

Seminar Kreativität und Technik

Institut für Informatik der Universität Leipzig

Sommersemester 2019

Übersicht

- Auftakt zum Seminar. Vergabe von Seminarthemen.
- The "Second Machine Age"? Diskussion
- Techniken wissenschaftlichen Arbeitens.
- Jonas Litzinger: Kreativwirtschaft
- Elizaveta Surzhikova, Samuel Silo: #VonHier und neue Formen kooperativen Handelns
- Yannik Ammereller: Wittgenstein und die Sprache der KI
- Paula Müller: Videospiele als Kunst
- Philip Göhler: Videospiele als Geschäft
- Felix Galle: Cyber-Physical Systems und Industrie 4.0
- Bianca Mey: Technikdarstellung in der Science Fiction
- Maike Teichert: Infotainment und Wissenvermittlung durch Unterhaltung
- Georg Höcker: Gritty und andere digitale Meme
- Margerita Korezkij: Was das Internet vom Bauhaus lernen kann
- Lucas Schons: Linked Open Data – Potenziale und Grenzen
- Ann-Sophie Hettler: Medientechnologien und Interaktionstheorien
- Svetlana Shaban: Von Datenverwaltung und maschinellem Lernen zu Data Analytics
- Benjamin Hassan, Fabian Wenzel: Artikel 13 EU-UrhG-Novelle
- 15. Interdisziplinäres Gespräch „Nachhaltige Wissenschaft und deren Schisma in Zeiten des digitalen Wandels“

Links auf Folien und Seminararbeiten siehe

<http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/Graebe/Wissen>

Vorlesungsplan

- 1) Einführung mit Technikdefinition und Konzert-Beispiel
 - Interdisziplinarität im Leitbild der Universität Leipzig
 - Technik als akademische Disziplin
 - Das Modulprogramm
 - Was ist Technik? Produktorientierter und handlungsorientierter Ansatz
 - Technik und Sprache – Das Konzertbeispiel
- 2) Zum Begriff der Kreativität
 - Begriff der Kreativität entlang Wikipedia, K. als Individualphänomen
 - Kreativität und technisches Können
 - Technisches Können als Gemeinschaftswerk
 - Kreativität im sozialen Kontext. Gibt es auch kooperative Kreativität?
- 3) Kreativität und Innovation (nach Frey u.a. 2008)
 - Abgrenzung der beiden Begriffe

- Kreativität und Berufsbilder
- Kreativität messen?
- Der kreative Prozess im Unternehmenskontext
- Kreativität und Intelligenz
- Kreativität und Motivation
- Bedingungen von Kreativität im Unternehmenskontext
- Kreativität und Innovation als sozio-ökonomische Praxen
- Kreativität und Menschenbild

4) Begriffsarbeit

- Welt und Wirklichkeit
- Beschreibungsformen und Wirklichkeit
- Welt als Wirklichkeit für uns ist Wirklichkeit im Prozess begrifflicher Erfassung
- Was sind Daten?
- Digitaler Wandel, Begriff des digitalen Universums und zentrale These
- Die neue Ordnung des Wissens (nach Schetsche 2006)

5) Digitale Handlungsräume. Realweltliche und digitale Identitäten.

- ICH und WIR im digitalen Universum
- Begriff des Handlungsraums
- Realweltliche und digitale Identitäten. Account und Authentifizierung.
- Handeln im Internet und Autorisierung.
- Abstrakte Identitäten und textuelle Repräsentationen
- Der Rollenbegriff in der Informatik

6) Internet Basics.

- Das OSI 7-Schichten-Modell. Schichten und Protokolle.
- Zeichen, Alphabete, Unicode
- Rechnernamen und Rechneradressen

7) Ken Kleemann: Transhumanistische Singularität

8) Daten und Informationen

- Was Rechner so miteinander besprechen. Textströme und Bitströme
- Das Internet als Welt der Fiktionen. Daten und Informationen

9) Das Web der Daten. RDF als generales Beschreibungskonzept.

- RDF Basics. Sätze und Muster
- RDF – Sprachformen und Praxen
- Die Linked Open Data Cloud
- Konzeptualisierungen und Begriffswelten

10) Begriffswelten und Ontologien. Andere Ansätze. Digitale Texte.

- Konzeptualisierungen und Begriffswelten
- TEI und digitale Texte

11) Ken Kleemann: Digitales Schlaraffenland

12) Wissen und Kooperatives Handeln.

- Verfahrenswissen, Verfahrensweisen, Verfahrenskönnen
- Storytelling als zentrale Aktivität im digitalen Zeitalter

- Begriffe als Form kooperativer Praxen von Menschen
- Wissenskonzept von (Berger/Luckmann 1966)
- Systemtheoretische Betrachtung der Bedeutungsbildung im kooperativen Handeln
- Gestern, Heute, Morgen und begründete Erwartungen im Kontext kooperativen Handelns

13) Kooperatives Handeln

- Weitere Aspekte kooperativen Handelns
- Praktische Beispiele kooperativen Handelns
- Beispiel: Die Online-Enzyklopädie der Zahlenfolgen
- 5-Ebenen-Modell der Kooperation
- Vier Formen kooperativen Handelns im Kapitalismus
- Netzkooperation – Beispiel

14) Microsoft und .NET. Kooperation und Konkurrenz.

