

## Zusammenfassung und Schlussfolgerung

---

Wir begannen mit der Definition der Philosophie als Beschäftigung mit den ersten Prinzipien, der *arché* des Seins. Das Sein zeigt sich in der heutigen Welt als dynamisch und veränderlich. Heidegger sprach von der «*Seinsgeschichte*» und behauptete, die Art und Weise, in der sich das Sein in der heutigen Welt offenbart, sei die «Technik». Indem wir diesen Vorschlag ernst nahmen, fragten wir, wie die Technik als *arché* unserer Welt verstanden werden kann, das heißt, welche Rolle die Technik bei der Konstruktion von Sein, Sinn und Welt spielt. Technologie, so argumentierten wir, ist nicht nur ein Werkzeug, das Menschen benutzen, sondern ein metaphysischer Prozess, durch den Sinn und Sein entstehen. Um diesen Prozess zu veranschaulichen, stellten wir uns vor, wie die erste Steinaxt vor mehr als drei Millionen Jahren entstanden ist. Wir argumentierten, dass die Emergenz von Sinn mit der Geburt der Technologie einherging. Als ein Hominid einen Stein in die Hand nahm und begann, ihn auf neue und unvorhergesehene Weise zu benutzen, sodass eine Axt entstand, markierte dieses bedeutsame Ereignis die Geburt von Sinn. In diesem Prozess wurden sowohl der Stein als auch der Hominid transformiert. Der Stein wurde zu einem Artefakt, während der Hominid zum Jäger oder Krieger wurde. Diese gegenseitige Verwandlung erfolgte durch Assoziationen und Relationen zwischen Hominid, Stein und anderen Akteuren, die ein Akteur-Netzwerk bildeten, in dem Menschen und Nichtmenschen gemeinsam Sinn, Sein und Welt konstruierten. Diese Relationen und Assoziationen blieben bestehen und verschwanden nicht, wie auch der episodische Gebrauch von Werkzeugen durch Tiere. Sie hielten die Akteure im Netzwerk fest und verwandelten sie in ein Reich des Sinns, das von da an definierte, was es «bedeutet», zu existieren. Sein ist Relation und Assoziation von Akteuren in Netzwerken, d.h. Information.

Diese Sicht der Emergenz von Sinn und damit von Sein und Welt stellt die traditionelle philosophische Sicht des Seins als feste Essenz oder Substanz infrage und argumentiert stattdessen, dass das Sein relational ist und durch

Interaktionen innerhalb von Akteur-Netzwerken entsteht. Die Akteur-Netzwerk-Theorie wird zu einer Metaphysik, die erklärt, wie Sein und Sinn nicht im Verstand oder in der Sprache entstehen, sondern in realen Relationen zwischen Akteuren. Der Bau einer Steinaxt beispielsweise war nicht nur ein funktionaler Akt der Herstellung eines Werkzeugs, sondern ein gestaltender Akt der Konstruktion von Dingen, die Sinn haben und in einer Welt von Sinn existieren. In Anlehnung an Latour vertraten wir die Auffassung, dass die Konstruktion der Steinaxt ein Beispiel für den Prozess der *technischen Mediation* ist, der eine dynamische Interaktion darstellt, bei der Menschen und Nichtmenschen gemeinsam an der Konstruktion einer Sinnwelt «arbeiten». Dieser Prozess transformiert alle Beteiligten und löst die traditionellen Unterscheidungen zwischen Subjekt und Objekt oder Mensch und Werkzeug auf. Die technische Mediation verwandelt die materielle Realität in Sinn. Nach der Emergenz von Sinn gibt es nur noch Information. Die technische Mediation wird zur *arché*, zum ersten Prinzip des Seins in der heutigen Welt. Das Konzept der *Emergenz* spielt dabei eine entscheidende Rolle. Es beschreibt, wie Sinn aus Prozessen der Übersetzung und Einbindung von Akteuren in Netzwerke entsteht. Diese Prozesse vermitteln eine *höhere Ebene emergenter Ordnung*, indem sie physische und biologische Seinsformen integrieren und in Information umwandeln. Die Steinaxt blieb nicht nur ein Stein. Sie diente nicht nur als Werkzeug, sondern wurde Teil eines größeren Netzwerks, das die Identität und den Zweck des Hominiden neu definierte, und der Stein selbst wurde in eine Axt verwandelt. Die Emergenz von Sinn veränderte weder den Stein noch den Hominiden allein, sondern es entstand eine Welt, in der Steine zu potenziellen Äxten oder «bloßen» Steinen wurden und Hominiden zu Kriegerern, Jägern, Bauarbeitern und vielem mehr.

