



LEUPHANA
UNIVERSITÄT LÜNEBURG

Mensch und Welt im Zeichen der Digitalisierung

Call for papers (Einsendungen bis zum 3.12.2017)

Zur Interdisziplinären Nachwuchstagung
im Kontext des Arbeitskreises „Philosophische Anthropologie“
der Sektion Kulturosoziologie der DGS
und der Helmuth-Plessner Gesellschaft

Leuphana Universität Lüneburg

18. und 19. Januar 2018

Veranstalter:

Johannes F. Burow, Lou-Janna Daniels, Anna Kaiser, Clemens Klinkhammer,
Josefine Kulbatzki, Alexander Lange, Yannik Schütte
und Anna Henkel

Digitalisierung ist ein ebenso prominentes wie vielfältiges Phänomen – man könnte nachgerade von einem *empty signifier* sprechen. Veränderungen von Kommunikationswegen über das Internet, Algorithmisierung der Arbeitswelt, digitale Überwachung, *virtual reality*, Selbstvermessung, Pflegeroboter, *diet tracking*, *artificial intelligence* – die Liste der mit Digitalisierung verbundenen Phänomene ist ebenso heterogen wie unabschließbar. Viel ist angesichts dieser unübersehbaren Veränderungen über Digitalisierung bereits geforscht worden – und wiederum entsteht eine heterogene Vielfalt unterschiedlicher Phänomenzugriffe. Die Tagung schlägt einen spezifischen Schnitt durch diese Vielfalt vor. Weder soll dabei die angedeutete Vielfalt empirisch (etwa durch Fokussierung auf eine Digitalisierung der Ernährung), noch durch eine Vorab-Definition des Digitalen eingeengt werden (etwa durch Fokussierung auf Algorithmen). Vielmehr gilt es, Digitalisierung aus einer spezifischen Theorieperspektive zu betrachten: der Perspektive der philosophischen Anthropologie Helmuth Plessners. Es geht mithin um die Frage, inwieweit sich das Verhältnis von Mensch und Welt im Zeichen von Digitalisierung verändert.

Helmuth Plessners philosophische Anthropologie zeichnet sich dadurch aus, dass sie kognitive und materiale Aspekte dezidiert aufeinander bezieht. Das Verhältnis von Mensch und Welt ist aus dieser Perspektive über das Konzept der exzentrischen Positionalität als spezifische Form der Grenzziehung spezifiziert. Indem das exzentrisch positionale Selbst als lebendes Ding konzipiert ist, das nicht nur seine eigenen Grenzen und seine Umwelt zentral repräsentiert, sondern auf diese Repräsentation reflektieren kann, entstehen eine Innenwelt, eine Außenwelt und eine Mitwelt, die dem exzentrisch positionalen Selbst in ihrer Künstlichkeit natürlich sind.

Ausgehend von diesen Prämissen der exzentrischen Positionalität lässt sich der Phänomenkomplex der Digitalisierung über drei Fragestellungen neu justieren: der Frage nach der Standardisierung, der Frage nach der Virtualisierung und die schließlich der Frage nach den Wirkungen auf die Weltbezüge.



Bereits seit dem 17. Jahrhundert erfolgt sukzessive eine Standardisierung, die in vielfacher Hinsicht als Voraussetzung für Digitalisierung gesehen werden kann. Die Abbildung des Raums in Meter und Kilometer, die Abbildung des Körpers in Gramm und Kilogramm oder die Abbildung der Zeit in Minuten und Stunden, wie sie etwa Gesa Lindemann als digitale Raum-Zeit fasst, nehmen hier ihren Anfang. Zugleich impliziert diese Vermessung eine stärkere Fokussierung auf individualisierende Vergesellschaftung. Digitalisierung überführt diese Standardisierung in eine Algorithmisierung. Die Welt wird nicht nur vermessen, sie wird auf der Grundlage dieser Vermessung digital reproduziert. Der erste zentrale Fragenkomplex von Mensch und Welt im Zeichen der Digitalisierung behandelt, inwieweit eine solche Algorithmisierung Welt tatsächlich verändert. So ist zu beobachten, dass Algorithmisierung auf Welt prägend wirkt, indem sie zur Anpassung der Welt an ihre Algorithmisierung drängt. Es erfolgt eine Standardisierung; doch ist diese einerseits nicht deterministisch, andererseits ist sie mit Plessner, aber auch Gehlen, verankert im Menschlichen.