15) Zur Geschichte von geistigem Eigentum und Open Culture.

Seminar

The Second Machine Age

Deutscher Wirtschaftsbuchpreis 2015 – Hohe Auszeichnung für „The Second Machine Age“.

Für ihr Buch „The Second Machine Age – Wie die nächste digitale Revolution unser aller Leben verändern wird“, erschienen im Plassen-Verlag, haben Erik Brynjolfsson und Andrew McAfee den Deutschen Wirtschaftsbuchpreis 2015 gewonnen. Die Jury wählte das Buch aus einer Shortlist von zehn Titeln zum besten Wirtschaftsbuch des Jahres. Das Preisgeld beträgt 10.000 Euro. Der Preis wurde am Donnerstagabend im Rahmen der Frankfurter Buchmesse bei einer feierlichen Gala überreicht. ([Quelle](#))

Bei Amazon heißt es zu diesem Buch:

Seit Jahren arbeiten wir mit Computern und Computer für uns. Mittlerweile sind die Maschinen so intelligent geworden, dass sie zu Leistungen fähig sind, die vor Kurzem noch undenkbar waren: Sie fahren Auto, sie schreiben eigene Texte und sie besiegen Großmeister im Schach. Dieser Entwicklungssprung ist nur der Anfang. In ihrem neuen Buch zeigen zwei führende Experten, welche atemberaubende Entwicklungen uns noch bevorstehen: Die zweite industrielle Revolution kommt! Welche Auswirkungen wird das haben? Welche Chancen winken, welche Risiken drohen? Was geschieht dabei mit den Menschen, was mit der Umwelt? Und was werden Gesellschaft und Politik tun, um die Auswirkungen dieser neuen digitalen Intelligenz für alle bestmöglich zu gestalten? Dieses Buch nimmt die Leserinnen und Leser mit auf eine Reise in eine Zukunft, die schon längst begonnen hat.

Was ist dran an diesen Prophezeiungen und Verheißungen? Dies soll im Auftaktseminar diskutiert werden.

- Erik Brynjolfsson, Andrew McAfee. The Second Machine Age: Wie die nächste digitale Revolution unser aller Leben verändern wird.

Rezensionen:

- [Boris Glober](#), Juni 2016
- [Shades of Grey für Manager](#), Juli 2016

- [Matthias Jung](#), Dezember 2014
- [Handelsblatt](#), Dezember 2014
- [corwdbiz](#), Januar 2015
- [Tagesspiegel](#), Februar 2016

Hans-Gert Gräbe, Ken Kleemann, 30.03.2019

Anmerkungen

Die Diskussion führte schnell vom Thema weg, da selbst die offensichtlichen Widersprüche der Zählung des "digitalen Wandels" als zweites Maschinenzeitalter, als dritte industrielle Revolution oder als Industrie 4.0 nicht dazu angetan waren, über die Verschiedenheit der Grundlagen jener Zählweisen zu debattieren. "Ich finde solche Debatten verfrüht, denn wir stehen ja noch mitten in diesen Umbrüchen" hieß es unwidersprochen. Es sei an dieser Stelle dahingestellt, ob ein Kompass in solchen Umbruchsituationen als Orientierungshilfe nicht doch hilfreich sein könnte. Der vorsichtige Ansatz, dass die digitale Gesellschaft eine Überflusgesellschaft sei wegen der kostenlosen Kopierbarkeit digitaler Artefakte, war schnell verworfen mit dem Verweis auf die praktischen ökologischen Probleme, die noch jede "Überflusgesellschaft" bisher mit sich gebracht habe.

Zentral wurde das KI-Thema aufgegriffen und über autonomes Fahren hin zu Mobilitätskonzepten der Zukunft weiterentwickelt. Hierzu wurde eine weite Spanne von Argumenten zusammengetragen, die von der Notwendigkeit des Ausbaus eines modernen öffentlichen Nahverkehrs bis hin zum Spaß am Autofahren reichten. Spannend dabei nicht nur die widersprüchliche Vielfalt der Konzepte, sondern auch die Rigorosität der Vorstellungen politischer Durchsetzbarkeit derselben. Liberale, selbst ordoliberalen Politikvorstellungen hatten argumentativ einen schweren Stand, von anarchistischen Ansätzen oder gar "[Anarchism as Mode of Production](#)" ganz zu schweigen.

Hans-Gert Gräbe, 10.04.2019

Kreativwirtschaft

Die ästhetische Praxis ist kein statisches, kulturelles System einer Gesellschaft. Ebenso wenig hat sie bis heute eine lineare Entwicklung vollzogen. Die Art und Form ihrer Ausführung steht im direkten Zusammenhang mit gesellschaftlichen Produktionsprozessen und fundamentalen Veränderungen der Kommunikation – vor allem seit ihrer Ökonomisierung. *Creative Industries* – hierzu gehören z.B. Mode, Werbung und Design – haben sich von klassisch kapitalistischen Produktionsprozessen gelöst. Sie streben keine Schöpfung von Originalem, sondern ein „Neuarrangement von Zeichen, sinnlichen Impulsen und Affekten“ (Reckwitz 2014: 192) an. Digitalität als Motor der Kreativindustrie zu betrachten liegt hierbei nahe, da sich die Möglichkeit des *copy and paste* innerhalb der letzten 30 Jahre rasant entwickelt hat. Nun stellt sich aber die Frage welche Auswirkungen ein digitaler, affektiver Kapitalismus auf die ästhetische Praxis besitzt.

