

Kapitel 6

Die digitale Welt und die mythische Welt

Durch die Begriffe Immersion und Netzwerk habe ich die doppelte Dynamik beschrieben, die in der symbolischen Form der digitalen Welt wirkt, eine Dynamik, die sich auch in den komplementären ästhetischen Tendenzen der Unmittelbarkeit (Metapher der Immersion und des immersiven Subjekts) und der Hypermediation (Metapher des Netzwerks und des Nicht-Subjekts des Netzes) widerspiegelt. Indem ich Immersion und Netzwerk als operative Metaphern definiert habe, die die Formen repräsentieren, innerhalb derer sich die digitale Welt entfaltet, konnte ich die Positionierungen aufzeigen, die das Subjekt in dieser neuen und dominanten symbolischen Form einnimmt, und so auch die in ihr wirkenden Formen von Macht und Kontrolle umreißen.

Gefangen zwischen der Immersivität des Gefühlsraums und der Diskretisierung zum Nicht-Subjekt des Netzes gleicht das Subjekt der digitalen Welt nicht mehr dem modernen Subjekt, sondern zeigt Züge einer mythischen Subjektivität. Überhaupt weist die digitale Welt selbst Gemeinsamkeiten mit der mythischen Welt auf. Der erste Teil dieses Kapitels wird zeigen, wie die Allgegenwart und Zentralität der ikonischen Dimension einen ersten und grundlegenden Berührungs punkt zwischen den beiden symbolischen Formen darstellt; die digitale Welt ist in der Tat, wie die mythische Welt, eine von Bildern durchdrungene Welt. Wie Andrea Pinotti vorschlägt, befinden wir uns in einer *Ikonomie*, in der »unser gemeinsames ökologisches Zuhause, der *oikos*, [...] zunehmend vom *eikon* durchdrungen [wird], dem Bild«.¹ Und genau diese Environmentalität des Bildes rückt die magisch-mythische Ausdruckskraft in den Mittelpunkt der Erfahrung der digitalen Kultur.

Die ikonische, oder *ikonomische*, Dimension der digitalen Welt wird flankiert von den kontingen ten und eigentümlichen technischen Bedingungen, die sie zunehmend strukturieren und programmieren, und gerade in der Beziehung zwischen Maschine und Mensch zeigen sich weitere Ähnlichkeiten mit der mythischen Welt oder vielmehr die Entstehung eines Techno-Mythos, der das Subjekt und die digitale Kultur zunehmend in eine deterministische Atmosphäre einschließt.

¹ Andrea Pinotti, »Riflesso di immersione«, in: Francesco Restuccia, *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*, Milano: Meltemi 2021, S. 10. Meine Übersetzung. Im Original: »La nostra casa ambientale comune, l'*oikos*, è sempre più permeata dall'*eikon*, dall'immagine«

6.1 Eine Rückkehr zum Mythos?

Die Vorstellung, dass sich mit dem Aufkommen der neuen Medien – Fotografie, Video, Fernsehen, Internet usw. – das »Kräfteverhältnis« zwischen Text und Bild, also zwischen literarischer und ikonischer Kultur, tiefgreifend verändert hat, ist inzwischen fast kanonisch. Das heißt, es besteht ein allgemeiner Konsens darüber, dass unsere Gegenwart nicht mehr als textuelle und literarische Kultur beschrieben werden kann, die vom Code der alphabetischen und linearen Schrift abhängt und untrennbar mit dem logisch-wissenschaftlichen Denken verbunden ist, sondern dass vielmehr das Bild als dominanter und bestimmender Code zurückgekehrt ist. Die Massifizierung der Bildproduktionen und die daraus resultierende Allgegenwart haben zu einer Verschiebung der Hierarchie zwischen Bild und Text, zwischen Oberfläche und Linearität geführt, wobei in der zeitgenössischen westlichen Kultur das Bild zum visuellen und ikonischen Code geworden ist, der neue epistemologische, kulturelle und narrative Formen informiert und hervorbringt. Genau diese Verschiebung der Dominanz von der Sprache zum Bild wurde – wenn auch mit deutlich anderen Nuancen – im so genannten »iconic turn«² und im »pictorial turn«³ thematisiert, die in den 1990er Jahren formuliert wurden und die neuen Untersuchungsfelder der *Bildwissenschaft* und der *visual cultural studies* begründeten. Was sich in diesen Wendungen abzeichnet und herauskristallisiert, ist genau das Gefühl eines Epochentwechsels, der eine »Verwischung« von modernem Logozentrismus und der *Ikonomie* der digitalen Welt vornimmt. Die wachsende Relevanz des Bildes in der zeitgenössischen digitalen Kultur stellt jedoch keine Neuheit dar, sondern eher eine Rückkehr der Bilder als dominanter Code, wie es in der prä-textuellen Ära der Fall war.⁴ Mit dieser Rückkehr der Bilder ist die Idee einer eigentümlichen Rückkehr zum Mythischen und Magischen als dem Bild inhärente Dimensionen verbunden: Das nicht-lineare prä-textuelle Denken ist ein Denken, das durch Bilder funktioniert – mündlich und visuell übermittelt – und daher ein Denken mit starken magisch-mythischen Zügen. Der erste Berührungsplatz zwischen der mythischen Welt und der digitalen Welt lässt sich daher vor allem vom

2 Gottfried Boehm, »Die Wiederkehr der Bilder«, in: ders. (Hg.), *Was ist ein Bild?*, München 1994, S. 11–38.

3 William J.T. Mitchell, »Pictorial Turn. Eine Antwort«, in: Hans Belting (Hg.), *Bilderfragen. Die Bildwissenschaften im Aufbruch*, München 2007, S. 37–48.

4 Den Begriff des Codes habe ich von Vilém Flusser übernommen, der ihn wie folgt definiert: »ein regelmäßig geordnetes Zeichensystem.« Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography 1994, S. 75.

Blickwinkel der Codes, die eine Kultur prägen, her ausmachen, denn beide sind mit der ikonischen Dimension und ihrer »ursprünglichen« Ausdrucksfunktion verbunden.

Der Medientheoretiker Vilém Flusser spürt in einer Cassirer nahestehenden Perspektive gerade im Bild oder, besser gesagt, in der Produktion von Bildern die ursprüngliche »Strategie« des Menschen auf, sich eine Welt zurückzuholen, von der er entfremdet ist.⁵ Indem die Welt mit Bildern versehen wird, wird sie verständlich, bedeutungsvoll und auch konkret beherrschbar. Für Flusser stellt das Bild die zweidimensionale Projektion der Welt auf eine Oberfläche dar, die schließlich die Welt *wird*:

Wir sind programmiert, an sie [die Bilder, Anm.d.Verf.] zu ›glauben‹, und das heißt, in den Bildern eben nicht Mediationen, sondern Abbilder zu sehen, als ob sie nicht von uns aus gegen die Welt, sondern von der Welt aus uns entgegen projiziert würden. Mit anderen Worten: Wir sind programmiert, nicht durch die Bilder die Welt zu sehen, sondern die Welt als einen Kontext von Bildern zu sehen.⁶

Das mythisch-magische Bewusstsein erkennt nicht die Distanz zwischen Bild und Objekt, zwischen Objekt und Symbol:

