



DIGITALITÄTSFORSCHUNG / DIGITALITY RESEARCH

Uta Hauck-Thum / Jörg Noller (Hg.)

Was ist Digitalität?

Philosophische und pädagogische Perspektiven



J.B. METZLER

Digitalitätsforschung / Digitality Research

Reihe herausgegeben von

Sybille Krämer, Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien, Leuphana
Universität Lüneburg, Lüneburg, Niedersachsen, Deutschland

Jörg Noller, Lehrstuhl I für Philosophie, Ludwig-Maximilians-Universität
München, München, Bayern, Deutschland

Malte Rehbein, Lehrstuhl für Digital Humanities, Universität Passau, Passau,
Bayern, Deutschland

Das Phänomen der Digitalisierung ist erst seit kurzem in den Fokus der geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschung gerückt, nachdem es in weiten Teilen der Gesellschaft Fuß gefasst hat. Philip Specht, Autor des Buches „Die 50 wichtigsten Themen der Digitalisierung“, vertritt die These, die Digitalisierung werde uns „mit der wohl größten zivilisatorischen Herausforderung konfrontieren, die es je zu bewältigen galt.“ (Specht 2018, 10) Sollte dies zutreffen – und vieles spricht dafür –, dann dürfen gerade auch die Geistes- und Kulturwissenschaften dazu nicht schweigen. Bislang gibt es noch keine Reihe, die das Phänomen der Digitalisierung aus dezidiert geistes- und kulturwissenschaftlicher Perspektive behandelt. Hierfür soll der Begriff der „Digitalität“ im Gegensatz zum rein technischen Begriff der „Digitalisierung“ verwendet werden. Während die Digitalisierung das technische Phänomen der Umwandlung analoger in digitale Information betrifft, reflektiert die Digitalität von einer Metaebene auf diese Transformation. Sie betrifft diese Transformation hinsichtlich ihrer kulturellen, ästhetischen, ontologischen und ethischen Bedeutung. Die neue Metzler-Reihe soll ein Forum für Analysen dieses Phänomens aus unterschiedlichen Perspektiven der Kultur- und Geisteswissenschaften bieten.

Wissenschaftlicher Beirat

Daniel Martin Feige (Stuttgart), Luciano Floridi (Oxford), Markus Gabriel (Bonn), Gabriele Gramelsberger (Aachen), Ruth Hagenhuber (Paderborn), Uta Hauck-Thum (München), Gerhard Lauer (Basel), Janina Loh (Wien), Christoph Lütge (München), Sebastian Ostritsch (Stuttgart), Arno Schubbach (Zürich/Basel), Walther Ch. Zimmerli (Berlin)

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/16645>

Uta Hauck-Thum · Jörg Noller
(Hrsg.)

Was ist Digitalität?

Philosophische und pädagogische
Perspektiven



J.B. METZLER

Hrsg.

Uta Hauck-Thum
Ludwig-Maximilians-Universität München
München, Deutschland

Jörg Noller
Ludwig-Maximilians-Universität München
München, Deutschland

ISSN 2730-6909

ISSN 2730-6917 (electronic)

Digitalitätsforschung / Digitality Research

ISBN 978-3-662-62988-8

ISBN 978-3-662-62989-5 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-662-62989-5>

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

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer-Verlag GmbH, DE, 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 der Verlage. 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.

Das Bild des Reihencovers wurde erstellt von Marcel Ohrenschall unter Verwendung eines open access-Fotos von Alfons Morales.

Planung/Lektorat: Frank Schindler

J.B. Metzler ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer-Verlag GmbH, DE und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Heidelberger Platz 3, 14197 Berlin, Germany

Zur Einführung

Der vorliegende Sammelband, der aus einer Münchner Tagung an der Ludwig-Maximilians-Universität aus dem Jahr 2019 hervorgegangen ist,¹ eröffnet die neue Reihe „Digitalitätsforschung / Digitality Research“ im Metzler-Verlag. Der Band betrachtet das Phänomen der Digitalität vor allem aus philosophischer und kultureller, pädagogischer und didaktischer Perspektive – Bereiche, die sich gegenseitig ergänzen, sind sie doch historisch und systematisch aufs Engste miteinander verwandt. Bisher fehlt eine philosophische Reflexion von Digitalität, wurde sie bis dato in erster Linie kulturtheoretisch und soziologisch beschrieben.² Auch im Bildungsbereich wird der Begriff digital häufig nur als Eigenschaft von Technologien verstanden, ohne die Auswirkungen des kulturellen Wandels auf Prozesse des Lehrens und Lernens und auf fachliche Inhalte zu bedenken.