Zum Thema „Digitalisierung in der Kultur- und Kreativwirtschaft“ veröffentlichte das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes im Jahr 2017 ein Dossier mit Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung, in dem folgende Feststellung getroffen wird:

„Die Kultur- und Kreativwirtschaft kann als eigenständige Branche bisher durchaus mit den großen klassischen Wirtschaftszweigen mithalten, was die ökonomische Wertschöpfung betrifft. Im Zuge des digitalen Strukturwandels besteht die große Herausforderung für sie allerdings darin, ihre eigenen Identitäten entsprechend neu zu definieren und sich insgesamt neu zu platzieren“ (Söndermann 2017: 17).

Als einzige spezifizierte Herausforderung wird nur der finanzielle Zugang einzelner Akteure auf

dem Kreativmarkt angedeutet. Für die Vermarktung von Subjekten wie Objekten werden durch digitale Netzwerke jedoch eine Reihe weiterer Anforderungen gestellt. Eine grundlegende Währung heißt neuerdings Sichtbarkeit, welche eng verbunden ist mit dem Prinzip der Singularität. Welche Vermarktungsstrategie *creative industries* wählen, ist von den sich im Netz frei bewegendenden Konsumenten abhängig. Sie besitzen die Möglichkeit, sich über das kulturelle Angebot eine persönliche Einzigartigkeit, also Singularität, aufzubauen (vgl. Reckwitz: 244f). Hier schließt sich der Kreis zum affektiven Kapitalismus: Die Nutzungsprofile könne via *data tracking* ausgewertet (vgl. ebd.: 253 ff.) und für die "creative industries" ökonomisch nutzbar gemacht werden.

Literatur

- Reckwitz, Andreas: Kreativität und soziale Praxis. Studien zur Sozial- und Gesellschaftstheorie. Bielefeld: transcript 2016.
- Reckwitz, Andreas: Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin: Suhrkamp 2017.
- Söndermann, Michael: Digitalisierung in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Ausgewählte Positionen im Überblick. Köln: Büro für Kulturwirtschaftsförderung (BMW) 2017.

Weiterführende Literatur

- Mangematin, Vincent; Sapsed, Jonathan; Schüssler, Elke: Disassembly and reassembly: An Introduction to the special issue on digital technology and creative industries. 2014.
- Simanowski, Roberto: Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations. University of Minnesota Press: 2011.
- Simanowski, Roberto: Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook (Mitherausgeber). Bielefeld: Transcript 2010.
- Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2008.

Jonas Litzinger, 15.04.2019

Anmerkungen

Im Vortrag ging es um den äußerst schillernden Begriff der *Kreativwirtschaft*, der dort als gegeben hingenommen bzw. aus den Arbeiten von Reckwitz importiert wurde. In welchem Verhältnis ein derartiger Zugang zum Kreativitätsbegriff der Vorlesung oder gar zur Analyse der historischen Genese des Begriffs in (Stalder 2016) steht, blieb auch in der Diskussion völlig offen. Mein vorsichtiger Versuch, dies zu politischen Praxen eines [Clusters der IT-, Medien- und Kreativwirtschaft](#) der Stadt Leipzig oder zum Begriff einer [Kultur- und Kreativwirtschaft](#) im Kontext der [VGR-Statistik](#) zu relatieren, blieb vollkommen unverstanden und führte zur Frage, auf welcher Abstraktionsebene die Theorien von Reckwitz überhaupt analysiert werden können.

Eine solche *Analyseebene* muss allerdings zunächst abgearbeitet werden, um den *Metakonflikt* – die provisorische Arbeitsthese, dass es sich bei Reckwitz' Ansatz um eine verquere Beschreibung von Prozessen der Wirklichkeit handele, steht im klaren Konflikt zur *praktisch-politischen Bedeutung* des Ansatzes selbst – überhaupt thematisieren zu können. Diese argumentative Ebene konnte weder im Vortrag noch in der Diskussion erreicht werden, auch nicht durch die vorsichtige Intervention von Herrn Kleemann, der auf die historische Genese der Argumentationen von Reckwitz und damit verbundene Bedeutungsbilder von Begriffen einging. Diese Bedeutungsbilder erschließen sich nicht allein aus der Perspektive des "Alltagsverstands", da dieser "Alltagsverstand" ja bereits mit den Problemen des Metakonflikts – die Gültigkeit der provisorischen Arbeitshypothese vorausgesetzt – aufgeladen ist. Kurz, eine große Herausforderung an die Selbstreflexionsdimension einer rationalen akademischen Argumentation.

