



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 4, 2022
doi: 10.21243/mi-04-22-01
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension: Philosophie der Digitalität.
Zur Philosophie der digitalen Lebenswelt
von Jörg Noller

Christian Zolles

Christian Zolles rezensiert für die MEDIENIMPULSE einen neuen Essay des Philosophen Jörg Noller im Rahmen der Digitalitätsforschung. Es werden darin philosophische und pädagogische Perspektiven zur Reflexion der neuen digitalen Lebenswelt und zur Förderung unserer digitalen Handlungsmacht aufgezeigt.

Christian Zolles reviews a new essay by philosopher Jörg Noller for MEDIENIMPULSE in the context of digital literacy research. In it, philosophical and pedagogical perspectives for reflecting on the new digital world of life and promoting our digital power to act are presented.

Verlag: Schwabe (Reflexe 75)

Erscheinungsort: Basel/Berlin

Erscheinungsjahr: 2022

ISBN: 978-3796544583



Was ist Digitalität? (Hauck-Thum/Noller 2021). Die Klärung dieser Frage hat sich der Philosoph Jörg Noller im Rahmen seiner weitgehend kollaborativ angelegten Digitalitätsforschung¹ zum Ziel

gesetzt. Denn in Anschluss an Immanuel Kant müsse es heute lauten: „Wie kann [...] ein digitaler Ausgang aus unserer selbstverschuldeten digitalen Unmündigkeit erfolgen?“ (98). Damit sind die philosophischen und pädagogischen Perspektiven aufgezeigt, die es für uns in einer gänzlich neuen digitalen Lebenswelt einzunehmen gilt und die der Autor in der vorliegenden aufklärerischen Schrift im Rahmen der Essay-Reihe *reflexe* des Schwabe Verlags entfaltet.

Der Band ist insofern gerade für Mediendidaktiker:innen äußerst empfehlenswert, als darin versucht wird, die Philosophie wieder als eine Leitdisziplin zu etablieren, um zunächst eine Klärung der digitalen Begriffswelt zu vollziehen, den erfolgten Paradigmenwechsel hin zu einer ‚Infosphäre‘ (Floridi 2015; vgl. auch Floridi/Noller 2022) zu reflektieren und in weiterer Folge praktische Handlungsanweisungen zu geben. Dementsprechend steckt er für die Leser:innen in recht niederschwelliger Form von Grund auf das neue Gebiet ab, das sich mit dem Digital Turn eröffnet hat.

Das macht der Autor, indem er sich wiederholt recht deutlich gegenüber gängigen philosophischen und medientheoretischen Denksystemen absetzt, die ihm zufolge die Dimension der neuen digitalen Lebenswelt noch nicht hinlänglich erkannt haben. Diese dürfe weder in Referenz auf eine alte ‚analoge‘ verstanden noch auf Simulationstheorien reduziert werden. Man habe es mit einer neuen Realitätsform zu tun, die an die „neue kulturelle Konstellation“ (Stalder 2016: 11) gebunden sei und den Menschen mit vormals ungeahnten Anschauungs-, Bedeutungs- und Handlungswei-

sen konfrontiert. Denn: Es geht „nicht mehr nur um veränderte Wirklichkeitsverständnisse [...], sondern um veränderte *Wirklichkeiten*. Die neuen Medien sind zu realitätsbestimmenden und -verändernden Faktoren geworden und verweisen auf einen Begriff von virtueller Realität, der [...] eine Realität eigenen Rechts markiert, die immer mehr selbstverständlicher Teil unserer Lebenswelt wird“ (21). Mit dem Bezug auf eine digitale Lebenswelt stelle sich die ontologische Frage, die Frage nach dem menschlichen Dasein, unter gänzlich neuen Gesichtspunkten, was mit dem hohen Anspruch des Autors einhergeht, mit einer Philosophie der Digitalität selbst „ein neues philosophisches Paradigma“ (13) begründen zu wollen.

Jörg Noller macht sich also ausgehend von der notwendigen philosophischen Begriffsarbeit (9) an die Abmessung der neuen digitalen Verhältnisse. Begrüßenswert ist der klare Einstieg über die Fragen *Was ist Digitalität?* und *Was ist Virtualität?*, da damit einerseits (Stalder 2016 folgend) von Anfang an die Trennlinie zum nebulösen Schlagwort der ‚Digitalisierung‘ gezogen wird (19) und andererseits die Dimension der menschlichen Anschauung zentral mitberücksichtigt wird. Medientechnische Grundbedingungen werden damit in direktem Bezug zu einer lebensweltlichen Realitätsgenerierung verstanden, weswegen auch der Bezug auf eine postmoderne Relativierung von Realitätspostulaten nicht mehr greifen könne (28). Auch vom Standpunkt des Verlusts verbindlicher Wirklichkeits- und Weltverständnisse lasse sich die spezifische *Modalität* einer kausalen Realisierung, wie sie mit jeder

Handlung in einem virtuellen Verbundsystem wie dem Internet Bestätigung findet, sehr wohl analytisch fassen und in weiterer Folge – dies die starke Stoßrichtung des Essays – in den Dienst einer aufgeklärten Vernunft stellen. Nicht zu vergessen sei, dass *virtus* ‚Kraft‘ bedeutet, und also auch das Virtuelle eine Stoßkraft mit Wirklichkeitsbezug darstellt, die, gerade wenn sie ins Spielerische geht (vom Online-Gaming zum philosophischen Sprachspiel, 42–44 u. 94–94), als dynamisch und produktiv zu begreifen ist, also unterschiedliche Beziehungen suchend und findend und *darin* wirklichkeitsbildend. Wir haben es also heutzutage mit unzähligen virtuellen *Bildungsprozessen* zu tun, die nach Kategorien der Digitalität *realitätserweiternd* ablaufen und den *aufklärerischen Freiheitsbestrebungen* offenstehen. Interessanterweise lässt sich so auch „der Prozess des Computerspielens im Rahmen der Digitalität als *Prozess des Philosophierens* verstehen“ (79), es komme zu vergleichbarer modaler Selbsterkenntnis und -bildung, was die anfängliche Begriffsarbeit in eine Praxeologie übergehen lässt.