Für Menschen, welche sich der Konventionalität der Bildercodes nicht bewusst sind, ist die Welt nicht so strukturiert, als ob sie in Bildern dargestellt werden könnte, sondern sie ist tatsächlich in Bildern darstellbar, und das heißt: sie ist szenisch. Sie können daher zwischen einer ›wirklichen‹ und einer ›imaginären‹ Welt nicht unterscheiden: die Bilderwelt ist für sie die wirkliche Welt, aus der zwei Dimensionen abstrahiert wurden: sie ist die erstarrte Oberfläche (die ›Haut‹) der Wirklichkeit.⁷

Im mythischen Bewusstsein wirkt also das Symbolische in seiner Ausdrucksfunktion, und das Bild ist die für diese Bewusstseinsform kongenialste Vermittlung zwischen dem Selbst und der Welt, eben weil in der Oberfläche des Bildes eine Einheit und Sinnfülle konvergiert, die es erlaubt, die sonst fremd bliebende Einheit und Sinnfülle der Welt zu sehen. Die Ausdruckskraft der mythischen Welt ›programmiert‹ und ›wird programmiert‹ durch die Ausdruckskraft des Bildes: »Das ›Bild‹ stellt die ›Sache‹ nicht dar – es ist die Sache; es vertritt sie nicht nur, sondern es wirkt gleich ihr, so daß es sie in ihrer unmittelbaren Gegenwart

5 »Der Mensch wird aus der ›Welt‹ verstoßen (Verfremdung I), versucht, den klaffenden Abgrund durch die Projektion von Bildern zu überbrücken, und dank des Feedback zwischen Existenz und Bild gewinnt er einen Standpunkt zur ›Welt‹ (magisches Bewußtsein)«. (Vilém Flusser, *Kommunikologie*, Frankfurt am Main: Fischer 2000, S. 107).

6 Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, S. 117.

7 Flusser, *Kommunikologie*, S. 117.

ersetzt«.⁸ Der funktionale Unterschied zwischen mythischem Bewusstsein und modernem Bewusstsein liegt gerade darin, dass die Welt nicht als Abstraktion verstanden wird, sondern als Konkretion zwischen ihren konstituierenden Elementen, d.h. zwischen dem Selbst, den Ereignissen und der Welt.⁹ Nach Cassirer gibt es in der symbolischen Form des Mythos keinen Abstand oder Unterschied zwischen der idealen und der realen Ebene.

Wenn die Linearität des geschriebenen Wortes zum vorherrschenden Code einer Kultur wird, kommt es zu jener Verschiebung vom »Greifen« zum »Begreifen«, die das Einfügen eines idealen Keils zwischen das Selbst und die Welt mit sich bringt, sodass das Bild als Symbol oder Allegorie verstanden und somit entmythologisiert wird: »Es geht um ein Übersetzen von Vorstellungen in Begriffe, um ein ‚Erklären‘ der Bilder, ein Zerfasern der Bildflächen, ein Reduzieren der Bilder auf die Eindimensionalität der Zeile. Dank ihm entsteht das konzeptuelle Universum der Texte, der Rechnungen, der Erzählung und Erklärungen, welche als Projekte für nicht magisches Handeln dienen«.¹⁰

Für Flusser, der in den Anfängen der so genannten digitalen Revolution schrieb, vollzog sich ein solcher kultureller Wandel mit dem Aufkommen dessen, was er als »technische Bilder« bezeichnet: Bilder, die durch technische Apparate wie Fotografie, Video und digitale Abbildungen erzeugt werden.¹¹ Die Massifizierung der technischen Bilder hat in der Tat zu einer Krise des textuellen Codes geführt: »Die Texte haben sich jüngst als unzugänglich erwiesen. Sie erlauben keine weiteren Bildvermittlungen mehr, sie sind unanschaulich geworden. Und sie zerfallen zu Punkt-elementen, welche gerafft werden müssen. Es ist die Stufe des Kalkulierens und des Komputierens. Auf ihr stehen die technischen Bilder«.¹² Die

8 Cassirer, *Die Philosophie der symbolischen Form*, Bd. II, S. 47.

9 »In diesem Zuge erweist sich das mythische Denken als ‚konkretes‘ Denken im eigentlichen Wortsinne: Was immer es ergreift, das erfährt selbst eine eigenartige Konkretion, es wächst miteinander zusammen.« (Cassirer, *Die Philosophie der symbolischen Form*, Bd. II, S. 77–78).

10 Vilém Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography 1999, S. 13.

11 »Definitionsvorschlags für den Begriff ‚Technobild‘: Technobilder sind Flächen, die mit Symbolen bedeckt sind, welche Symbole linearer Text bedeuten. [...] Aber da Technobilder, wie alle Bilder, Symbole sind, ist es für sie charakteristisch, Bedeutung zu besitzen, allerdings eine von allen anderen Bildern unterschiedene Bedeutung: Sie bedeuten nicht Szene, sondern Begriffe. Ontologisch stehen sie auf einer ganz anderen Stufe als alle anderen Bilder und haben eine ganz andere Genese als sie. Sie sind ein revolutionär neuer Code.« (Flusser, *Kommunikologie*, S. 139–140).

12 Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, S. 11. Vgl. dazu: Flusser, *Kommunikologie*, S. 106–110.

zunehmende Dominanz bis hin zur heutigen Hegemonie der technischen Bilder bringt eine Revolution mit sich, im Sinne einer Kreisbewegung, die zu etwas Vorangegangenem (dem Bild) zurückkehrt, das dann allerdings Züge radikaler Neuheit und Differenz trägt: Technische Bilder bringen das Subjekt zurück in eine mythische Haltung gegenüber der Welt, aber ausgehend von anderen Prämissen, die vor allem technisch sind. In der symbolischen Form der digitalen Welt leben wir in Bilderwelten, die von Apparaten programmiert und produziert werden und die letztendlich ihr Subjekt produzieren und programmieren.

Flusser schreibt über die Beziehung zwischen dem Empfänger und dem Fernsehen und liefert damit eine nach wie vor hochaktuelle Analyse:

Sonach weiß er, daß zwischen Bedeutung und Bedeutetem ein kostspieliger Prozeß liegt, der von jemandem bezahlt wird, und daß dieser Jemand ein Interesse daran haben muß, welche Botschaft als Endprodukt dieses Prozesses herauskommt. Der magische Charakter der Kiste läßt den Empfänger (*sic!*) dieses Wissen für den Augenblick des Empfangs vergessen. Er läßt die Botschaft der Kiste als direkte Vermittlung (»Medium«) zwischen sich und den Ereignissen in der Welt dort draußen. [...] Die Welt erscheint dem Empfänger durchs Fernsehen als eine Serie zum Teil für ihn verborgener Imperative, also, laut Kelsen, »magisch-mythisch«. Nur liegen diese Imperative im Interesse der Besitzer des Fernsehsystems, nicht in irgend-einer »Transzendenz«. Dies führt zur Verdinglichung (»Reifikation«) und Verwerkzeugung (»Instrumentalisierung«) des Empfängers, und dies ist im Grunde das Motiv aller Fernsehbotschaft.¹³