Die relationale Ontologie der Akteur-Netzwerke-Theorie führt zu der Idee, dass Sinn, Sein und Welt am besten als *Information* verstanden werden. In diesem Zusammenhang sind Informationen nicht als mentale Zustände, semantische Inhalte, Repräsentationen, Referenzen oder die exklusiven Produkte der diskursiven Praktiken des *Homo sapiens* zu verstehen. Information besteht aus den Relationen und Erzählungen, die Akteure konstruieren und Akteur-Netzwerke zusammenhalten. Information ist kein Ding. Sie ist keine besondere Art von Substanz. Sie besteht aus den Relationen und Erzählungen, die über die unmittelbare Aktivität hinaus bestehen und die Welt als ein dynamisches Sinngefüge konstruieren. Dies erinnert an die ursprüngliche Bedeutung von *logos* als «Sammeln und Bewahren» (Heidegger). Nach der Emergenz von Sinn wird die Realität in Information umgewandelt. Information ist die Seins-

weise aller Dinge auf der Ebene der emergenten Ordnung von Sinn. Dies impliziert, dass sich die Philosophie nicht mehr mit Subjekten (einzelnen Menschen) oder Objekten, den Dingen in der Welt, zu beschäftigen braucht. Die Welt ist kein Behälter, in dem sich Subjekte und Objekte befinden können. Was auch immer sie sein mögen, die Dinge bestehen aus Relationen und existieren als Information in Netzwerken. Nicht nur die Idee der technischen Mediation als grundlegender Prozess der Konstruktion von Akteur-Netzwerken, die aus Informationen bestehen, rückt die Technik in den Mittelpunkt des philosophischen Interesses, sondern auch die Gesellschaft wird als das Kollektiv aller Wesen, sowohl der Menschen als auch der Nichtmenschen, verstanden. Die Konzentration auf die Technik, verstanden als technische Vermittlung und Konstruktion von Informationen, impliziert die Konzentration auf die Gesellschaft und das, was der Pragmatismus als «soziale Praktiken» bezeichnet. Die Philosophie wird zur Gesellschaftstheorie und die Soziologie geht in die Philosophie über.

Teil 2 befasst sich mit der Gesellschaftstheorie und der Frage, wie die im 21. Jahrhundert entstehende Gesellschaft am besten zu verstehen ist. Wir bewegen uns von einer Industriegesellschaft zu einer *globalen Netzwerkgesellschaft*. Dieser revolutionäre Übergang kann als «digitale Transformation» bezeichnet werden, da er durch den Aufstieg der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) vorangetrieben wird. Die digitalen Technologien haben soziale Strukturen, Machtdynamiken, das menschliche Selbstverständnis und kulturelle Praktiken neu definiert. Die theoretischen Quellen, auf die in dieser Diskussion zurückgegriffen wird, sind die Theorie der sozialen Systeme von Niklas Luhmann, die Theorie der globalen Netzwerkgesellschaft von Manuel Castells und die Akteur-Netzwerk-Theorie von Bruno Latour.

Luhmann lehnt die Grundprinzipien der traditionellen Gesellschaftstheorie ab, wonach die Gesellschaft aus Menschen besteht, von außen beobachtet und beschrieben werden kann, territorial begrenzt ist und dass Kommunikation und kooperatives Handeln in der Gesellschaft vom Konsens abhängen. Luhmanns Theorie sozialer Systeme liefert die Grundlage für das Verständnis der modernen Gesellschaft als ein sich selbst organisierendes Kommunikationssystem. Für Luhmann besteht die Gesellschaft nicht aus Individuen, sondern aus Kommunikationen. Der Mensch ist als Element des sozialen Systems ausgeschlossen und existiert stattdessen in seiner Umwelt. Dies bedeutet eine deutliche Abkehr von der traditionellen Auffassung der Gesellschaft als einer Ansammlung von Individuen. Luhmann legt eine postmoderne, posthumanistische Theorie der Gesellschaft vor. Für Luhmann sind die klassischen

