

Forschungsschwerpunkt *digitale_kultur* – Basispapier

Die Kulturen und die Gesellschaften der Gegenwart haben ihr digitales Zeitalter betreten. Den Wandel, den dieser Eintritt bedeutet, haben sie eben erst zu begreifen begonnen. Die damit verbundenen Aufgaben hängen davon ab, was unter »digitaler Kultur« zu verstehen ist. In einem engeren Sinne ist damit die Verbreitung digitaler Technologien (auf diskreten Signalen basierend) in Lebensbereichen und Handlungszusammenhängen gemeint, die bislang analogen Technologien vorbehalten waren (aus kontinuierlichen Signalen aufgebaut) oder auch ganz ohne Technologie auskamen. Der Computer löst die Schreibmaschine ab, das Telefon wird ersetzt durch das Smartphone, das Tagebuch geht in Facebook auf. Dementsprechend ergeben sich Beschleunigungen der Verarbeitung von Informationen, Erweiterungen der Reichweiten und Zugänglichkeiten und die Vervielfältigung von Handlungsanschlüssen und Folgekommunikationen.

Im weiteren Sinne ist mit der Vokabel »digitale Kultur« die Beobachtung verbunden, dass diese technologiegetriebene, bisweilen als »digitale« oder »4. Revolution« (Floridi 2015) bezeichnete Innovation weitreichende Konsequenzen hat, der sich auch jene nicht entziehen können, die sich nicht als Akteure oder Profiteure dieses Prozesses verstehen (können). Die Konsequenzen betreffen die Subjekte auch dort, wo sie nicht (direkt) mit technischen Artefakten umgehen, weil es sich um einen Wandel der *Kultur selbst* handelt. Denn der Wandel resultiert keineswegs nur aus neuen aber nach wie vor instrumentell einsetzbaren technischen Anordnungen, die im Hinblick auf außertechnische Zwecksetzungen gesteuert werden könnten. Vielmehr sind aus den Instrumenten längst wirklichkeitskonstitutive Dispositive geworden (Röttgers 2011), so dass der Eintritt in das digitale Zeitalter den Kern des Selbst- und Weltverhältnisses der Subjekte verändert (Schirmmacher 2013). Der Begriff der Wirklichkeit, das Zeitverständnis, die Möglichkeit der Repräsentation, die Archivierungsform des Erinnerbaren: Mit diesen Themenfeldern sind klassische kultur- und sozialwissenschaftliche Fragestellungen verbunden, die sich in der digitalen Welt neu und anders stellen.

Bei aller offensichtlichen Differenz zur analogen Welt stellt sich gleichwohl die Frage, *worin* sich die neue, digitale Welt substantiell von der alten unterscheidet oder ob nicht vielmehr Entwicklungslinien, die schon lange zu beobachten sind, mit der Digitalisierung nur deutlicher hervortreten. Es ist noch nicht ausgemacht, ob es sich bei der flächendeckenden Ausbreitung der Informations- und Kommunikationstechnologien tatsächlich um eine die »Infosphäre« inaugurierende Revolution handelt, die ein »Ende der Geschichte« und den »Beginn der ›Hypergeschichte«« (Floridi 2015, 10) erzwingt, oder es sich um eine Fortsetzung von bereits bekannten Entwicklungstendenzen mit anderen technischen Mitteln handelt (Stalder 2016). Ausmaß, Dramatik und Reichweite des Umbruchs sind noch nicht transparent; die Kultur- und Sozialwissenschaften können dazu beitragen, das, was in Ansätzen erst erkennbar ist, lesbar und handhabbar zu machen.

So oder so sind damit Beschreibungs-, Analyse- und Diagnoseaufgaben angesprochen, deren Bearbeitung zu den Aufgaben der Kultur- und Sozialwissenschaften gehört. Diese Wissenschaften sind daher gefordert, den Wandel, den die digitalen Kulturen und Gesellschaften mit sich bringen, zu sichten, zu reflektieren, wissenschaftlich zu erschließen und kritisch zu begleiten. Da die Wissenschaften ihrerseits Teil der Kultur sind und ihr nicht als objektiver Beobachter äußerlich gegenüberstehen, sind sie selbst jenem Wandel unterworfen, der ihre Gegenstände und Methoden verändert, was sich unter der Bezeichnung der *digital humanities* zu etablieren begonnen hat (Lauer 2016).