Die Aussetzung des Bewusstseins in Bezug auf die Produktion und die technische Vermittlung von Fernsehbildern findet auch angesichts der technischen Bilder statt, die unseren Alltag überschwemmen, angefangen bei denen, die auf unseren Computer- und Handybildschirmen auftauchen. Diese Aussetzung des Bewusstseins wird deswegen zu einem bewussten Ignorieren der Vermittlung, der Künstlichkeit und der Modellierbarkeit dieser Bilder, weil die digitale Welt die Nähe von, die Unmittelbarkeit zu und damit das Eintauchen in Bilder sucht, die so programmiert sind, dass sie *als die Realität* wahrgenommen werden. Wie im vierten Kapitel gezeigt, konstituiert sich ein wesentlicher Teil der digitalen Welt um technische Bilder, die die Transparenz des mythischen Bildes und damit eine Rückkehr zu dessen Funktion und Ausdrucksweise anstreben. Im Gegensatz zu den von Flusser als traditionell definierten Bildern hängt der unmittelbarer Zugriff dieser Bilder auf die Wirklichkeit jedoch nicht von der Koinzidenz zwischen Bild und Welt ab, wie beim mythischen Bewusstsein, sondern vom Bewusstsein einer technischen Vermittlung – etwa des Algorithmus –, der gerade weil er eine gewisse Autonomie gegenüber seinem menschlichen Programmierer

¹³ Flusser, *Medienkultur*, S. 108–109.

besitzt, die Welt außerhalb der begrenzten menschlichen Wahrnehmung und Vermittlung zu erfassen vermag. Während traditionelle Bilder »Anschaуungen von Gegenständen« sind, sind technische Bilder stattdessen »Komputationen von Begriffen«.¹⁴ Sie versprechen, und in gewissem Maße gelingt es ihnen auch, das Reale »außerhalb« der menschlichen Wahrnehmung zu finden.

Die Mythizität der digitalen Welt steht in direktem Zusammenhang mit ihrer ikonischen Dimension, vor allem weil die Bilder selbst, natürlich auch die technischen Bilder, ihre Macht und Wirkungsmacht vor allem in der Funktion des Ausdrucks und der Darstellung entfalten und damit eine wirkliche Verschiebung der Artikulationsbedingungen des Symbolischen bewirken. Die Aggressivität der Bilder zeigt sich – wie Flusser selbst andeutet – in ihrem *Rückschlag*¹⁵ auf den Menschen, der sie produziert und konsumiert: In ihrer expressiven und einnehmenden Kraft sind Bilder hochgradig emotional und bedeutungsvoll aufgeladen und binden uns daher mit hoher Intensität, aber geringerer Freiheit ein. Es gibt inzwischen unzählige Beispiele für die emotionale und ansteckende Kraft von Bildern in unserer digitalen Kultur: allen voran die Fähigkeit von Bildern, Videos, Memes, Tiktoks usw., viral zu gehen und unabhängig sowohl von dem kulturellen Kontext, in dem sie produziert wurden, als auch von ihrem Inhalt, der so trivial sein kann wie ein neues Kosmetikprodukt, ein neuer Trend usw. oder kontrovers und politisch, hoch relevant zu werden. Und es ist sicherlich bezeichnend, dass ein wesentlicher Teil der dazu gehörigen Erfahrung darin besteht, sich selbst zu filmen, zu fotografieren, kurz, Beweise dafür zu produzieren und zu teilen, dass man beteiligt ist, dass man ein aktiver Teil der kulturellen Rückkopplungsschleife ist.¹⁶

¹⁴ Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, S. 14.

¹⁵ Für eine Analyse der Art und Weise, wie Flusser den Rückschlag von Bildern versteht und theoretisiert, siehe: Francesco Restuccia, *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*, Milano: Meltemi 2021.

¹⁶ Eines der markantesten Beispiele der jüngeren Geschichte ist zweifellos die Erstürmung des Kapitols in Washington am 6. Januar 2021, die als die Verwicklung und Inszenierung einer kollektiven Halluzination betrachtet werden kann, an der Millionen von Menschen teilnahmen und die gerade durch die Verwendung von Memes, Gifs, Videos usw. verbreitet wurde. Diese Inhalte reproduzierten und bestätigten in einer Schleife halluzinierter Referenzialität die Thesen und vor allem die Gefühle, die der Verschwörungstheorie (oder besser: den Theorien) zugrunde lagen, die um *QAnon* entstanden waren. Die Brutstätte vieler Memes und Inhalte, die die Themen der amerikanischen extremen Rechten mit der Welt der Verschwörungen verbinden, waren Image-Board-Sites wie *4chan* und *8chan*. Auf diesen Sites entstand die als *meme magic* bekannte Vorstellung, dass bestimmte Memes die Macht haben, in der

6.2 Die mythische Atmosphäre der digitalen Welt

So sehr technische Bilder die mythische Ausdruckskraft wieder auf die Bühne bringen mögen, die digitale Welt ist keine mythische Welt und das digitale Bewusstsein kein mythisches Bewusstsein. Die doppelte Dynamik der digitalen Welt erfordert die Fähigkeit zur Immersion ebenso wie zur Abstraktion; technische Bilder können Unmittelbarkeit und Transparenz ebenso anstreben wie Hyper-Mediation und Opazität. Die digitale Welt bringt also eine Vielzahl von erkenntnistheoretischen und ästhetischen Bewegungen mit sich, die sich weder auf die mythische noch auf die moderne Lebensform reduzieren lassen; was sich vielmehr konkretisiert, ist eine alternative symbolische Form, die bestimmte Kategorien und Merkmale der mythischen Welt in einen anderen und nie dagewesenen Möglichkeitshorizont holt. Die digitale Welt kann nicht im Sinne einer Rückkehr zum Mythischen beschrieben und darauf reduziert werden. Aber die Berührungspunkte zwischen den beiden symbolischen Formen sind zahlreich und vor allem bedeutsam. Auch wenn es sich um zwei unterschiedliche symbolische Formen handelt, die inkommensurabel sind, wohnt der digitalen Welt – unter den gegenwärtigen Bedingungen – ein mythischer Zug inne bzw. eine mythische Atmosphäre.

Wie im ersten Kapitel erörtert, kann die mythische Welt nur als von jeder Form der Teleologie und der evolutionären Position losgelöst verstanden werden. Der Mythos stellt keine primitive Form dar, weder in chronologischer noch in kognitiver Hinsicht, sondern eine, die sich von der symbolischen Form des logisch-wissenschaftlichen Denkens unterscheidet und unabhängig ist. Zugleich stellt er auch nicht die Negation der modernen Rationalität als naive und unreife Rationalität oder ›dämonische‹ Irrationalität dar. Wie Blumenberg zeigt, wurde der Mythos im Wesentlichen innerhalb der »antithetischen metaphorischen Kategorien« von Terror und Poesie verstanden, d.h. »als reiner Ausdruck der Passivität dämonischer Gebantheit oder als imaginative Ausschweifung anthropomorpher Aneignung der Welt und theomorpher Steigerung des Menschen«.¹⁷ Doch beide Kategorien tragen in ihrer Auseinandersetzung mit dem Mythos insofern eine Bringschuld, als sie ihn als archaische, dämonische oder

realen Welt Wirklichkeit zu werden. Die *meme magic* ist ein aktuelles Beispiel für eine sehr populäre und zeitgenössische Art von Bildern (außerhalb eines direkt religiösen oder spirituellen Kontextes), die auf eine expressive und magische Dimension zurückgreifen, in der das Bild, das vom *eikon* zum *eidolon* wird, einen direkten und konkreten Einfluss auf die Realität hat – mit der daraus resultierenden Fähigkeit und Macht, sie zu verändern und zu kontrollieren. (Vgl dazu: <https://knowyourmeme.com/memes/meme-magic>).

