irre.

Denn was unter dem Blendbegriff „die Digitalisierung“ läuft, ist tatsächlich hochgradig divers. Unterschiedliche Verfahren, die vor allem zu komprimierter und vernetzter Automation und Beschleunigung führen, werden in unterschiedlichen Bereichen produktiv. Sie prägen Bildungseinrichtungen wie Industrien, Ökologie wie Ökonomie, Sozialverhalten wie Kriegsführung und viele weitere Teile des nicht nur menschlichen Lebens.

Die Tendenz, unterschiedlichste Prozesse, „die früher unter den Begriffen ‚sozialer Wandel‘ oder ‚technischer Fortschritt‘ verhandelt wurden, gegenwärtig [...] unter dem kaum weniger inkohärenten, hochgradig entdifferenzierenden Sammelbegriff ‚digitale Transformation‘“ (Krajewski 2019, S. N4) zu subsumieren, nimmt weiter zu. Einen neuen Höhepunkt erfuhr sie während der COVID-19-Pandemie im Frühjahr 2020. Zumal mit jenen Stimmen, die Bedenken „aus der Vor-Corona Zeit“ nun als „Geschmacksdebatte“ zu den Akten legten, weil sich gerade jetzt zeige, wie offenkundig „die Digitalisierung ein Geschenk für die Menschheit ist“ (von Gehlen 2020) und „zu unserem Zufluchtsort geworden“ (Rosenfeld 2020) sei: „Das Digitale hält uns jetzt zusammen.“ (ebd.)

Auf diesen Corona-Effekt werde ich im ersten Kapitel bei allen vier Bürden noch zurückkommen. Denn der Umgang mit der Pandemie verstärkte anschaulich, wie ich zeigen möchte, jene Gemengelagen, die ich in den ersten vier Schritten dieses Kapitels skizzieren werde.

Zunächst aber – und damit zurück zur ersten Bürde der Gleichzeitigkeit von Präsenz und Verborgenheit – ist die angestrebte Ubiquität von Computertechnologie nicht nur ihrer massiven Ausbreitung wegen kaum zu verfolgen. Sie überfordert nicht nur wegen ihrer vernetzten Streuung und Einbettung in