In der Diskussion der historischen Genese der Begrifflichkeit wurde noch einmal deutlich, was auch

schon bei der [Diskussion im Forschungsseminar Innovationsmethodiken](#) eine Rolle spielte und bereits in (Lukácz 1953) analysiert wird – die eigenartige Verquickung von zunehmender Rationalität und Rationalisierung des Produktionsprozesses im Zuge des technischen und technologischen Fortschritts mit einer zunehmenden Irrationalität übergreifender Gesellschaftsvorstellungen auf der Basis von Geniekult und Übermensch-Phantasien (nicht nur bei Nietzsche). Herr Kleemann wies auf die Wurzeln solcher Verquickungen bereits in der Zeit der Spätromantik des ausgehenden 19. Jahrhunderts hin, die Wurzeln reichen aber deutlich weiter zurück, wie in (Losurdo 2010) genau herausgearbeitet wird.

Im Vortrag begann die historische Argumentationskette "vom Fordismus zum Postfordismus" mit wichtigen Weichenstellungen im ersten Viertel des 20. Jahrhunderts (Fordismus), wo sich die *technische* Weiterentwicklung vor allem auf *produktionsorganisatorische* Innovationen konzentrierte, auf deren Basis standardisierte Massenproduktion und in deren Folge auch Massenkonsum überhaupt erst möglich wurden. 100 Jahre Bauhaus – die Parallele war Anlass, aus dieser Perspektive auf dieselben Prozesse zu schauen und die Reckwitz-Begriffe "Rationalität" und "Ästhetik" von jener Seite her zu beleuchten. Die massive Konzentration der Bauhaustradition auf *Funktionalität* evozierte die These, dass zu jener Zeit eine klare Spaltung zwischen Funktionalität und Ästhetik ihren Anfang nähme. Dies ist allerdings eine sehr provisorische These, da auch die Bauhausmeister mit ihren Werken klare ästhetische Ansprüche verbinden, die auf die Ablösung ästhetischer Fragen von praktischer Gegenständlichkeit des Impressionismus oder gar des Dadaismus reagieren. Die Gefahr, dass im Spannungsfeld zwischen Funktionalität und Ästhetik in Zeiten knapper Kassen letztere arg unter die Räder geraten kann, zeigen die Wohntürme der 1960er Jahre in Ost wie West. Wenn Reckwitz einen "Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung" konstatiert, dann wäre das auf einem solchen Hintergrund genauer darzustellen. Ob Reckwitz dies faktisch unternimmt, sei dahingestellt, im Vortrag und der Diskussion spielte diese Frage jedenfalls keine Rolle.

Allerdings darf bezweifelt werden, dass Reckwitz mit seinem Begriffsinstrumentarium überhaupt bis zu einer solchen Ebene vordringen und den oben skizzierten Metakonflikt sprachlich fassen kann. Am Vormittag hatte ich in der Vorlesung dazu mit den Begriffen *Welt* und *Wirklichkeit* einen anderen Zugang präsentiert, um die von Reckwitz diagnostizierte "Gesellschaft der Singularisierung" zu analysieren. *Welt* steht dabei für die Vielfalt der "privaten Welten" als Beschreibungsformen, die sich in der Einheit der *Wirklichkeit* praktisch bewähren müssen. Ähnliche Ansätze finden sich auch bei anderen Autoren, etwa bei (Hardt/Negri).

Ob dieser Bewährungszusammenhang als "affektiver Kapitalismus" wie bei Reckwitz hinreichend genau charakterisiert ist, kann als Frage stehen bleiben. Klar ist, dass *Affekte* – verstanden als der vorsprachliche, neuro-hormonelle Ausdruck praktischer Erfahrungen – dabei eine wichtige Rolle spielen. In welchem Umfang eine Überbetonung derartiger Aspekte Übermensch-Phantasien perpetuiert und damit zugleich Machtbalancen und gesellschaftliche Institutionalisierungsprozesse ausblendet, kann ebenso als Frage stehen bleiben. Der hier zu Tage tretende Zusammenhang zwischen Besonderem und Allgemeinem als Zusammenhang zwischen privatem Verfahrenskönnen einzelner Individuen und dem technischen und sozialen Potenzial einer vernetzten Menschheit – der "planetaren Wirkung des Menschen als Gattungswesen" (Wernadski 1938) – ist bei Reckwitz aber definitiv unterbelichtet.

Literatur:

- Michael Hardt, Antonio Negri (2002): Empire. Die neue Weltordnung. Frankfurt am Main: Campus.
- Michael Hardt, Antonio Negri (2004): Multitude. Krieg und Demokratie im Empire. Frankfurt am Main: Campus.
- Michael Hardt, Antonio Negri (2018): Assembly. Die neue demokratische Ordnung. Frankfurt am Main: Campus.

- Domenico Losurdo (2010): Freiheit als Privileg. Eine Gegengeschichte des Liberalismus. Köln: Papyrossa Verlag.
- Georg Lukács (1953): Die Zerstörung der Vernunft. Der Weg des Irrationalismus von Schelling zu Hitler. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag.
- Felix Stalder (2016): Kultur der Digitalität. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Wladimir Wernadski (1938): Der wissenschaftliche Gedanke als planetare Erscheinung. ([Russisches Original](#), [englische Übersetzung](#))

Hans-Gert Gräbe, 28.04.2019

Neue Formen kooperativen Handelns

Ursprünglich wurden Hashtags verwendet, um unter einem bestimmten Schlagwort Themen zu bündeln und die Suche auf Twitter zu erleichtern. Heutzutage sind sie Bestandteil gesellschaftspolitischer Debatten, aber auch eine neue Form des Protests.