Ist diese digitale Aufklärung nur durch „eine kritische Reflexion *auf* und Einübung *in* virtuelle Realität“ (80) zu bekommen, so finden sich die beiden zentralen Aspekte der Digitalität und Virtualität über die Kategorien *Ubipräsenz*, *Interobjektivität* und *Transsubjektivität* näher bestimmt. Diese ‚Digitalien‘ zeigen die geänderten Subjekt-Objekt- und Interaktions-Verhältnisse auf, die sich aus den drei ineinander verschränkten Paradigmen *Internet*, *KI* und *Computerspiele* ergeben haben (24f.). Aus der Analyse dieser neuen Bedingung heraus lassen sich dann vorurteilsfrei jene ethi-

schen, ästhetischen, didaktischen und philosophischen Perspektiven ableiten, aus denen wir – abseits der Annahme von transhumanistischen Transzendentalien – sehr gut unsere gestalterischen Aufgaben für die Zukunft ableiten können und für die tägliche Bildungsarbeit zweifelsfrei müssen. Mit Kant lässt sich demgemäß ein ‚virtueller Imperativ‘ formulieren: „Handle so, dass durch Deine Vernetzung der virtuelle Handlungsraum vergrößert wird“ (69).

Diese zentralen Aspekte der Digitalität in substanzieller und zugleich prägnanter Weise erläutert zu bekommen, macht die Lektüre von Jörg Nollers Essay zu einem Gewinn. Es ist wohl der Kürze der Form geschuldet, dass insbesondere in der zweiten Hälfte manche Ausführungen (wie etwa zum Hypertext) weniger tiefgreifend wirken und man am Ende nicht ganz sicher ist, ob man die präsentierte Schnittmenge aus Transzendentalphilosophie, Phänomenologie, Ontologie, Symbol-, Medien- und Interaktionstheorie, Ludologie und Anthropologie tatsächlich so einfach akzeptieren möchte. Es könnte helfen, hier, zumal von Beginn an recht klassisch mit Marshall McLuhan argumentiert wird, eine medienhistorische Tiefendimension zuzulassen, wie sie etwa in Anschluss an Régis Debrays Mediologie mit überzeugenden zeitdiagnostischen Schlüssen bereits aufgezeigt wurde (um an dieser Stelle nur an die Arbeiten von Frank Hartmann, etwa 1999 oder 2018, zu erinnern). Ebenso könnte man, gerade wenn man den digitalen Spielcharakter im Auge hat, der eine neue philosophische Reflexionsweise eröffnet, im Fundus der künstlerischen Avantgar-

den auf jahrzehntealte innovative Verfahren stoßen, die bereits der Logik und den Freiheitsversprechen von ‚Digitalien‘ folgten und anschlussfähige Diskurse hinterlassen haben. Nicht zuletzt stellt sich nach wie vor die Frage nach der Milieuabhängigkeit von digitaler Handlungsfähigkeit und Partizipationswilligkeit und auch nach den ‚points of no return‘, an denen durchaus nachvollziehbare medien- und kulturkritische Töne in ressentimentgeladene Stimmen umschlagen, die der vom Internet geleiteten Idee einer globalen, gleichberechtigten Gesellschaft (99) nur mehr destruktiv gegenüberstehen.

Diese Punkte seien zum Abschluss herausgegriffen, um zu zeigen, wie fruchtbar die weitere philosophische und pädagogische Beschäftigung mit unserer digitalen Lebenswelt ausfallen kann und im Zuge von Jörg Nollers zukünftiger Digitalitätsforschung (demnächst Noller 2023) bestimmt auch ausfallen wird.

Anmerkung

- 1 Siehe online unter: <https://dgphil.de/index.php?id=253> , <https://digitale-philosophie.de/team-open-access-zeitschrift> und <https://www.springer.com/series/16645> (letzte Zugriffe: 14.11.2022).

Literatur

Floridi, Luciano (2015): Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unsere Leben verändert, Berlin: Suhrkamp.

Hartmann, Frank (1999): Cyber.Philosophy. Medientheoretische Auslotungen, Wien: Passagen.

Hartmann, Frank (2018): Medienmoderne. Philosophie und Ästhetik, Wiesbaden: Springer.

Hauck-Thum, Uta/Noller, Jörg (Hg.) (2021): Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven, Stuttgart: Metzler (Digitalitätsforschung/Digitality Research 1).

Noller, Jörg (2023): Philosophie der Digitalität. Realität – Virtualität – Normativität, Stuttgart: Metzler (Digitalitätsforschung/Digitality Research 5).

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität, Berlin: Suhrkamp.