Was ist Digitalität? Der Schweizer Kultur- und Medienwissenschaftler Felix Stalder spricht davon, dass wir seit dem Jahr 2000 „eine neue kulturelle Konstellation“ vorfinden, die durch die Bedingungen der Digitalisierung konstituiert ist (Stalder 2016, S. 11). Indem die Digitalisierung ein Teil unserer Lebenswelt geworden ist, betreten wir den Raum der „Digitalität“. Während die Digitalisierung das technische Phänomen der Umwandlung analoger in digitale Information betrifft und dadurch zu einer Veränderung von Prozessen führt, die mit diesen Medien organisiert werden, bezieht sich Digitalität auf die lebensweltliche Bedeutung der Digitalisierung, die eine Realität eigener Art konstituiert, die mit unserer Realität interferiert, diese ergänzt und erweitert.

So viel steht fest: Das Phänomen der Digitalität erfordert gleichermaßen theoretische Reflexion und praktische Konkretisierung, um die damit einhergehenden technischen und kulturellen Herausforderungen begreifbar zu machen. Die AutorInnen dieses Bandes werfen in ihren Beiträgen deshalb weitgehend eine Doppelperspektive auf das Phänomen.

Den Anfang macht **Felix Stalder**, der Autor des Bandes „Kultur der Digitalität“ (2016). Er kommt im Rahmen eines auf der Münchner Tagung geführten

¹<https://www.digitalitaet2019.philosophie.uni-muenchen.de>

²So auch der Titel von Felix Stalders Buch „Kultur der Digitalität“. Verwiesen sei an dieser Stelle auch auf die Forschungen von Manuel Castells.

Interviews zu Wort und legt relevante begriffliche Grundlagen, die die Unterscheidung von Digitalisierung und Digitalität betreffen, aber auch die Phänomene „Referenzialität“, „Gemeinschaftlichkeit“ und „Algorithmizität“.

Walther Ch. Zimmerli stellt in seinem Beitrag die Begriffe des Digitalen und des Analogen ins Zentrum einer meta-philosophischen Betrachtung und bemüht sich um eine philosophische Klärung. Zimmerli argumentiert im Rahmen seiner philosophischen Begriffsanalyse dafür, die Begriffe des Analogen und Digitalen nicht als Gegensätze zu verstehen, sondern als miteinander verwoben. Er diagnostiziert dabei ein „Ende der Philosophie“, das mit der Digitalisierung einhergehe, und das in einer Abkehr von der Position des Platonismus und des Cartesianismus bestehe.

Julian Nida-Rümelin lotet in seinem Interview die Chancen und Grenzen künstlicher Intelligenz aus. In diesem Zusammenhang thematisiert er die ethische Problematik, die damit einhergeht, und kritisiert die sogenannte „Silicon Valley Ideologie“, der er seine Position eines „Digitalen Humanismus“ entgegenstellt.

Jörg Noller entwickelt in seinem Beitrag, der den ersten Teil des Bandes abschließt, Grundzüge einer Philosophie der Digitalität, die sowohl ontologische, epistemologische wie auch ethische Dimensionen besitzt. Er stellt dabei den Begriff der Virtualität ins Zentrum und bemüht sich um eine philosophische Klärung und systematische Differenzierung dieses zentralen Begriffs, der auch aus pädagogischer Sicht relevant ist.