Als Phänomen – wie der in diesem Vortrag beispielsweise behandelte Hashtag “#vonhier” – geben sie nicht ausreichend repräsentierten Personengruppen eine Stimme, und das Internet bietet den der Gruppe angehörigen Personen die Möglichkeit, sich anonym über bestimmte Themen zu äußern.

In diesem Vortrag soll behandelt werden, wie unterschiedliche sozialen Medien eine große Plattform des Austauschs bieten, wie Menschen feststellen, dass sie nicht alleine mit ihren Problemen sind und das Gefühl bekommen, gesehen zu werden. Andererseits lässt sich auch streiten, dass diese Hashtag-Trends oft ins Leere schießen und schlussendlich nur noch wenig dem ursprünglichen Problem dienen.

Wir wollen diskutieren, warum Hashtag-Aktivismus oft so erfolgreich ist und wie die gegenseitige Kommunikation online im Vergleich zu offline funktioniert.

Elizaveta Surzhikova, Samuel Silo, 23.04.2019

Anmerkungen

Vielleicht hat Reckwitz ja doch recht, dass die "Gesellschaft der Singularitäten" primär von Zeichen aus zu beschreiben ist. Der Vortrag legte jedenfalls nahe, dass ein Zeichen – der Hashtag #vonhier – Quelle und Kondensationskeim einer ganzen, für die Vortragenden sehr relevanten Protest- und Betroffenheitskultur ist. Jedenfalls war der stark durch eine phänomenologische Perspektive geprägte Vortrag von genau einem solchen Ansatz aus aufgebaut. In der Vorlesung wurden für derartige Reflexionsstrukturen drei andere Begriffe in Stellung gebracht – *Welt* (im Plural), *Wirklichkeit* (im Singular) und zuletzt *Handlungsraum*. Die drei Momente Betroffenheitsdimension, Bindungswirkung und Kontextualisierung, die sich in der Diskussion als *strukturelle* Momente für die Viralität des Hashtags #vonhier abzeichneten, führen aber bereits von Reckwitz und der "Valorisierungsgesellschaft der Singularitäten" weg und relativieren die Bedeutung des Hashtags als Zeichen mit konstitutiver (valorisierender?) Wirkung. Insbesondere wurde deutlich, dass in der Selbstwahrnehmung im konkreten Fall eine wenig kommunizierbare Betroffenheit vorgängig war, die durch den Hashtag auf einmal "öffentlich" und damit sprechbar wurde, auch wenn sich die Bindungswirkung eines solchen öffentlichen Sprechens auf die Betroffenen beschränkt, die Öffentlichkeit also keinesfalls so öffentlich ist wie in der Welt der Betroffenen wahr- oder angenommen. Kommen wir damit unvermittelt wieder in Reckwitz' Fahrwasser?

Das in der Vorlesung vorgestellte Konzept des *Handlungsraums* bietet einen anderen Ansatz, die dynamischen Bündlungsprozesse privater Weltbilder in Richtung höherer Kohärenz und damit auch die Herausbildung eines gemeinschaftlichen Verständnisses zu beschreiben, das sich in der *Verwendung* des Hashtags manifestiert. Die Parallelen zum Konzertbeispiel der Vorlesung sind mit

Händen zu greifen, auch wenn der Dirigent als koordinierende Einheit und damit als "Kopf" fehlt, eine Analogie zum [Free Jazz](#) also angemessener wäre.

Viel Holz für ein angemessenes analytisches Verständnis von Prozessen und Zusammenhängen, die man sich heute bereits bemüht, in der Werbung und in der Wahlbeeinflussung produktiv zu nutzen. In diesem Zusammenhang steht auch die Frage, ob diese Seite des digitalen Wandels strukturell Neues liefert. Die Nutzung von Zeichen zur Selbstmarkierung von Subkulturen ist definitiv nicht neu. Die technische Leistung einer Plattform wie Twitter zur schlichten Clusterung von Posts nach Hashtags ist ebenfalls wenig spektakulär und auf ein einfaches Indexing reduzierbar. Unklar blieb in der Diskussion die Wirkung von Sortierverfahren nach Relevanz in einer solchen Plattform, welche über die Wertigkeit von Posts und damit über deren Sichtbarkeit für einzelne Nutzer entscheiden. Bereits einfache, zustandslose lineare Modelle zeigen den hohen Einfluss der Plattformbetreiber auf derartige Sichtbarkeitsbedingungen, der sich noch erheblich steigert, wenn Verfahren "mit Gedächtnis" wie PageRank zum Einsatz kommen. Das hohe manipulative Potenzial, das sich hinter diesen technischen Bedingtheiten digital gestützter wirklicher oder auch nur vermeintlicher Selbstermächtigungsprozesse verbirgt, wurde nicht weiter aufgegriffen. Unklar blieb auch, in welcher Beziehung diese Manipulationspotenziale zur beobachteten Kurzlebigkeit selbst von erfolgreichen Hashtag-Kampagnen stehen, was unter der Bezeichnung "Hashtag-Aktivismus" bereits Gegenstand soziologischer Untersuchungen sind.