¹⁷ Hans Blumenberg, »Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos«, in: Manfred Fuhrmann (Hg.), *Terror und Spiel. Probleme der Mythenrezeption*, München: Wilhelm Fink Verlag 1971, S. 13.

poetische Form begreifen, die es entweder durch rationale Klarheit heroisch zu besiegen oder zu ästhetisieren gilt: So oder so muss das Wechselspiel von Chaos und Phantasie unter die Ägide der Vernunft gebracht werden. Die Denkrichtung, die von Cassirer (und vor ihm *in nuce* Schelling) zu Blumenberg und Flusser führt, erkennt dagegen im Mythos eine alternative Existenzform (und damit auch Denkform) zur modernen, der eine eigene Vernunft und eigene Kategorien zugestanden werden müssen.

Diese kurze Vorbemerkung soll noch einmal unterstreichen, dass die mythische Atmosphäre der digitalen Welt nicht dazu dient, eine Rückkehr des Irrationalen oder des naiven und magischen Glaubens an die (zeitgenössischen) Technologien zu demonstrieren, auch wenn die Vermarktung neuer technologischer Produkte oft auf diese magische und erstaunliche Dimension hinweist. Vielmehr geht es um die weitaus relevantere Tatsache, dass in der digitalen Welt mit einer Form von Rationalität und Subjektivität operiert wird, die einige entscheidende Züge gerade der mythischen Rationalität und Subjektivität entlehnt.

Erzeugt wird die mythische Atmosphäre von Immersion und Netzwerk, verstanden als operative Metaphern der digitalen Welt. Sie schaffen einen neuen Horizont der Verständlichkeit und Erfahrbarkeit der Welt für das digitale Subjekt: In den Gefühlsraum eingetaucht zu sein und gleichzeitig anonymer Knoten des Netzwerks zu sein, bewirkt für das Subjekt eine Veränderung der Position gegenüber dem Realen, das es bewohnt und von dem es immer weniger glaubt, es kontrollieren, beeinflussen und verstehen zu können. Im Gegensatz zur Metapher der Welt als Buch, die die Möglichkeit ihrer Lesbarkeit und damit ihres Verstehens, wenn nicht gar ihrer Beherrschung einschließt, lassen die Metaphern der Immersion und des Netzwerks keinen Subjekt-Helden zu, der das Objekt »Welt« rational entschlüsselt, sondern nur ein verflüssigtes Subjekt, das nur noch in Beziehung, in Relation existiert: als ein affektiv in den Gefühlsraum involviertes Subjekt oder als ein Knoten (*node*), der, um zu existieren, um im Netzwerk *zu sein*, zumindest eine Kante (*edge*), eine Beziehung zu einem anderen Knoten haben muss.¹⁸

¹⁸ In diesem Zusammenhang ist es sicherlich wichtig festzustellen, dass die Relationalität und Situiertheit des Subjekts mitunter die wichtigsten »Entdeckungen« der feministischen und dekolonialen Kritik gegenüber der modernen Idee des universellen Subjekts darstellen und somit auch das Potenzial für Widerstand und Kritik an dieser Eigenschaft des digitalen Subjekts aufzeigen. Gleichzeitig basiert, wie Pellizzoni in *Ontological Politics in a Disposable World* feststellt, auch das neoliberalen Subjekt genau auf der Idee der Fluidität und Relationalität, sodass eine ungewollte Komplizenschaft zwischen sozialen Theorien (ontological turns) und neoliberaler Ausbeutungspolitik aufgezeigt werden kann. Vgl. Luigi Pellizzoni, *Ontological Politics in a Disposable World. The New Mastery of Nature*, Farnham-Burlington: Ashgate 2015.

Die Technik des digitalen Mythos

Wie im vierten Kapitel definiert, ist der Gefühlsraum derjenige Raum, der das digitale Subjekt moduliert und es in seine eigene Realität einschließt; er wird technisch und symbolisch durch die immersiven Logiken produziert, die digitalen Formen von Macht und Gouvernementalität ebenso innewohnen wie den computationalen Technologien, die in diesen Formen entwickelt und gefördert werden. Die Vereinnahmung des Subjekts durch den Gefühlsraum erweist sich als totalisierend, weil sie auf die Prozesshaftigkeit des digitalen Subjekts selbst und – Mühlhofs Argumenten folgend – auf seine Fähigkeit, affizieren und affiziert zu werden, einwirkt. Die durch die Datafizierung erst denk- und realisierbare technische Möglichkeit, die unbewussten und bewussten Spuren, die das Subjekt in direkter oder indirekter Beziehung zum digitalen Raum hinterlässt, zu sammeln, zu analysieren und zu verwerten, stellt den entscheidenden – theoretischen, ethischen und pragmatischen – Punkt dar, um den sich die Möglichkeiten und Potenziale des Verhältnisses von Mensch und Maschine drehen, sowie – unter den heutigen Bedingungen – den Dreh- und Angelpunkt einer mythischen Technik, das heißt einer Technologie, die eine mythische Atmosphäre erzeugt.

Die exponentielle Zunahme von Daten, die sich aus den immer tiefere gehenden und sich stets erweiternden Möglichkeiten ihrer Erfassung ergibt (z.B. *Selbst-Tracking*, *Smartphones*, *Smartwatches*, *smart object* usw.), hat zwei komplementäre Konsequenzen: Die erste ist die zunehmende Unmöglichkeit für den Menschen, die immer autonomer werdenden algorithmischen Prozesse zu kontrollieren und nachzuvollziehen: »Auf diese Weise formiert sich die bereits angesprochene Parallelwelt der (algorithmischen) Maschinen als performative Infrastruktur mit eigener, autooperativer Handlungsmächtigkeit«.¹⁹ Die zweite betrifft den zunehmenden emotionalen und kognitiven Einfluss, den diese Infrastruktur auf den Menschen ausüben kann, denn je mehr die Prozesshaftigkeit und Technizität dieser Infrastruktur hinter der Intuitivität und Natürlichkeit der Interfaces verschwindet, desto mehr hört die Beziehung zwischen Mensch und Maschine auf, operativ zu sein, und wird emotional und affektiv.²⁰ Während der erste Punkt deutlich auf die

¹⁹ Gabriele Gramelsberger, *Philosophie des Digitalen*, S. 176.