pragmatistischen Vorstellungen von sozialen Praktiken als diskursive Praktiken menschlicher Individuen nicht mehr Grundlage der Gesellschaftstheorie. Luhmann argumentiert auch, dass die moderne Welt durch globale funktionale Subsysteme – wie Wirtschaft, Wissenschaft und Recht – gekennzeichnet ist, die autonom und nach eigenen konstituierenden binären Codes über nationale Grenzen hinweg operieren. Diese Perspektive stellt die Vorstellung von territorial begrenzten Nationalstaaten und demnach auch Sprachgemeinschaften als definierende Einheiten der Gesellschaft infrage und schlägt stattdessen eine einzige, globale Gesellschaft vor, die sich durch funktionale Systeme intern differenziert.

Castells beschreibt den Aufstieg der globalen *Netzwerkgesellschaft*, einer sozialen Ordnung, die durch die Affordanzen der digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) geprägt ist. Netzwerke, so argumentiert er, sind dezentralisiert, dynamisch und flexibel und ersetzen die hierarchischen Strukturen der Industriegesellschaft. Castells hebt die Entstehung des *Raums der Ströme* hervor, eines globalen Netzwerks, das den traditionellen, an physische Orte gebundenen *Raum der Orte* auflöst. Kulturelle und wirtschaftliche Aktivitäten überschreiten in diesem Raum lokale ortsgebundene Grenzen und schaffen eine neue Form der «realen Virtualität», in der virtuelle und physische Realitäten miteinander verschmelzen. Castells erforscht auch das Konzept der *zeitlosen Zeit*, in der die rasante Beschleunigung des Informationsflusses die historische Zeit zu einer ewigen Gegenwart verdichtet. Diese Veränderungen führen zu einer Neudefinition der Macht, die nun nicht mehr durch traditionelle Hierarchien, sondern durch den Zugang zu und die Kontrolle über Netzwerke ausgeübt wird. Der entscheidende Beitrag Castells' zum Verständnis der heutigen Welt ist, dass die Gesellschaft und das Soziale nicht mehr auf der Grundlage der menschlichen Rationalität oder von Brandoms diskursiven Praktiken, sondern unter dem Blickwinkel der Affordanzen von digitalen Technologien verstanden werden müssen.

Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) ergänzt diese Ansichten, indem sie den relationalen Charakter der Gesellschaft hervorhebt. Latour argumentiert, dass die Gesellschaft kein von der Natur getrennter Bereich ist, sondern durch die Interaktionen menschlicher und nichtmenschlicher Akteure in Netzwerken entsteht und die gesamte Realität unserer Welt umfasst. Latour schlägt nicht nur eine relationale Ontologie vor, sondern eine *flache Ontologie*, die die hierarchischen Unterscheidungen zwischen Individuen, Strukturen und Objekten ablehnt und stattdessen davon ausgeht, dass alle Entitäten durch Prozesse der technischen Mediation und der Übersetzung

und Einbindung von Akteuren in Netzwerke gemeinsam Sinn bzw. Information konstruieren. Die «sozialen Praktiken», welche der Pragmatismus als Grund der Sinnkonstruktion sieht, sind daher nicht ausschließlich als diskursive Praktiken des Homo sapiens oder gar als notwendigerweise linguistisch zu verstehen. Diese Perspektive stellt die traditionelle Dichotomie zwischen Natur und Gesellschaft sowie Subjekt und Objekt infrage und legt nahe, dass Technologien und Artefakte ebenso integraler Bestandteil der sozialen Welt sind wie menschliche Akteure. Dinge sind soziale Partner und soziales Handeln ist nicht auf die Aktivitäten von Menschen beschränkt.

Zeitgenössische Gesellschaftstheorien zeichnen ein Bild von der globalen Netzwerkgesellschaft als einer dynamischen und relationalen Welt der Netzwerke und Informationen. Die globale Netzwerkgesellschaft stellt einen Paradigmenwechsel im Verständnis jener sozialen Praktiken dar, die dem Pragmatismus zufolge die Grundlage für die Konstruktion von semantischer Bedeutung bilden. Dieser Wandel erfordert eine philosophische Neuausrichtung traditioneller Konzepte, die sich vom Fokus auf Individuen und ihre diskursiven Praktiken hin zu einer relationalen Ontologie entwickelt, die auf technischer Mediation basiert und Menschen, Technologien und Netzwerke integriert. Da technische Mediation und die Konstruktion von Akteur-Netzwerken grundsätzlich soziale Praktiken sind und soziale Praktiken im Wesentlichen normativ geregelt sind, stellt sich die Frage nach den Normen, die das Vernetzen in der globalen Netzwerkgesellschaft leiten.