Kann man derart mit Plessner Digitalisierung zunächst als Weiterführung eines spezifischen, standardisierten Weltzugangs beobachten, so schließt sich daran der zweite Fragekomplex an, wie und inwieweit Digitalisierung zu einer Veränderung des Weltverhältnisses exzentrischer Positionalität führt. Unter dem Stichwort der Virtualisierung lassen sich diesbezüglich vier Fragerichtungen unterscheiden: Erstens erfolgt mit der Digitalisierung eine Verdoppelung des Selbst als Körper und als digitales Selbst. Dies kann der Fall sein als beweglicher Avatar, aber auch als Verdopplung des Selbst als digitale Repräsentation in Form etwa einer App. Zweitens, und daran zum Teil anschließend, kann im Zuge von Digitalisierung eine Aufteilung von Sinneswahrnehmungen erfolgen. Für den Fall des digitalen doubles spricht Jos van Mul von *polyexcentricity*. Drittens entsteht mit Westen, die den Kontakt eines Roboters in ein erlebbares Gefühl übertragen, eine Art des digitalisierten „Voodoo“. Und viertens schließlich könnte man vermuten, dass mit dem virtuellen Raum ein digital positionales Selbst entsteht. Alle diese Fragen laufen darauf hinaus, ob Digitalisierung ein über exzentrische Positionalität hinausgehende Form von Positionalität aktiv hervorbringt. Ist eine Verdopplung von Sinneswahrnehmung nicht eher ein Aufteilen von Sinneswahrnehmung, so dass es letztlich bei exzentrischer Positionalität bleibt? Zumal Synästhesie als Potential ganz unabhängig von Digitalisierung ist? Ist ein virtueller Raum nicht lediglich die Fortsetzung der seit dem 17. Jahrhundert bestehenden Tendenz, immer geringerer werdender Distanzen, immer geringerer werdender Kosten und einer immer größeren Unmittelbarkeit? Ob hier etwas Neues entsteht oder lediglich exzentrische Positionalität eine ihrer Potentialitäten ausschöpft, ist zu diskutieren.

Unabhängig davon, ob hier eine neue Form der Positionalität entsteht oder nicht, ist zu konstatieren, dass die aufgezeigten Formen der Virtualisierung jedenfalls einen Unterschied machen. Plessner zeigt auf, dass dem exzentrisch positionalen Selbst die Welt als Innenwelt, Außenwelt und Mitwelt gegeben ist. Der dritte Fragekomplex von Mensch und Welt im Zeichen der Digitalisierung behandelt, inwieweit sich diese Weltverhältnisse einzeln und in Rückwirkung aufeinander im Zeichen von Digitalisierung verändern. So kann man feststellen, dass durch eine Algorithmisierung die standardisierten Normalitätserwartungen sich verändern. Dem Körper steht sein digitales Abbild gegenüber, das derart vermessen vergleichbar wird mit einem real nicht notwendig auffindbaren idealtypisierten Vergleichswert. Es entsteht hier eine Mitwelt, die idealtypisierte Parameter miteinschließt; zugleich verändert dies die Innenwelt



und damit die Selbstrepräsentation in einer Mitwelt. Sich verändernde Normalitätserwartungen resultieren zudem potentiell aus dem digitalen zweiten Ich einer *virtual reality* und einem sich zum Teil zur Sucht steigernden Spielen in solchen virtuellen Realitäten. Im Extremfall kann dies bis zur Aufgabe des reellen Ichs für das virtuelle führen, wenn der Spielsüchtige über das Spiel in der virtuellen Welt die minimalen körperlichen Bedürfnisse vernachlässigt.

Mit der analytischen Perspektive der an Plessner anschließenden philosophischen Anthropologie kann es derart gelingen, die Vielfalt dessen, was mit Digitalisierung verbunden wird, auf die Frage hin zu systematisieren, wie sich der Mensch, verstanden als gerade nicht nur kognitive und nicht nur materiale, sondern beides verbindende exzentrische Positionalität eine Welt neu schafft, die ihn selbst potenziell überformt.

Die Tagung ist als Nachwuchstagung konzipiert, die von Studierenden der Leuphana Universität aus einem Seminarkontext heraus gestaltet wird. Als *key note speaker* sind Prof. Dr. Gesa Lindemann und Prof. Dr. Jos de Mul an der Konferenz beteiligt.

Wir freuen uns über **Beitragsvorschläge**, die die philosophische Anthropologie Plessners für die Untersuchung des Phänomenkomplexes der Digitalisierung fruchtbar machen. **Fahrtkosten** für ReferentInnen können zum Teil erstattet werden. Es ist eine Publikation im Anschluss an die Tagung geplant.

Beitragsvorschläge erbitten wird bis zum **3. Dezember 2017** an

Lou-Janna Daniels (lou-janna.daniels@stud.leuphana.de) oder an

Anna Henkel (anna.henkel@leuphana.de).