²⁰ In diesem Sinne ist die japanische Techno-Animisten-Kultur sicherlich von Bedeutung. Darüber hinaus untersuchen neuere Studien und Forschungs- und Designbereiche das Potenzial einer animistischen Beziehung zu Computer technologien, insbesondere zu intelligenten Objekten. Vgl dazu: Jelte Timmer, »Techno-Animism – When Technology Talks Back«, in: Liisa Janssens (Hg.), *The Art of Ethics in the Information Society*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2016, S. 132–137; Betti Marenko/Philipp van Allen, »Animistic design: «how to reimagine digital interaction between the

Inhumanität des Netzes verweist, ist der zweite Punkt stattdessen in Bezug auf den immersiven Kontext des Gefühlsraums zu analysieren, weil er eine weitere und grundlegende Facette hinzufügt, nämlich die Feinheit, mit der die computationalen Technologien durch die Stimulierung der Affektivität des Subjekts eine Beziehung zwischen Ich und Welt im Verhältnis von *Ich und Du*, nicht *Ich und Es*, herstellen. *Nudging*, die Personalisierung von Inhalten auf Plattformen, Kaufempfehlungen auf Amazon, *rating*, *gamification*, Vorschläge über Musik ebenso wie über Menschen, mit denen man neue soziale Kontakte knüpfen kann, sind nur einige der möglichen Beispiele für die Art und Weise, wie Algorithmen uns einen digitalen Raum präsentieren, der uns – oft buchstäblich – beim Namen nennt.²¹

In ihrer immersiven Dynamik konstituiert die digitale Welt Umgebungen, die direkt zum Subjekt sprechen und es ebenso stimulieren, aktivieren und verführen wie betäuben und kontrollieren sollen. Ähnlich wie in der mythischen Welt steht alles in direkter Beziehung zum Ich, alles ist von den Wünschen und Impulsen des Subjekts gefärbt, weil der Gefühlsraum für es moduliert und personalisiert ist:

What appears on the screen of our computer or smartphone, or what our personal assistant tells us, instead, is different from what anyone else receives. We are addressed by name and informed about restaurants and happenings in our surroundings, or about sporting events that may interest us; we are notified of our appointments, of traffic conditions on the routes we take, or of birthdays of friends and relatives; we receive music playlists and movie suggestions matching our tastes. We come to know what happens in the world through the tailored format of our news feed, and when we look for information, Google presents us with results especially selected for us – as well as with a multitude of commercial ads that are supposed to specifically meet our wishes.²²

Und doch korrespondiert diese Ich-Interpellation des in den Gefühlsraum eingetauchten Subjekts mit der gleichzeitigen Gleichgültigkeit der algorithmischen Infrastruktur des Netzes ihm gegenüber: Die im Gefühlsraum eingesetzte Hyper-Subjektivität und Emotionalität ist das Ergebnis der Veredelung von Algorithmen und computationaler Prozesse,

human and the nonhuman«», *Digital Creativity* (2016/ 27:1), S. 52–70; Victor J. Krebs, »Digital Animism: Towards a New Materialism«, *Religions* (2023/14), S. 264.

- 21 Die Bedeutung des »Du« im Marketing rund um Computer und Internet war der Grund, warum das *Time Magazine* dieses »You«, das uns sowohl anspricht als auch anonymisiert, zur Person des Jahres 2006 ernannte. Vgl dazu: [https://en.wikipedia.org/wiki/You_\(Time_Person_of_the_Year\)](https://en.wikipedia.org/wiki/You_(Time_Person_of_the_Year)).
- 22 Elena Esposito, *Artificial Communication. How Algorithms Produce Social Intelligence*, Cambridge - London: The MIT Press 2022, S. 47.

die das Subjekt nicht verstehen oder berücksichtigen.²³ Was am Subjekt wertvoll ist und belohnt wird, ist nicht seine individuelle Einzigartigkeit, sondern das, was es anderen ähnlich macht und damit innerhalb eines Gefühlsraums gruppierbar, definierbar und zuordenbar.²⁴ Was ein Subjekt einem anderen ähnlich macht, ist also viel wichtiger und vor allem wertvoller als das, was es einzigartig macht, ja die Kontingenzen, die die Individualität mit sich bringt, muss minimiert werden, sie ist eine Gegebenindikation des Subjekts, nicht einer seiner Vorzüge.²⁵ Auch in diesem Sinne ähnelt das immersive Subjekt dem mythischen Subjekt, denn im Gefühlsraum ist das Subjekt, das Ich, völlig deckungsgleich und austauschbar mit seinem Handeln und mit den Spuren, die dieses Handeln in der digitalen Welt hinterlässt:

Hier liegt der Kern der magischen Weltsicht, die mit dieser Atmosphäre des Wirkens ganz gesättigt ist, ja die selbst nichts anderes als eine Übersetzung und Umsetzung der Welt der subjektiven Affekte und Triebe in ein sinnlich-objektives Dasein ist. Die erste Kraft, mit der der Mensch sich als ein Eigenes und Selbständiges den Dingen gegenüberstellt, ist die Kraft des Wunsches.²⁶

²³ »Nothing is personal in these forms of personalization. Our identifications do not rely on our essential features or on the inherent characteristics by which we recognize ourselves. The focus shifts to our history of interactions with the web, and to identifications that are rather »made for us« through statistical models based on sensors and on web use. Even if these digital identities start from the active behavior of users on the web, the role of their subjects ends up in a form of »interpassivity« in which individuals are »enacted« as »data doubles« they do not control. The resulting form of individuality is deeply different from the modern one in which everyone actively observes, tests, and recognizes his or her specificity: »on personalized platforms there are in fact no individuals, but only ways of seeing people as individuals.« Esposito, *Artificial Communication*, S. 60.

²⁴ Chun hat das Konzept der Homophilie vorgeschlagen, um die Schließung von Nutzern in »Eko Kammers« und »Filter Blasen« zu beschreiben, eine Schließung, die letztendlich normative und disziplinarische Konsequenzen hat. Vgl dazu: Wendy H.K. Chun, »Queering Homophily. Muster der Netzwerkanalyse«, *Zeitschrift für Medienwissenschaften* (2018/18), S. 131–148 und Dies., *Discriminating Data Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition*, Cambridge: MIT Press 2021. Zur Definition von Filterblasen: Eli Pariser, *Filter Bubble*; zur Definition von Eko Kammer: Cinnelli et al., *The Echo Chambers Effect on Social Media*.

²⁵ Für eine Analyse, wie die Kontingenzen des Individuums durch computationale Prozesse eingeführt wird, siehe: Esposito, *Artificial Communication*, Kapitel 4; Yuk Hui, *Recursivity and Contingency*, London-New York: Rowman & Littlefield 2019.

²⁶ Cassirer, *Die Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. II, S. 183.

In diesem Sinne erhöht die Hyper-Individualisierung des Gefühlsraums nicht die Kontrolle des Subjekts über sein Reales, sondern im Gegenteil: gerade weil dieses Reale ihm ähnelt, kontrolliert es ihn schließlich. Ganz ähnlich gehen Hyper-Individualisierung und Personalisierung mit Ent-Individualisierung und Ent-Personalisierung einher. Das Handeln des Subjekts im Gefühlsraum impliziert, dass das Subjekt durch den Gefühlsraum gehandelt wird.

Wie bereits geschrieben, wird durch die Autonomie der Algorithmen die Distanz zwischen dem Interface, dem für den Nutzer Zugänglichen und Interaktionsfähigen, und dem *Subface*,²⁷ das stattdessen aufgrund seiner technischen, aber auch kognitiven Unzugänglichkeit dem Nutzer verborgen bleibt, zunehmend unüberbrückbar und immer weniger thematisiert.