Hans-Gert Gräbe, 05.05.2019

Wittgenstein und die Sprache der KI

Künstliche Intelligenz – wenige Begriffe sind so bedeutungsschwanger wie dieser. Die Medien polarisieren, die Meinungen gehen von Hoffnung zu Angst und Science-Fiction, Geschichten sind auf ihm aufgebaut. Wenn wir uns fragen, ob es künstliche Intelligenz überhaupt geben sollte, ist diese Frage oft an die Idee der Singularität gebunden – ein allwissender und allmächtiger Algorithmus, die moderne Version einer Gottesidee.

Dieser Angst stehen viele Kritiker gegenüber, die dieses Szenario als irrational bezeichnen und solch eine Entwicklung für unmöglich halten. Allerdings tun sie dies oft mit Argumenten ohne Hand und Fuß. Dieser Thematik möchte ich einen neuen Blickwinkel eröffnen, den Blickwinkel der Sprachphilosophie, indem ich das Sprachbild des späten Wittgenstein grob abbilde und zeige, inwiefern die Situation, die er in seinen "philosophischen Untersuchungen" dargestellt hat, auf die Frage nach einer singularen künstlichen Intelligenz übertragbar ist und welche Folgen sich daraus ergeben könnten.

Yannik Ammereller, 02.05.2019

Anmerkungen

Im Kontext unseres Seminars wurde schon viel zum Thema *Künstliche Intelligenz* gesagt, siehe neben den [Seminarterminen](#) am 03.05.2018, am 23.01.2018 und am 28.06.2014 auch

- das [10. Interdisziplinäre Gespräch "Technik und Sprache"](#) mit Klaus Mainzer,
- das [13. Interdisziplinäre Gespräch "Nachhaltigkeit und künstliche Intelligenz"](#) mit Peter Brödner
- oder unsere Debatte um  [Kybernetik und künstliche Intelligenz](#).

Ich spare mir deshalb inhaltliche Anmerkungen, da das Niveau jener Debatten auch nicht im Ansatz erreicht wurde, und konzentriere mich in diesen Anmerkungen auf die – für unser Kursvorhaben durchaus erhellende – Metaebene.

Der Vortrag demonstrierte alle wesentlichen Probleme, mit denen wir konfrontiert sind, wenn wir

sinnvoll über die Bewegungsformen einer hoch technisierten Welt (genauer: *Wirklichkeit* im Gebrauch des in der Vorlesung entwickelten Begriffs) zu sprechen, wenn dieses Sprechen selbst in eine Traditionslinie missglückter Sprechversuche eingebettet ist. Und mit einer solchen Einbettung steht der Vortragende nicht allein; sie betrifft uns alle, wie Herr Kleemann in seinen Bemerkungen zur historischen Genese entsprechender epistemischer Konzepte und Vorstellungen über das Funktionieren von Sprache genauer ausgeführt hat.

Mit dem Vortrag wurde mit hoher Selbstverständlichkeit etwas demonstriert, das in anderem Zusammenhang als *Filterblase* bezeichnet wird. Eine solche Filterblase zeichnet sich dadurch aus, dass ihre "Bewohner" Weltbeschreibungen mit hoher Selbstverständlichkeit als stringent ansehen, die aus einer äußeren Betrachtungsperspektive wirklichkeitsfremd erscheinen, da sie einfacher Empirie nicht standhalten. Die spezifischen selbstreferentiellen Kommunikationszusammenhänge *in* der Filterblase führen jedoch dazu, dass die inneren "Selbstverständlichkeiten" verstärkt und die externe Kritik marginalisiert werden.

Beide Momente wurden im Vortrag deutlich. Einem extrem holzschnittartigen KI-Bild stand ein ausgefeiltes sprachtheoretisches Konzept gegenüber, das für eine Beweisführung herhalten sollte, dass "überspizte Ängste vor KI" unbegründet seien. Die Überzeugungskraft einer Argumentation, die bereits von falschen Prämissen ausgeht, ist allerdings gering.

So einfach ist es jedoch nicht, denn als falsche Prämissen erscheinen die Vorstellungen zur KI nur aus der *Außenperspektive* der Filterblase, nicht aber aus der Innenperspektive. Dummerweise war der Vortragende diesmal allein in seiner Filterblase, während er sonst *in* der Filterblase gelehrte Gespräche auf genau diesem Argumentationslevel mit anderen "Bewohnern" führen kann. Bilder zu Menschen in Filterblasen zu transportieren ist allerdings ein komplexes Unterfangen. So würden es die Eskimos schwer haben, uns in unserer "mitteleuropäischen Filterblase" ihre Erfahrungen und Bilder über Schnee zu vermitteln, weil uns schlicht die sprachlichen Mittel fehlen, dies in unserer eigenen Sprache auszudrücken. Ebenso schwer ist es für die Informatiker, den Philosophen in ihrer "Filterblase" etwas über die Tücken neuronaler Netze zu vermitteln und die Schwierigkeiten zu erläutern, die sich bei deren "Training" ergeben.

Das Wort "Filterblase" hat einen pejorativen Beigeschmack, mit dem ich in meinen Anmerkungen bisher natürlich gespielt habe. In der Vorlesung wird der deutlich neutralere Begriff "Handlungsraum" verwendet, meint aber letztlich nichts anderes.