Der FSP *digitale_kultur* befasst sich somit ebenso mit der Kultur des Digitalen wie mit digitalen Methoden kultur- und sozialwissenschaftlicher Forschung und fragt in beiden Hinsichten nach der spezifischen Differenz des »Digitalen«. In sondierender Absicht können zunächst drei Themenfelder identifiziert werden, in denen sich die Spannweite der relevanten Fragestellungen zeigt. Das *erste* Feld problematisiert den Wandel der Selbstnarrative durch Automatisierung (**A. Subjektivität – Macht – Vergemeinschaftung**). Zwischen kalkulatorischen Praktiken und datenbasierter vermeintlicher Objektivierung geraten überkommene Überzeugungen über die Handlungsfähigkeit und Selbstbestimmung von *Subjektivität* unter Druck *vermachteter* anonymer Regime. Umgekehrt wäre zu fragen, ob nicht diese Vereinzelung des metrischen Selbst durch neue Potentiale zur kollektiven Ermächtigung in digitalen *Vergemeinschaftungspraktiken* begleitet wird. Das *zweite* Feld beschäftigt sich mit den methodischen Veränderungen in den Wissenschaften selbst und ihren Konsequenzen (**B. Modellierungen – Daten – Deutungen**). Denn in den *Digital Humanities* erschließt algorithmisch erzeugte Analyse von *Daten* nicht nur neue Wissensfelder als Gegenstände, sondern stellt auch herkömmliche Auffassungen der Rolle des epistemischen, *deutenden* Subjekts in Frage. Die Spannung ergibt sich hier zwischen einer Ablösung der Theorie durch maschinelle Mustererkennung einerseits und der Notwendigkeit kritisch-hermeneutischer Reflexion andererseits. Das *dritte* Feld widmet sich dem Eindruck, dass in der digitalen Kultur die Grenzen verschwimmen, die in der »alten Welt« zwischen Mensch und Maschine unterscheiden ließen und damit Grundlage für *Sinn* und *Normativität* des Handelns boten (**C. Sinn – Wissen – Normativität**). Das Spannungsfeld besteht hier zwischen der Option, angesichts technologischer Herausforderungen neue Normen etablieren zu wollen (bis hin zu einer »Ethik der Digitalisierung«), und der Frage, ob nicht gerade diese verschwimmenden Grenzen von der Notwendigkeit zeugen, den Ort und die Möglichkeit normativer Orientierung überhaupt neu zu denken – und so die neuen *Wissensordnungen* erst einmal zu deuten und zu verstehen lernen.

Forschungsdesiderate

Über die Themenfelder hinweg stellt sich die Aufgabe, die Normativität in der digitalen Kultur zu reflektieren. Denn die Rede vom »virtuellen Zombie« (Hofstetter 2014, 263) verweist ja darauf, dass das Subjekt längst die Kontrolle darüber verloren hat, was das Daten-Abbild zeigt, dessen Ursprung in den öffentlichen Kommunikations- und Datenverarbeitungsprozessen es ist. Gerade wenn wir durch die Selbstwerdung im öffentlichen Kommunikationsraum zumindest einen Teil

unseres Selbst verwirklichen, aber dadurch doch nur zu »Komplizen des Erkennungsdienstes« werden (Bernard 2017), stellen sich Fragen, wie damit umzugehen ist. Um einige Beispiele zu nennen:

- Wie lässt sich im Zuge der Digitalisierung der Begriff „Technik“ explizieren?
- Wie verschiebt sich das Selbst- und Weltverhältnis im Zuge der Digitalisierung?
- Was kann Autonomie der ›digitalen Subjektivität‹ noch bedeuten?
- Wird es möglich sein, durch – der Programmierung vorgelagerte – gesellschaftliche und politische Diskussionsprozesse hinreichende Vorklärungen zur Vermeidung autonomer Entscheidungsbefugnisse der Maschinen zu erreichen und eine „Ethik der Algorithmen“ zu garantieren?
- Wie wandelt sich die Handlungsfähigkeit von Mensch und Technik durch das Wechselspiel zwischen einer zunehmenden Vermenschlichung der Technik und einer Technisierung des Menschen?

Der Forschungsschwerpunkt *digitale_kultur* führt Forschungsprojekte zusammen, um diese gemeinsam mit den betreffenden Disziplinen weiterzuentwickeln und neue Forschungsfragen gemeinsam zu erproben.

Am FSP *digitale_kultur* beteiligen sich 11 Lehrgebiete, Institute und Arbeitsstellen aus 6 Disziplinen:

- LG Bildung und Differenz (K. Walgenbach, M. Waldmann)
- LG Bildungstheorie und Medienpädagogik (Cl. de Witt, Chr. Leineweber)
- Institut für Geschichte und Biographie (A. Schlegelmilch, A. Leh, F. Hager)
- LG Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Medientheorie (U. Steiner)
- LG Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Medienästhetik (M. Niehaus, Chr. Lück)
- JProf. für literatur- und medienwissenschaftliche Genderforschung (I. Gradinari, K. Rolf)
- LG Philosophie III (Th. Bedorf, S. Gerlek, S. Kissler)
- LG Soziologie I (F. Hillebrandt)
- LG Soziologie II (U. Vormbusch, K. Kappler, Th. Matys, E. Noji)
- AS Kulturwissenschaftliche Grundlagen (D. Schubbe-Åkerlund)
- LG Programmiersysteme (F. Steimann)

In der Lehre entwickeln vier am FSP beteiligte LGe für den B.A.-Studiengang *Kulturwissenschaften* ein gemeinsames Modul „Digital humanities“, das ab WS 2019/20 einsatzbereit ist. Hier besteht eine fakultätsübergreifende Kooperation mit der Fakultät M+I.