Die technische und materielle Komplexität der computationalen Prozesse verschwindet nicht nur hinter den glatten Oberflächen der Bildschirme und den naturalisierten Interaktionen, die wir mit den Geräten haben (z.B. Sprachsteuerung), sondern sie wird durch das Versinken hinter dem Interface zum »Verborgenen« in unserer alltäglichen Beziehung zur Maschine. In dieser Dynamik ihres Versteckens verlässt der technischen Komplexität die Sphäre des »Manövrierbaren« und Denkbaren für die absolute Mehrheit der Subjekte. In diesem Sinne hat eine »Verbergung« der technischen Dimension in der Erfahrung des Nutzers stattgefunden, die sowohl konkret und operativ – man muss z.B. keine Computerkenntnisse haben, um digitale Geräte nutzen zu können – als auch ideal ist. Die Abschaffung der technischen Dimension in unserer Beziehung zu ihr und in unserem Umgang mit ihr fällt mit einer Abschaffung des Menschen aus dem Funktionshorizont der Maschine zusammen:

Dies ist der Fall, wenn das Digitale phänomenologisch – also aus der Perspektive des Menschen betrachtet – unterschwellig respektive latent wird oder durch die Autonomie der (unzugänglichen) autooperativen Gegebenheit ganz aus unserem Gesichtskreis verschwindet. In anderen Worten: War die bildgewaltige Teletechnologie des 20. Jahrhunderts eher phänomenologisch-anthropozentrisch orientiert, so löst sich diese Orientierung in Richtung einer abgeschlossenen Parallelwelt der Maschinen auf. Die Kontrolle dieser Parallelwelt wird ebenfalls zunehmend an intelligente Algorithmen delegiert, ohne uns – und das ist entscheidend – aus der digitalen Wirklichkeit zu entkoppeln.²⁸

²⁷ Vgl. Frieder Nake, *Surface, Interface, Subface: Three Cases of Interaction and One Concept*, in: Uwe Seifert et al. (Hg.), *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 92–109.

²⁸ Gramelsberger, *Philosophie des Digitalen*, S. 179.

Diese phänomenologische Entfernung und das Auftauchen einer parallelen algorithmischen Welt erzeugen und stimulieren eine mythische Atmosphäre, in der der Algorithmus zunehmend zum absolut Anderen wird, das ebenso gefürchtet wie verehrt werden muss. In diesem Zusammenhang ist es interessant, die programmatiche Art und Weise zu beobachten, in der Begriffe aus dem semantischen Feld des Magischen und Übernatürlichen in die Erzählung über Algorithmen und künstliche Intelligenz eingegangen sind. Der Diskurs um hochaktuelle Themen wie den Einsatz von maschinellem Lernen und künstlicher Intelligenz, LLMs usw. ist zuerst von einem Narrativ geprägt, das einerseits Technologien anthropomorphisiert, indem es beispielsweise hinter jedem technischen Fortschritt die Entstehung von Bewusstsein sucht, und sie andererseits entfremdet, d.h. zunehmend der menschlichen Kontrolle und Verantwortung entzieht. Auf diese Weise wird der technische Diskurs zu einem mythischen Diskurs, der die hegemonialen Kontroll- und Entwicklungsrichtungen der gegenwärtigen Technologien festigt und unterstützt und die materielle und ideelle Möglichkeit, andere Technologien und andere Beziehungsformen zu denken und zu programmieren, zunehmend aushöhlt.

Wir stehen vor einem neuen Moment dessen, was Cassirer mit großer Klarheit als »*technique of mythical thought*« bezeichnet hat. Cassirer weiter: »myths were invented and manufactured in the same sense and according to the same methods as machine guns or airplanes. And they were used for the same purpose, for internal and external warfare«.²⁹ Zum modernen Politiker *à la* Trump gesellt sich nun der Technologie-Guru *à la* Musk: »He had to be a *homo magus* and a *homo faber* at the same time. He was the spokesman for and the priest of a new and entirely irrational and mysterious religion. But if he and his collaborators had to defend and propagate this irrational religion, they were by no means irrational«.³⁰ Der technisierte Mythos unserer Zeit bringt neue Zauberer und *vates publici* hervor, die zugleich Träger der technologischen Revolution sowie ihrer unvermeidlichen und überlegenen Rationalität sind. Der heilige Terror gegenüber den Technologien, die sie selbst entwickeln, finanzieren und implementieren, ist eines der Symptome der zeitgenössischen mythischen Denktechnik.³¹ Die techno-mythische Vision der digitalen Welt ist jedoch um zwei zentrale und miteinander

²⁹ Cassirer, »The Technique of our Modern Political Myths«, S. 253.

³⁰ Ebd.

³¹ Ein gutes Beispiel dafür ist der offene Brief des Future of Life Institute vom März 2023, in dem eine mindestens sechsmonatige Denkpause in Bezug auf die Entwicklung von KI-Systemen in Verbindung mit LLMs (GPT-4) gefordert wird: <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>. Ein weiteres Beispiel ist der Diskurs über die Singularität, vgl. dazu: Nick Bostrom, *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*, Oxford: Oxford University Press 2016.

verbundene zeitgenössische Ambitionen herum gefestigt: die totale Datafizierung und Digitalisierung der Realität und die Notwendigkeit der Vorhersage als Regierungstechnik.

Wie Florian Püschen in »Big Data und die Rückkehr des Positivismus« vorschlägt, bringt der technologische Prozess der Datafizierung der Realität, d.h. die Sammlung und Analyse von Daten, die Annahmen und Programme der positivistischen Philosophie wieder in Schwung und in die Aktualität zurück; vor allem betrifft das die Vorstellung, dass nur das Quantifizierbare verifizierbar und daher wissbar ist, und zwar mittels der konsequenten Formulierung eines reduktionistischen Programms, das jeden Bereich des Wissens auf die axiomatische Strenge der Physik bringt.³² Eine ähnliche Reduktion strebt auch der *Datenpositivismus* an, der die Komplexität der Wirklichkeit in den Operationen des Sammelns, Analysierens und Verarbeitens von Daten vereinheitlichen will, um daraus Informationen und Erkenntnisse über alle möglichen Aspekte der Welt abzuleiten: Das Projekt der Vereinheitlichung des Wissens über die Welt wird automatisiert und an Prozesse wie Mustererkennung, statistische Modellierung, Data Mining, Wissensentdeckung, prädiktive Analytik, Data Science, adaptive Systeme usw. delegiert, die dank der immer größeren Datenmenge und der immer höheren Prozessierungsgeschwindigkeit dieser Daten auch immer besser funktionieren. Die hegemoniale und positive Form des Wissens wird so zu einem stochastischen und prädiktiven Wissen über das Quantifizierbare: Die Daten sind jedoch nicht Objekte für den Menschen, sondern Zeichen für die Maschine, sodass wir von der Lesbarkeit der Welt für den Menschen zur Lesbarkeit der Welt durch die Maschine übergehen.³³ Die epistemische Annahme lautet in diesem Kontext wie folgt: »that the more data we have, the more we can learn. No data? Nothing to learn. Big data? Lots to learn«.³⁴ So ist

³² Florian Püschen, »Big Data und die Rückkehr des Positivismus. Zum gesellschaftlichen Umgang mit Daten«, *Mediale Kontrolle unter Beobachtung. Datenkritik*, Jg. 3 (2014/1), S. 1–23.

³³ Über den Begriff der Maschinelesbarkeit: Gramerlsberger, *Philosophie des Digitalen*; dies., »Phänomenologisch-anthropologische Grundprobleme des Digitalen. Eine philosophische Analyse der Maschinenlesbarkeit«, in: Sybille Krämer/Jörg Nöller (Hg.), *Was ist digitale Philosophie. Phänomene, Formen und Methode*, Paderborn: Brill-Mentis 2024, S. 31–47; Sybille Krämer, »Von der ›Lesbarkeit der Welt‹ (Blumenberg) zur ›Maschinenlesbarkeit der Datenkorpora‹. Sind die Digital Humanities genuiner Teil der Geisteswissenschaften?«, in: Tobias Holischka et al. (Hg.), *Digitalisierung als Transformation? Perspektiven aus Ethik, Philosophie und Theologie*, Stuttgart: J.B. Metzler 2022, S. 45–64.