Axel Krommer eröffnet den 2. Teil des Bandes und beleuchtet in seinem Beitrag den aktuellen Diskurs über zeitgemäße Bildung primär aus kulturhistorischer Perspektive. Leitmedien werden dabei als Paradigmen verstanden, die Kultur und Gesellschaft maßgeblich beeinflussen. Vor diesem Hintergrund zeigt er auf, wie die Paradigmen der Oralität, Skriptografie, Typografie und Digitalität jeweils Lernen, Wissen und Bildung prägen. Der medienhistorische Paradigmenwechsel wird strukturell analysiert und auf die Bildungsdebatte bezogen. Als typisch-krisenhaftes Phänomen des Übergangs zwischen zwei Paradigmen wird schließlich das Konzept der palliativen Didaktik in den Blick genommen.

Uta Hauck-Thum richtet den Blick auf die Problematik stabiler Vorstellungen von Lehr- und Lernprozessen als Form der Wissensvermittlung, die sich auch im Kontext von Digitalisierung nur an der Oberfläche verändern. Sie verweist auf die Notwendigkeit einer grundsätzlichen Umgestaltung schulischer Organisationsstrukturen, Unterrichtsgegenstände, Lehr- und Lernprozesse, Themen und Lernorte gemäß der Kultur der Digitalität, um Kindern bereits in der Grundschule Bildungserfahrungen zu ermöglichen, die sie auf aktuelle Herausforderungen vorbereiten.

Micha Pallesche geht in seinem Beitrag auf die historische Entwicklung relevanter Strategien und mediendidaktischer Konzepte innerhalb der letzten 20 Jahre ein. Er beschreibt Zusammenhänge zur Ausrichtung wissenschaftlicher Forschungsprojekte, die bis heute dazu beitragen sollen, den vermeintlichen Mehrwert digitaler Medien im Unterricht zu messen und näher zu bestimmen. Davon ausgehend erläutert er den Einfluss der Kultur der Digitalität auf schulische Transformationsprozesse ebenso wie auf forschungsbezogene Fragestellungen.

Gerhard Lauer befasst sich mit dem Phänomen des Lesens digitaler Texte. Er argumentiert gegen das Vorurteil, wonach die Digitalisierung das Lesen von Büchern reduziere. Lauer zeigt in seinem Beitrag verschiedene neue Formen des Lesens und Schreibens auf, die mit der Digitalisierung einhergehen, und die vor allem jüngere Leserinnen und Leser betreffen.

Petra Anders nimmt die sich durch Medien verändernde Gesellschaft und die damit zusammenhängenden sozialen und kulturellen Prozesse aus deutschdidaktischer Perspektive in den Blick. Ihr Aufsatz führt in die Formen der Kultur der Digitalität ein, setzt diese in Bezug zur Bildung in der digitalen Welt und zeigt an deutschdidaktisch relevanten Lerngegenständen Förderungsmöglichkeiten der für die Digitalität relevanten Kompetenzen im Deutschunterricht auf.

Abschließend unterzieht **Philippe Wampfler** Formate politischer Kommunikation auf digitalen Plattformen der Analyse und verdeutlicht, dass die Kultur der Digitalität zu komplexen Formen von Beeinflussung geführt hat. Er hebt die Notwendigkeit hervor, die Vorstellung von Medienkompetenz grundsätzlich zu überdenken, weil nur situiertes Erfahrungswissen Aufschlüsse über die Funktionsweise politischer Kommunikation auf digitalen Plattformen geben kann.

Die Herausgeber hoffen, mit dem vorliegenden Band dazu beitragen zu können, Reflexionsprozesse anzuregen, relevante Zusammenhänge begrifflich zu klären und grundlegende Transformationsprozesse im Bildungsbereich auf einen sinnvollen und tragfähigen Weg zu bringen.

im Herbst 2020

Uta Hauck-Thum
Jörg Noller

Inhaltsverzeichnis

Philosophische und kulturelle Aspekte

Was ist Digitalität?	3
Felix Stalder	
Analog oder digital? Philosophieren nach dem Ende der Philosophie ...	9
Walther Ch. Zimmerli	
Digitaler Humanismus	35
Julian Nida-Rümelin	
Philosophie der Digitalität	39
Jörg Noller	

Pädagogische und didaktische Aspekte

Mediale Paradigmen, palliative Didaktik und die Kultur der Digitalität	57
Axel Krommer	
Grundschule und die Kultur der Digitalität.	73
Uta Hauck-Thum	
Mediendidaktische Konzepte und die Kultur der Digitalität	83
Micha Pallesche	
Netz-Gespräche und „marketplace of ideas“ – was digitale Plattformen für politische Kommunikation bedeuten.	97
Philippe Wampfler	
Lesen digital.	117
Gerhard Lauer	
Die Kultur der Digitalität und der Deutschunterricht	127
Petra Anders	

Philosophische und kulturelle Aspekte



Was ist Digitalität?