In Teil 3 verlagert sich der Schwerpunkt auf die Erörterung der Normen, welche die grundlegenden sozialen Praktiken der technischen Mediation in der globalen Netzwerkgesellschaft leiten. Traditionelle, auf den Menschen bezogene Ansichten über Normativität werden revidiert, um einen breiteren Rahmen zu schaffen, der sowohl menschliche als auch nichtmenschliche Akteure umfasst. Wir argumentieren, dass die Normativität nicht mehr wie in der Moderne als Eigenschaft des menschlichen Subjekts verstanden werden kann. Die Normen, die technische Mediation und die Prozesse des Übersetzens und Einbindens regeln, leiten die Konstruktion von Information und bilden daher die Grundlage von Sinn. Wir stimmen zwar mit dem pragmatistischen Prinzip der Ableitung von Sinn aus sozialen Praktiken überein, argumentieren aber, dass die Affordanzen von Dingen, Artefakten und Technologien, insbesondere von digitalen Technologien, so verstanden werden müssen, dass sie zu den Normen beitragen, die die Konstruktion von Information und damit der Gesellschaft leiten. Ausgehend von Wittgensteins Einsicht, dass Sprache eine regelgeleitete Aktivität ist, und dem pragmatisti-

schen Prinzip, dass semantische Bedeutung aus sozialen Praktiken entsteht, muss die Entstehung von Sinn, Sein und Welt als untrennbar von normativer Regulierung verstanden werden. Brandom leitet die Idee der Normativität aus Kants Unterscheidung zwischen einem Bereich der Notwendigkeit und einem Bereich der Freiheit ab, wobei nicht nur das praktische Handeln, sondern auch die Kognition im Bereich der Freiheit angesiedelt ist. Es ist nicht die mechanische Kraft, die die Freiheit regiert, sondern die normative Kraft von Sinn. Wie Brandom es ausdrückt, ist es die Kraft des besseren Arguments. Die grundlegende Bedeutung der technischen Mediation impliziert jedoch, dass Normativität in einem nicht-subjektivistischen Sinne verstanden wird. Die Kraft des besseren Vernetzens und nicht des besseren Arguments stellt die normative Regulierung von Akteur-Netzwerken dar. Normativität geht über das menschliche Handeln hinaus und umfasst auch die Interaktionen und Relationen zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren in Netzwerken. Dinge müssen als soziale Partner betrachtet werden.

Um den Boden für diese posthumanistische und nicht-subjektivistische Konzeption der Normativität zu bereiten, erinnern wir an den Platz des autonomen rationalen Subjekts im modernen Denken. Das Konzept des autonomen rationalen Subjekts ist für die westliche Philosophie von grundlegender Bedeutung. Dieses Konzept untermauert seit Jahrhunderten die Vorstellungen von Freiheit, Gerechtigkeit und Individualität und bildet das Fundament des Humanismus der Aufklärung und der Demokratietheorie. Die Idee des autonomen rationalen Subjekts ist jedoch paradox. Autonomie erfordert Selbstgesetzgebung, aber die Idee von Regeln impliziert, dass sie von außerhalb des Individuums kommen müssen. Dieses Paradoxon untergräbt die Kohärenz des autonomen rationalen Subjekts als Quelle von Freiheit und Sinn. Diese Kritik wird auf Hegels Begriff der kollektiven Autonomie ausgeweitet, bei dem die individuelle Freiheit durch gegenseitige Anerkennung innerhalb einer Gemeinschaft verwirklicht wird. In Hegels Rahmen entstehen die Normen der Gesellschaft durch die kollektive historische Entwicklung der Vernunft, die Traditionen, Institutionen und Praktiken prägt. Hegel versucht zwar, das Paradoxon der Autonomie zu lösen, indem er von der individuellen auf die kollektive Ebene übergeht, aber diese Lösung bringt ihre eigenen Herausforderungen mit sich, insbesondere was die Versöhnung der individuellen Handlungsfähigkeit mit den sozialen Strukturen und Zwängen und die Versöhnung der Rationalität mit der Relativität der historischen Gemeinschaften betrifft.