Im Sinne unseres interdisziplinären Ansatzes hätte sich der Vortragende allerdings auch auf ein anderes Vortragskonzept einlassen, die eigene Filterblase verlassen und aktiv nach Anknüpfungspunkten zu anderen Konzepten suchen können, insbesondere denen, die in der Vorlesung entwickelt wurden und werden, da es auch dort um die Sprechbarmachung sozio-technischer Zusammenhänge geht. Diesen Schritt ist der Vortragende nicht gegangen. Er befindet sich damit allerdings in guter Gesellschaft deutlich gewichtigerer Vertreter seines Faches. Insofern war der vorgetragene Versuch, etwas zur Aufhellung der uns interessierenden Fragen zum digitalen Wandel beizutragen, durchaus akademisch redlich.

Hans-Gert Gräbe, 09.05.2019

Videospiele

Thema 1: Videospiele als Kunst

Der Vortrag soll die Debatte, ob Videospiele als Kunst angesehen werden können, diskutieren und von verschiedenen Seiten beleuchten. Dazu wird zunächst die Relevanz der Debatte erörtert und in diesem Zusammenhang die aufkommende Wissenschaft der sogenannten Game Studies kurz vorgestellt. Daraufhin folgt die Vorstellung von Argumenten diverser Forscher und Journalisten bezüglich

der Diskussion. Die Themen, die dort hauptsächlich aufgegriffen werden, sind die kommerzielle Vermarktung, Interaktivität, emotionale Komplexität und Ästhetik. Die jeweiligen Ansichten werden dabei stets in den Kontext ihres Veröffentlichungsjahres und den bis dahin erschienenen Spielen gesetzt. Somit kann ein Abriss der technischen Entwicklung von Videospiele gegeben und analysiert werden, wie diese zur Debatte beigetragen, beziehungsweise diese überhaupt ermöglicht hat. Eingegangen wird auch auf die „Erreichbarkeit“ der Erfahrung des Spielens, indem gefragt wird, ob der Schwierigkeitsgrad verschiedener relevanter Spiele zu hoch ist, um für jedermann zugänglich zu sein. Insgesamt werden Interaktive Filme (insbesondere Heavy Rain, Detroit Become Human) und „Kunstspiele“ (Gris, Journey) als Sonderfälle vorgestellt, die die Thematik besonders gut erläutern sollen. Als letztes wird eine persönliche Einschätzung gegeben und die Diskussion im Seminar freigegeben.

Paula Müller, 08.05.2019

Thema 2: Videospiele als Geschäft

Am Anfang seiner Geschichte galt das Videospiele als eine Nische für Technikfreaks und Einsiedler. Die Anzahl der erwerbbaaren Spieletitel war, wie auch seine Spielerschaft, gering. Die soziale Akzeptanz sowie die Attraktivität des Marktes für große Unternehmen war gering. Aus den einstigen Arcadehallen über die Heimspiel- und Handheldkonsolen hat sich jedoch einer der lukrativsten Märkte entwickelt, welcher heutzutage sogar der Filmindustrie Konkurrenz bietet. Mit dem Einzug der Videospieleindustrie in den gesellschaftlichen Mainstream haben sich die Geschäftspraktiken der großen Akteure, wie Electronic Arts, Ubisoft und Blizzard gewandelt. Um größere Gewinne zu erzielen werden zunehmend Möglichkeiten angeboten, zusätzliche Spielinhalte, vorwiegend, aber nicht ausschließlich kosmetischer Natur, über Kaufangebote innerhalb des Spiels zu vermitteln.

Diese Entwicklung ist ein Übergang von Videospiele als Produkt zu Videospiele als Service. Das Ziel dieses Perspektivwandels ist das Erzielen größtmöglicher Profite aus jedem einzelnen neu erscheinenden Titel.

Dabei stellt sich die Frage nach der Moralität dieser Mittel. So werden beispielsweise Lootboxen (gegen Zahlung von In-Game-Währung oder Echtgeld erworbene randomisierte Inhalte) in Belgien als Verstoß gegen das Glückspielgesetz eingestuft. Nur 25% der gestarteten Early Access Titel erreichen auch die Veröffentlichung. Preorder-Angebote locken Spieler mit Zusatzinhalten zum Kauf unfertiger Produkte. Sogenannte „Free-to-play“-Spiele haben oft die Gemeinsamkeit, dass sich spielerische Vorteile erkaufen lassen.

Die Auswirkungen von solchen „Anti-Consumer“-Geschäftspraktiken sind für die Gaming-Branche und Videospiele als Medium insgesamt schwer abzusehen. Die Frage, was sich Konsumenten gefallen lassen, dürfen und ob Videospiele ihre Stellung als Kunstform verloren haben, steht dabei zur Debatte.