³⁴ Pedro Domingos, *The Master Algorithm. How the Quest for the Ultimate Learning Machine Will Remake Our World*, New York: Basic Books 2015, S. 7.

es zu einer wahren – technologischen, wirtschaftlichen und politischen – Agenda unserer Zeit geworden, den Master-Algorithmus zu schreiben, der in der Lage ist, alles zu erklären, weil er die (quantifizierte) Gesamtheit der Realität verarbeitet: »What we really want is a single algorithm combining the key features of all of them: the ultimate master algorithm. For some this is an unattainable dream, but for many of us in machine learning, it's what puts a twinkle in our eye and keeps us working late into the night. If it exists, the Master Algorithm can derive all knowledge in the world – past, present, and future – from data«.³⁵ Der »eschatologische Traum« vom Master-Algorithmus geht von einer absoluten Übereinstimmung zwischen den Daten, die über die Welt gesammelt werden, und der Welt selbst aus. Wenn diese Übereinstimmung des Quantifizierbaren mit dem Existierenden und Wissbaren das reduktionistische Projekt des Positivismus wieder in Gang bringt, bedeutet dies jedoch auch den Zusammenbruch der Distanz zwischen dem Bild-der-Welt und der Welt, der für die expressive Artikulation der mythischen Welt typisch ist: Wenn es in der mythischen Vision keinen Unterschied zwischen dem Bild und der Welt gibt, gibt es in der techno-mythischen Vision der digitalen Welt zumindest operativ keinen Unterschied zwischen den Daten und der Welt. Es ist diese techno-mythische Instanz, die den Diskurs über und die Entwicklung von computationalen Technologien produziert und programmiert, welche gleichzeitig sowohl die mythische Atmosphäre als auch den positivistischen Rationalismus der digitalen Welt prägen:

35 Domingos, *The Master Algorithm*, S. xvii–xviii. Domingos' Buch ist ein perfektes Beispiel für die bereits erwähnte Technik und Technisierung des mythischen Denkens: Die Sprache ist informell, scharfsinnig und voller Metaphern aus dem semantischen Bereich der Magie und des Mythischen, gleichzeitig ist es ein Buch, das sowohl ein Publikum von Technikern und Programmierern als auch ein allgemeineres Publikum ansprechen will. Darüber hinaus ist es von einiger Bedeutung, dass das Buch zu einem Bestseller wurde, nachdem Bill Gates es zusammen mit Nick Bostroms Buch *Superintelligence* als unverzichtbare Lektüre für das Verständnis der KI und der damit verbundenen Herausforderungen empfohlen hatte und nachdem es in der Bibliothek von Xi Jinping, dem Präsidenten Chinas, entdeckt worden war. Das Interesse und die Begeisterung zweier äußerst einflussreicher und mächtiger Persönlichkeiten für Domingos' Buch ist ein Hinweise auf die Konvergenz des Techno-Mythos mit privaten und staatlichen Formen der Kontrolle und Macht. Vgl: Thu-Huong Ha, »Bill Gates says these are the two books we should all read to understand AI«, qz.com 03.06.2016: <https://qz.com/698334/bill-gates-says-these-are-the-two-books-we-should-all-read-to-understand-ai/>; Zheping Huang, »These are the two books that are helping Xi Jinping understand AI«, qz.com 03.01.2018: <http://qz.com/1170185/the-master-algorithm-and-augmented-the-two-books-helping-chinas-xi-jinping-understand-ai/>.

Like a magic forest, your surroundings – virtual today, physical tomorrow – rearrange themselves as you move through them. The path you picked out between the trees and bushes grows into a road. Signs pointing the way spring up in the places where you got lost. These seemingly magical technologies work because, at its core, machine learning is about prediction: predicting what we want, the results of our actions, how to achieve our goals, how the world will change.³⁶

Die *ars divinatoria* ist der verfeinerte Ausdruck der in der mythischen Welt aktiven Logik einer Rationalität, die nach Korrelationen, Analogien und Zeichen in einer anderen Bedeutungsordnung sucht, einer Ordnung, die die Interpretation von Zeichen und nicht die Suche nach den ›objektiven‹ Ursachen der Ereignisse belohnt. Wie in der mythischen Welt ist auch in der digitalen Welt die Vorhersage zu einer Notwendigkeit, wenn nicht gar zu einer Pflicht geworden. Vorausschauendes Denken ist eine entscheidende Fähigkeit unserer Zeit. In der digitalen Welt wird die entscheidende Kunst der Weissagung nicht einem menschlichen Mitglied der Gesellschaft übertragen, sondern einem Algorithmus,³⁷ der eine raffinierte und komplexe Arbeit der Vorhersage leistet:

These techniques, using statistical tools derived from probability calculus, can be used for prediction, thereby contradicting the assumption of the open, unpredictable future. In ancient times the structure of the future appeared unknowable to humans but not to the gods; today the future appears to be unknowable to humans, yet should be accessible to algorithms.³⁸

Die von den Algorithmen durchgeführte *ars divinatoria* ist nicht länger ein anthropologisches Instrument, sondern wird zur operativen und prädiktiven Fähigkeit der Maschine: Auf diese Weise erhält die algorithmische Vorhersage Objektivität und Neutralität oder zumindest die potenzielle Möglichkeit, zu einer Objektivität und Neutralität zu gelangen, die eben maschinell und nicht menschlich ist. Die – mythische – Entfernung des Menschlichen, d.h. seiner Fehlbarkeit und Parteilichkeit, von der Maschine erzeugt jedoch die gefährliche Tendenz, sich selbst – sein eigenes Urteilsvermögen und seine eigene Einbildungskraft – von

³⁶ Domingos, *The Master Algorithm*, S. xv.

³⁷ »Once upon a time we relied on shamans and soothsayers for this, but they were much too fallible. Science's predictions are more trustworthy, but they are limited to what we can systematically observe and tractably model. Big data and machine learning greatly expand that scope. Some everyday things can be predicted by the unaided mind, from catching a ball to carrying on a conversation. Some things, try as we might, are just unpredictable. For the vast middle ground between the two, there's machine learning.« (Domingos, *The Master Algorithm*, S. xv).

³⁸ Esposito, *Artificial Communication*, S. 93.

den Ergebnissen und Outputs der Maschine zu entfremden: Die mythische Atmosphäre der digitalen Welt bringt Subjekte hervor, die im Glauben an die neue ›algorithmische Göttlichkeit‹ weder ihren Gefühlsraum noch die Outputs der Maschine hinterfragen.³⁹ Der Mythos der Objektivität von Algorithmen ist ein gefährlicher und diskriminierender Mythos, wie zahlreiche Studien und Untersuchungen gezeigt haben, und ist ein klares Beispiel für das, was ich die Verbergung der technischen Komplexität in unserer Beziehung zur Maschine genannt habe: Gerade weil algorithmische Prozesse für uns intransparent sind, können sie als zumindest potenziell unabhängig und unparteisch angesehen werden.⁴⁰ Diese techno-mythische Logik rechtfertigt und bewirkt eine Entmachtung und De-Responsibilisierung des Subjekts gegenüber der Maschine, sowohl in symbolischer als auch in operativer und kritischer Hinsicht.