Felix Stalder

Dieser Beitrag ist die Abschrift eines Interviews mit Felix Stalder auf einer Münchner Tagung an der Ludwig-Maximilians-Universität aus dem Jahr 2019. Das Interview führte Marcel Ohrenschall.

Zusammenfassung

Das Interview behandelt folgende Fragen: Worin besteht der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität? In welchem Zusammenhang stehen die Begriffe „Referenzialität“, „Gemeinschaftlichkeit“ und „Algorithmizität“ mit dem Thema Digitalität?

Schlüsselwörter

Digitalisierung · Digitalität · Referenzialität · Gemeinschaftlichkeit · Algorithmizität

1 Worin besteht der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?

Digitalisierung ist, im ganz engen Sinn, der Prozess der Überführung eines analogen Mediums in ein digitales. Man legt ein Buch auf den Scanner und hat nachher ein elektronisches Buch. Interessanter ist aber Digitalisierung in einem erweiterten Sinn, der Veränderung von Prozessen, die mit diesen Medien

F. Stalder (✉)
Zürcher Hochschule der Künste, Zürich, Schweiz
E-Mail: felix.stalder@zhdk.ch

organisiert werden. Dinge, die vorher mit analogen Medien organisiert wurden, werden nachher mit digitalen Medien organisiert. Aus dieser Perspektive ist Digitalisierung ähnlich wie Alphabetisierung. Auch diese kann man in einem engen Sinne verstehen, dass Menschen individuell Lesen und Schreiben lernen, und in einem weiten, dass die Gesellschaft als Ganzes sich verändert, weil Prozesse nun auf Basis von Schriftlichkeit und eben nicht Mündlichkeit organisiert werden. Digitalisierung ist ein ähnlicher Prozess, wo die Grundlagen gelegt werden, um neue Handlungsabläufe, aber auch neue Wahrnehmungsformen und neue Denkstrukturen zu entwickeln.

Die Digitalität hingegen ist das, was entsteht, wenn der Prozess der Digitalisierung eine gewisse Tiefe und eine gewisse Breite erreicht hat und damit ein neuer Möglichkeitsraum entsteht, der geprägt ist durch digitale Medien. Digitalität verhält sich Digitalisierung wie die Buchkultur zur Alphabetisierung. Aufgrund der breiten Verfügbarkeit und Anwendung neuer Kulturtechniken entsteht ein neuer kultureller Möglichkeitsraum, der natürlich immer auch mit spezifischen Einschränkungen verbunden ist. In dieser Feststellung steckt noch keine Wertung.

Von Digitalität kann man ungefähr seit dem Jahr 2000 herum sprechen., d. h. die Digitalisierungsprozesse waren dann bereits so weit vorangeschritten, dass wir sagen können, sie sind der dominante kulturelle Raum, in dem wir uns bewegen, bzw. die dominante Bedingung, unter der wir uns bewegen, ist nicht mehr die der Schriftlichkeit sondern eben der (bzw. die) der Digitalität.

2 Könnte man sagen, dass Digitalisierung der technische Entwicklungsprozess und Digitalität die Kultur der Digitalisierung ist?