Anschließend haben wir gezeigt, wie zeitgenössische Sozialtheorien über das autonome rationale Subjekt hinausgehen. Die Systemtheorie von Niklas Luhmann beispielsweise ersetzt die Idee der individuellen Handlungsfähigkeit durch das Konzept der systemischen Selbstorganisation. Nach Luhmanns Auffassung ist die Gesellschaft ein Kommunikationssystem, und Normen werden durch kommunikative Operationen geschaffen und aufrechterhalten, um kommunikative Komplexität zu reduzieren. Der Mensch ist nicht die Grundlage der Gesellschaft, sondern wird in die Umwelt des sozialen Systems verwiesen, um die Kontingenz und Komplexität zu gewährleisten, die für die ständige Selbstorganisation des Systems erforderlich sind. Manuel Castells fügt dieser Diskussion eine weitere Dimension hinzu, indem er die Normativität, vermittelt durch die Affordanzen von digitalen Technologien, in den Kontext der globalen Netzwerkgesellschaft stellt. Castells betont die Spannung zwischen dem globalen *Raum der Ströme*, der durch dezentrale, flexible Netzwerke gekennzeichnet ist, und dem lokalen *Raum der Orte*, an denen Identität und Tradition als Formen des Widerstands gegen das Netz vergeblich versuchen, fortzubestehen. In diesem Kontext werden Normen durch die Dynamik von Netzwerken geprägt, in denen Konnektivität, Flexibilität und Flow unter anderen Vorrang haben. Diese Netzwerklogik steht in scharfem Kontrast zu traditionellen Gesellschaftstheorien, die statische und ortsgebundene Normen betonen und damit Konflikte zwischen globalen und lokalen Organisationsformen schaffen. Schließlich wenden wir uns der Akteur-Netzwerk-Theorie von Bruno Latour zu, um ein nicht-subjektives Verständnis von Normativität vorzuschlagen. In Latours Theorie entstehen Normen nicht aus menschlichen Absichten oder diskursiven Praktiken, sondern aus den Interaktionen und Relationen von Menschen und Nichtmenschen in Akteur-Netzwerken. Diese Normen entstehen durch technische Mediation, die in Technologien, Werkzeugen und Artefakten zum Ausdruck kommt, die das Verhalten aller Akteure aktiv gestalten. So kann beispielsweise das Design einer Straße oder die Konfiguration eines Computersystems ebenso Normen verkörpern und auferlegen wie Gesetze oder soziale Konventionen.

Auf der Grundlage der Affordanzen digitaler Technologien wurden Schlüsselnormen identifiziert, die die globale Netzwerkgesellschaft charakterisieren:

- 1) Konnektivität: Die Notwendigkeit, Verbindungen zwischen den Akteuren herzustellen und aufrechtzuerhalten, um den reibungslosen Flow von Informationen und Ressourcen zu gewährleisten.

- 2) Flow: Die ständige Bewegung und Zirkulation von Waren, Informationen und Menschen und anderen, die die Logik von Netzwerken bestimmt.
- 3) Kommunikation: Die zentrale Bedeutung der Interaktion und des Austauschs, sowohl menschlich als auch nichtmenschlich, als Grundlage für die Konstruktion von Sinn bzw. Information.
- 4) Partizipation: Die Anforderung an die Akteure, sich in Netzwerken zu engagieren und zu ihnen beizutragen, um relevant zu bleiben.
- 5) Transparenz: Die Betonung von Offenheit und Sichtbarkeit, insbesondere in digitalen Systemen, die die Erwartungen an Rechenschaftspflicht und Zugang prägen.
- 6) Authentizität: Die Forderung nach echtem und glaubwürdigem Engagement in Netzwerken.
- 7) Flexibilität: Die Fähigkeit, Relationen und Rollen als Reaktion auf veränderte Bedingungen anzupassen und neu zu gestalten.