- 39 »In spite of their restlessness – great nations seem to have lost every desire and every impulse of questioning their environments. They live in an attitude of complete acquiescence; they have an implicit faith in the new god, the god of the totalitarian state. [...] At these times the individual begins to feel a deep mistrust in his own formative and creative powers. [...] Nothing is more apt to suppress our critical judgement and to break every resistance on the part of the individual than the steady repetition of the same magic formula or the incessant performance of the same rites.« (Cassirer, »The Technique of Our Modern Political Myths«, S. 257). In diesem Zusammenhang wäre es interessant, über die Beziehung zwischen der totalitären Gesellschaft und den Computertechnologien nachzudenken, und zwar sowohl aus der Perspektive der Analyse der Ikonomie der digitalen Welt in Bezug auf die berühmte Benjamin'sche Analyse, wonach der Faschismus die Politik ästhetisiert, als auch dahingehend, inwiefern die Verdrängung der technischen Komplexität zugunsten von intuitiv auf der Oberfläche erscheinenden Ergebnissen keine Subjekte, sondern Operatoren und Funktionäre hervorbringt, die unkritisch die von der Maschine erzeugten Inputs und Outputs ausführen. Vgl. dazu: Joshua Simon, »The Digital Revolution as Counter-Revolution«, in: Sarah Hegenbart / Mara-Johanna Kölmel (Hg.), *Dada Data: Contemporary Art Practice in the Era of Post-Truth Politics*, London: Bloomsbury 2023, S. 195–209
- 40 Ein aktuelles Beispiel ist die Untersuchung des Kollektivs *La Quadrature du Net* über den von CAF, *Caisse d'Allocations familiales*, verwendeten Algorithmus. Die Worte eines Managers des CAF repräsentieren perfekt die techno-mythische Logik der Entmachtung: »Face à la montée de la contestation, les dirigeant·es de la CAF se sont réfugié·es derrière l'opacité entourant l'algorithme pour minimiser tant cet état de fait que leur responsabilité dans l'établissement d'une politique de contrôle délibérément discriminatoire. Un directeur de la CAF est allé jusqu'à avancer que ›l'algorithme est neutre‹ et serait même ›l'inverse d'une discrimination‹ puisque ›nul ne peut expliquer pourquoi un dossier est ciblé‹. (<https://www.laquadrature.net/2023/11/27/notation-des-allocataires-l-indecence-des-pratiques-de-la-caf-desormais-indeniable/>)

Sie ermöglicht auch die Aufrechterhaltung des pharmakologischen Ungleichgewichts zwischen dem Subjekt und den computationalen Technologien, weil sie die Performativität und Autooperativität dieser Technologien nicht thematisiert, sondern sie in ein immer undurchdringlicheres *Subface* eintaucht, was den Effekt einer Mythologisierung der Technologie erzeugt und gleichzeitig ihre Präsenz und unsere Interaktionen mit ihr trivialisiert. In der Folge ist, wie in der mythischen Welt, unsere Beziehung zu den computationale Technologien kein theoretischer Akt mehr, sondern zunehmend ein emotionaler.⁴¹

Deshalb stellt die epistemologische und hermeneutische Frage eine der grundlegenden Herausforderungen für eine Philosophie und Kritik der digitalen Welt dar, denn es ist offensichtlich, dass sich die epistemische Position des digitalen Subjekts in Bezug auf die computationalen Technologien, die »das Implizite evozieren«, d.h. implizites Verhalten durch Korrelationen explizit machen, radikal verändert hat und nunmehr zu einer Form von Wissen und Kapital geworden ist:

Das Vorhersagevermögen hat einerseits für uns implizites Verhalten expliziert, soll aber andererseits weitere implizite Handlungen evozieren. Der Mensch wird durch das Digitale auf diese Weise als »knowable, calculable and administrable object« technisch bestellbar; sein implizites Verhalten, das Spuren im Digitalen hinterlässt, schlägt ihm als explizite Empfehlung entgegen, die wiederum Implizites wie einen Kaufimpuls evozieren soll.⁴²

Die Evokation von Korrelationen und implizitem Wissen, das explizit gemacht wird, wirft das grundlegende Problem der Entstehung von Bedeutung und der Möglichkeit einer Hermeneutik der Informationen auf, die durch die algorithmische Infrastruktur explizit gemacht werden. Die »Verschiebung vom Symbolischen auf das Affektive«,⁴³ die durch die Enviromentalität der computationalen Technologien bewirkt wird, begünstigt eine mythische Haltung des digitalen Subjekts auch in epistemischer und nicht nur ästhetischer Hinsicht (siehe die Ausdrucksfunktion des technischen Bildes). Wie von Rouvroy und Stiegler kritisch angemerken:

it only takes to run the algorithms on massive quantities of data to produce, almost with magic, some hypotheses about the world, these will not necessarily be verified but they will be operational and we have the impression to have reached the holy grail. We feel that we have reached the idea of a ›truth‹ but which, in order to establish itself, does not need

⁴¹ Vgl. »The belief in magic is not a mere theoretical act; it is an emotional act« Cassirer, »The Technique of Our Modern Political Myths«, S. 250.

⁴² Gramelsber, »Phänomenologisch-anthropologische Grundprobleme des Digitalen«, S. 40.

⁴³ Gramelsber, »Phänomenologisch-anthropologische Grundprobleme des Digitalen«, S. 41.

to go through any ordeal, any investigation, or any exam and which to come about no longer depends on any event. Here, I think we are leaving the notion of regime of truth in Foucault and the link that Alain Badiou makes between ›event‹ and ›truth‹. We are in a kind of immanence that seems entirely perfect, and nothing seems to be left out from this immanence. It is the pretension to a kind of totality.⁴⁴

Die Organisation und Entdeckung von Korrelationen und Mustern durch Algorithmen, dank der Operationalität und Verbindbarkeit von Daten, hat zur Folge, dass die (menschliche) Bedeutungsebene a posteriori – sowohl in einem logischen als auch in einem chronologischen Sinne – entsteht, nämlich in Bezug auf die maschinelle Evokation des Impliziten im Expliziten. Die Bedeutung ist somit keine Voraussetzung, sondern ein mögliches Ergebnis algorithmischer Prozesse, und die Kategorie der Kausalität wird durch die der Korrelation ersetzt. Wie Esposito argumentiert, ist dieser Modus der epistemischen Produktion und Entdeckung insofern nicht völlig neu, als er der Art von divinatorischer Rationalität ähnelt, die in der mythischen Welt wirkt.⁴⁵ Auch im Kontext der symbolischen Form der digitalen Welt ist das, was wir von und über die Welt wissen können, an der Oberfläche zu erfassen; und unter Behauptung einer absoluten Immanenz und Koinzidenz zwischen Daten, Korrelationen und der Welt selbst muss der Mensch keine Hypothesen über die Welt aufstellen, sondern die Maschine bitten, Korrelationen und Informationen über diese zu finden.

⁴⁴ Rouvroy/Stiegler, »The Digital Regime of Truth«, S. 10.

⁴⁵ Elena Esposito, »Digital Prophecies and web intelligence«, in: Mireille Hildebrandt/Katja de Vries (Hg.), *Privacy, Due Process and the Computational Turn. The philosophy of law meets the philosophy of technology*, New York: Routledge 2013, S. 121–142 und Dies., *Artificial Communication*.