Digitalisierung, so könnte man sagen, ist der Aufbau einer Infrastruktur – die ist nicht nur technisch, sondern umfasst auch das Lernen, diese zu benutzen. Digitalität hingegen das, was diese Infrastruktur dann möglich macht. Die Buchkultur war geprägt gewissen Vorstellungen: Linearität; Dinge hängen logisch miteinander zusammen; eins nach dem anderen; zuerst kommt die Ursache, dann die Wirkung: Alles hat seinen, einen festen Platz in einem geordneten Gefüge, das objektiv und idealerweise zeitlos ist usw. Entsprechend war Lernen fokussiert auf die Aneignung der notwendigen Kulturtechniken und der Vermittlung dieses geordneten Wissensuniversums, das sich, auf der kulturellen Ebene, ausdrückt in der Figur des Kanons, des objektiv relevanten Wissens. Entsprechend stand die Vermittlung von bereits bestehendem Wissen im Zentrum.

Die Digitalität ist geprägt von anderen Vorstellungen: Nicht-Linearität; assoziativen Verknüpfungen; Parallelität und Gleichzeitigkeit; Feedback, das Ursache und Wirkung verschmelzen lässt; ein Ding kann an mehreren Orten gleichzeitig sein; jede Position ist immer kontext- und zeitabhängig etc. Das sind zunächst einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der

Digitalität alltäglich werden lässt, die einen andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen. Das ist *per se* weder gut noch schlecht, sondern einfach anders.

Kulturtechniken, die vermittelt werden müssen, verändern sich, und die Art und Weise des Vermittelns und des Wissensaneignens verändert sich dabei ebenfalls. Ins Zentrum rücken Fragen der Orientierung innerhalb eines dynamischen und deshalb unübersichtlichen Raumes, und statt der Vermittlung unumstößlicher Wahrheiten, die Fähigkeit, Dinge immer wieder neu einschätzen zu können. Weil dies jede(n) Einzelne(n) alleine überfordern würde, sind Formen des Zusammenarbeitens und des gemeinsamen Reflektierens wichtiger als die des individuellen (Auswendig)Lernens.

3 Sie führen in Ihrem Buch drei Begriffe ein, die das Phänomen der Digitalität genauer beschreiben sollen: Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität. Könnten sie erklären, in welchem Zusammenhang diese Begriffe genau mit dem Thema Digitalität stehen?

Diese drei Begriffe – Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität – geben Grundmuster an, wie wir unter digitalen Bedingungen Bedeutung generieren, wie also Kultur entsteht. Kultur wird hier definiert als geteilte Bedeutung und alle Aushandlungsprozesse, die dazu führen, dass eine mal kleinere mal größere Gruppe von Menschen zu einem Übereinkommen finden. Das heißt, eine geteilte Einschätzung entsteht: Was ist richtig und was falsch? Was wollen wir und was nicht? Was ist schön, was ist hässlich? In Summe bietet Kultur Antworten auf die Frage an: Wie wollen und wie sollen wir leben?

Solche Übereinkommen sind natürlich immer umstritten, sie sind nie in Stein gemeißelt – d. h. es ist ein dauernder Prozess des Aushandelns, denn kein Übereinkommen, keine Antwort passt für alle und für lange. Also ist das immer ein Prozess der Bewegung. Teilweise geht dieser langsamer vonstatten, teilweise gibt es gewisse Dinge, die sehr lang stabil sind, bis sie es dann irgendwann nicht mehr sind.

Und man könnte es als Indikator der Zivilisiertheit sehen, ob diese Prozesse friedlich oder gewalttätig ablaufen, ob sie mit breiter Beteiligung oder durch Setzung einer Elite geschehen. In Summe entsteht aus diesen Aushandlungsprozessen eine kulturelle Ordnung. Die Verfahren, mit denen das geschieht, sind in der Digitalität spezifisch und diese drei Begriffe benennen einige der allgegenwärtigen.

Referenzialität bedeutet, dass jeder heute damit beschäftigt ist, aus einer unglaublichen Vielfalt von verfügbaren Referenzen – also bereits gemachten kulturellen Äußerungen, wie z. B. Bildern, Videos, Texten und so weiter – Dinge auszuwählen, und zu sagen, von diesen 100 Mio. Videos, die es gibt, ist mir jetzt gerade dieses eine wichtig. Das ist eine produktive Leistung, weil damit Aufmerksamkeit fokussiert wird. Das ist etwas, das wir inzwischen jeden Tag dauernd

und ganz oft machen. Das sind die sozialen Netzwerke, die dafür da sind, dass wir eben ein Foto teilen können und sagen: „Hey, schaut euch das an!“ Das Teilen bedeutet ja nur, dass ich sage, das ist mir so wichtig, ich will, dass auch andere das sehen.