Diese Normen sind nicht nur deskriptiv, sondern präskriptiv und bestimmen, wie sich die Akteure in der globalen Netzwerkgesellschaft verhalten und interagieren sollen. Wichtig ist, dass diese Normen symmetrisch für Menschen und Nichtmenschen gelten, was die aktive Rolle von Technologien und Artefakten bei der Gestaltung sozialer Praktiken unterstreicht. In Bezug auf den Pragmatismus sind sie die Normen, die soziale Praktiken in der globalen Netzwerkgesellschaft leiten.

Wir schlagen ein neues Verständnis von Normativität vor, das die Grenzen des traditionellen, auf den Menschen bezogenen Rahmens überschreitet. Normen in der Netzwerkgesellschaft gründen nicht mehr auf der Freiheit und Autonomie von Individuen oder gar der kollektiven Subjektivität von Gemeinschaften. Stattdessen ergeben sie sich dynamisch aus den Interaktionen innerhalb von Akteur-Netzwerken, die sowohl menschliche als auch nichtmenschliche Teilnehmer umfassen. Diese nicht-subjektive Normativität spiegelt die zuvor der Akteur-Netzwerk-Theorie zugeschriebene relationale Ontologie wider, in der Sinn, Sein und Welt durch das Vernetzen und technische Mediation konstruiert werden.

In Teil 4 stellen wir den Informationellen Pragmatismus vor als neuen philosophischen Rahmen für das Verständnis von Sinn, Sein und Welt im Kontext der globalen Netzwerkgesellschaft und der digitalen Transformation. Ziel ist es, den Neo-Pragmatismus grundlegend zu revidieren, um der dynamischen, relationalen und nicht menschenzentrierten Natur von Sinn im digitalen Zeitalter Rechnung zu tragen. Der traditionelle Pragmatismus, wie er

von Denkern wie Peirce, James und Dewey entwickelt wurde, betonte die Rolle sozialer Praktiken und menschenzentrierter Aktivitäten bei der Konstruktion von semantischer Bedeutung. Neo-Pragmatiker wie Richard Rorty und Robert Brandom knüpfen an diese Tradition an, konzentrieren sich aber, der linguistischen Wende in der Philosophie folgend, auf Sprache und diskursive Praktiken als primäre Quellen von Bedeutung. Beide Ansätze bleiben einer menschenzentrierten Perspektive verhaftet, die die zunehmend kritische Rolle nichtmenschlicher Akteure, insbesondere von Technologien, bei der Konstruktion von Sinn außer Acht lässt.

Der *Informationelle Pragmatismus* integriert die Erkenntnisse der Akteur-Netzwerk-Theorie und die Realitäten der digitalen Transformation. Er erweitert das Konzept der semantischen Bedeutung über menschliche diskursive Praktiken hinaus und schließt die aktive Beteiligung nichtmenschlicher Akteure in Akteur-Netzwerken ein. Er stellt die traditionelle Unterscheidung zwischen Subjekten und Objekten infrage und behauptet, dass Sinn nicht die ausschließliche Domäne des menschlichen Sprachgebrauchs ist, sondern aus den Prozessen der technischen Mediation entsteht, an denen sowohl Menschen als auch Nichtmenschen beteiligt sind. Ein zentrales Merkmal des Informationellen Pragmatismus ist die Fokussierung auf *Information*, wie sie in Teil 1 definiert wurde, als Grundlage von Sinn, Sein und Welt. Anstatt sich wie Brandom auf semantische Inhalte und die inferentielle Verwendung von Sprache zu konzentrieren, ist Information die dynamischen Relationen und Assoziationen, die in Akteur-Netzwerken entstehen. Technische Mediation und Information sind nicht nur eine Repräsentation der Realität, eine Referenzbeziehung von Wörtern zu Dingen oder sogar ein bestimmter, inferentieller Sprachgebrauch, sondern der eigentliche Prozess, durch den die Realität konstruiert wird. Diese Sichtweise stimmt mit der relationalen Ontologie der Akteur-Netzwerk-Theorie überein, in der Sinn aus den Interaktionen zwischen Akteuren, einschließlich Menschen und Nichtmenschen, symmetrisch hervorgeht.

Der Informationelle Pragmatismus wird als eine Weiterentwicklung des Pragmatismus vorgeschlagen, die über den *inferentiellen Pragmatismus* von Robert Brandom hinausgeht, der Bedeutung im Sprachspiel des Gebens und Fragens nach Gründen begründet. Während Brandoms Modell den normativen Charakter menschlicher Kommunikation erfasst, argumentieren wir, dass der Neo-Pragmatismus, den Brandom vertritt, die aktive Rolle nichtmenschlicher Akteure bei der Konstruktion von Sinn und die normativen Affordanzen von Artefakten, Dingen und Technologien nicht berücksichtigt. Der Informatio-

nelle Pragmatismus, bei dem die Dinge soziale Partner sind, wird durch Latours Analyse wissenschaftlicher Praktiken veranschaulicht, wie zum Beispiel Pasteurs Arbeit über die Fermentation, die zeigt, wie nichtmenschliche Akteure (z.B. Mikroben, Laborgeräte) aktiv an der Konstruktion wissenschaftlichen Wissens beteiligt sind. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass Sinn nicht nur ein Produkt des menschlichen Denkens bzw. diskursiver Praktiken ist, sondern durch die Interaktion verschiedener Akteure in Netzwerken entsteht.

Der Informationelle Pragmatismus befasst sich auch mit den ethischen und normativen Implikationen der globalen Netzwerkgesellschaft und der digitalen Transformation. Aufbauend auf den in Teil 3 skizzierten Netzwerknormen wird argumentiert, dass die Prinzipien der Konnektivität, des Flow, der Transparenz und der Flexibilität unter anderen die menschlichen Praktiken und die Gestaltung und Steuerung von Technologien leiten müssen. Diese Normen sind von Natur aus nicht subjektiv und ergeben sich aus den Affordanzen und den digitalen Technologien selbst. So verkörpert beispielsweise das Design einer digitalen Plattform bestimmte Werte und Normen, die die Art und Weise beeinflussen, wie Benutzer interagieren und Entscheidungen treffen. Der Informationelle Pragmatismus bietet somit einen Rahmen für das Verständnis und die Gestaltung der ethischen Dimensionen digitaler Technologien in einer Weise, die ihre aktive Rolle bei der Konstruktion von Sinn und Welt anerkennt.

Ein weiterer wichtiger Beitrag des Informationellen Pragmatismus ist seine Neudefinition von Handlungsfähigkeit und Autonomie. Der traditionelle Pragmatismus geht häufig davon aus, dass das menschliche Handeln die zentrale Kraft bei der Konstruktion von Sinn ist. Im Gegensatz dazu betrachtet der Informationelle Pragmatismus Handlungsfähigkeit als über Menschen und Nichtmenschen innerhalb von Akteur-Netzwerken verteilt. Diese Verschiebung hat tiefgreifende Auswirkungen auf das Verständnis von Verantwortung, Freiheit und Ethik im digitalen Zeitalter. So argumentieren wir, dass autonome Systeme wie künstliche Intelligenz nicht als bloße Werkzeuge verstanden werden sollten, sondern als Teilnehmer an Netzwerken mit eigenen Rollen und Verantwortlichkeiten.<sup>1</sup>

Wir schlagen also einen Informationellen Pragmatismus als Antwort auf die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts vor, insbesondere auf die Herausforderungen der digitalen Transformation. Durch die Neudefinition von

---

<sup>1</sup> Siehe Belliger/Krieger (2024; 2025).

Sinn als Produkt relationaler Prozesse und die Anerkennung der aktiven Rolle von Technologien bietet dieser Rahmen eine neue Art, über Philosophie in einer vernetzten Welt nachzudenken. Der Informationelle Pragmatismus bietet Instrumente zur Beantwortung drängender Fragen zu Ethik, Governance und Identität im digitalen Zeitalter und stellt gleichzeitig traditionelle philosophische Annahmen zu Autonomie, Subjektivität und Rationalität infrage. Der Informationelle Pragmatismus wird als kühne Neuinterpretation der pragmatistischen Philosophie vorgeschlagen, die die relationale Ontologie der Akteur-Netzwerk-Theorie und die Realitäten der digitalen Transformation integriert. Durch die Betonung der kokreativen Rolle von Menschen und Nichtmenschen bei der Konstruktion von Sinn bietet dieser Rahmen eine umfassende und zukunftsorientierte Perspektive auf Philosophie, Gesellschaft und Technologie im 21. Jahrhundert.