4 Das ist sozusagen meine Referenz der Realität?

Ja, genau. Und aus diesen Bezügen zur externen Welt, die auch nicht einfach gegeben, sondern gemacht ist, entsteht ein Weltbild: Dinge, die ich sehe, Dinge, die meine Freunde sehen. Damit entsteht einerseits ein Horizont, der uns sagt, was wichtig und unwichtig ist, nämlich die Dinge, die wir sehen. Gleichzeitig konstituiere ich mich selbst in dem Horizont – dass ich der bin, der interessante Sachen dazu beiträgt. Das mache ich aber eben nicht alleine – das ist der zweite Begriff –, sondern das mache ich gemeinsam mit anderen, die meine Auswahl validieren, indem sie sagen: „Ja, das Bild, das du gemacht hast oder das du uns weiterleitest, kriegt ein Like, das finden wir auch gut.“ Damit sehe ich, dass das, was ich mache, auf eine Resonanz stößt, und gleichzeitig erweitern sie meinen Horizont – sie bestätigen ihn nicht nur, sondern sie fügen ihm auch weitere Elemente hinzu –, indem sie mir auch Dinge vorschlagen, die ich noch nicht gesehen habe, indem ich ihrem Twitterfeed folge oder ihre Sachen auf Facebook bekomme. Somit entsteht so etwas wie ein geteilter Horizont: Ich und meine Freunde oder meine Community oder wie sie das immer nennen wollen, wir sehen alle dasselbe, und entsprechend wissen wir, was richtig und falsch ist, was wichtig und unwichtig ist.

5 Und das basiert ja darauf, dass ich irgendetwas tun muss, damit ich Vorschläge auch bekomme anhand der Themen, die ich gelikt habe oder nicht?

Genau. Die Konstitution meines Horizonts geschieht einerseits Dinge die jede(r) Einzelne selbst erlebt, findet oder sieht, und andererseits über andere Leute, die mir Vorschläge machen. Aber das reicht nicht. Darunter sind – das ist das dritte Element – maschinelle Prozesse, automatisierte Prozesse, die mir Vorschläge machen, beispielsweise wie folgt: Hat jemand die letzten zehn Katzenbilder gut gefunden, dann wird ihm oder ihr ein elftes Katzenbild gezeigt, in der Erwartung, dass das wieder gefallen wird. Das ist eine algorithmische Auswahl. Das Like, das die Person dann unter dieses Bild setzt, ist eine human-kognitive Bestätigung dieser maschinischen Auswahl, die auch als Feedback für die stete Anpassung dieses Algorithmus genutzt wird. Je größer, dynamischer und ungeordneter das Informationsuniversum ist, in dem man sich bewegt, desto wichtiger werden diese algorithmischen Vorsortierungen, die die Informationsmenge in eine

Größenordnung und in Formate bringt, die der menschlichen Wahrnehmung zugänglich ist. Erst wenn Google mir 100 Mio. mögliche Links auf 10 Links pro Suchresultat reduziert hat, kann ich anfangen, mich inhaltlich mit der darin enthaltenen Information auseinander zu setzen. Dann ist aber natürlich schon sehr viel entschieden. Nur sehen wir das nicht.

Das heißt, wir haben eigentlich drei Auswahl- und Sortiermechanismen, nämlich das Referenzieren, das gemeinschaftliche Bewerten und aber auch das algorithmische Vorsortieren, die bestimmen, wie Kultur gemacht wird, indem durch sie bestimmt wird, was ich sehe, wie ich mich selber in dem Raum konstituieren kann, und – weil es ja nicht nur darum geht, etwas zu sehen, sondern auch Zugang zu Dingen zu bekommen – wie ich handeln kann, welche Tür mir sozusagen aufgeht und welche Tür mir zugeht.