Philip Göhler, 7.5.2019

Anmerkungen

Der Vortrag **Videospiele als Kunst** beschäftigte sich mit der Entwicklung und Diskussion der Game Studies und im Speziellen mit der dort verhandelten Frage, ob Videospiele als Kunst zu betrachten sind. Über die einschlägigen Autoren wie Aarseth, Kroll, Jenkins, Gee, Ebert und Samyn wurde ein Bogen über annähernd fünfzehn Jahren gespannt und die jeweiligen Positionen beleuchtet. Ein gewisser Charakter der Wiederholung der Argumente der Akteure war bemerkbar sowie ein seltsamer Abstand zu echten Entwicklungen der Videospielebranche und der Spiele selbst. Auffällig war die Wiederkehr bestimmter Argumente, welche sowohl in negativer wie auch in positiver Hinsicht bemüht wurden. Seitens der Kritiker, welche die Anwendung des Kunstbegriffs auf Videospiele ablehnen, wurde immer wieder ihr Markt- und Wettbewerbscharakter betont und dadurch ein künstlerischer

ches, emotionales, sinnlich-ästhetisches Erleben durch eine besondere Form von Storytelling als fehlend diagnostiziert. Seitens der Befürworter wurden gerade diese Punkte als gegeben gesehen und insbesondere die Problematik des Status als Kulturgut thematisiert. Durch den Vortrag wurde deutlich, dass eine extreme Pluralität unterschiedlicher Formen von Videospiele vorliegt und das eigentliche Problem der Kunstbegriff selbst ist, der zur Wertung herangezogen wird.

In der Diskussion wurde dieser Umstand weiter beleuchtet und der Diagnose der Vortragenden weitgehend zugestimmt. Die Fragen richteten sich auf die Motivation der Debatte selbst und auf die Frage, warum gerade in dieser Debatte eine mehr als problematische Vorstellung von Kunst verwendet wird. Es konnte klar gesehen werden, dass dies ein Problem gesellschaftlicher Differenzierung ist und der Kunstbegriff stark abhängig ist von Interessen und gewissen Vorstellungen gewisser Milieus. In Anbetracht der gesteigerten Bedeutung dieser Industrie sowohl in kultureller als auch monetärer Hinsicht ist die Debatte eher ein Abglanz anderer Konflikte, als der Versuch, eine wirkliche Erforschung des künstlerischen Status von Videospiele zu beginnen.

Im Vortrag **Videospiele als Geschäft** ging es um die Entwicklung der Videospieleindustrie und ihrer heute häufiger anzutreffenden sogenannten Anti-Consumer-Praktiken. Es wurde die Debatte um die Entwicklungen neuester Bezahl- und Wettbewerbsstrategien dargestellt und aus der Perspektive des häufig verwendeten, aber pejorativen Begriffs *Anti-Consumer-Praktiken* beleuchtet. Von Pre-Order, Early Access über Microtransactions und Free-to-Play-Konzepten bis zu Lootboxen und Crowd Funding wurde ein großer Überblick geboten, welcher sich nicht nur theoretisch mit den einzelnen Praxen auseinandersetzte, sondern auch an konkreten Beispielen die Entwicklung und den Stand vor Augen führen konnte. Die rechtlichen und technischen Einbindungen des Konsumenten wurden somit deutlich und der pejorative Begriff durch Betrachtung realer Vorgänge aus seiner negativen Konnotation befreit. Der Umstand der Verknüpfung von Produzenten und Konsumenten zeigte die Komplexität sowohl der technischen Entwicklung, der unternehmerischen Planung, der wettbewerbs-problematischen Platzierung der Produkte selbst und der herausfordernden Einbindung der Konsumenten und der jeweiligen Community.

Die Frage möglicher moralischer Verwerflichkeit derartiger Praxen wurde auf die Diskussion verlagert und sehr schnell als eine Frage erkannt, welche sich an den Status und die Rolle des kapitalistischen Gesellschaftssystems selbst stellt. Sehr schnell wurde das Problem der Maßstabsbestimmung und der Positionsbestimmung für die eigene Kritik erkannt. Wurde dagegen eine Sicht akzeptiert, welche sowohl die betriebswirtschaftliche Logik als auch den Kapitalismus als Wirtschaftssystem anerkennt, wurde die Kritik geradezu stumpf und eine Verwerflichkeit, sowohl analytisch als auch im Sinne des gebrauchten pejorativen Begriffes, ließ sich nicht begründen. Wurde jedoch der Kapitalismus als Gesellschaftssystem verstanden und somit als Lebensvollzug, so wurde eine andere Kritik möglich. Die Frage freier Entscheidung und echter Eigenverantwortung wurde somit zum Kern der Diskussion und zum eigentlichen Problem, mit offenem Ende.

Ken Kleemann, 17.05.2019

Technik, Realität und Fiktion

Thema 1: Cyber-Physical Systems und Industrie 4.0

Industrie ist der Teil der Wirtschaft, welcher Komponenten und Güter hochgradig automatisiert fertigt. Die bisherigen industriellen Revolutionen brachten große Veränderungen in unseren sozialen und gesellschaftlichen Strukturen.

In diesem Vortrag werde ich mich mit der Industrie 4.0 und den Cyber-Physical Systems beschäftigen. Dabei gehe ich auf die Bedeutung des Begriffes Industrie 4.0 ein sowie auf den Bezug zu vorherigen industriellen Revolutionen. Weiterhin werde ich auf die Ziele und Implementierungsprinzipien eingehen und dabei die Cyber-Physical Systems näher erläutern.

Die 'Plattform Industrie 4.0' muss sich vielen Herausforderungen stellen und hat weitgehende Auswirkungen nicht nur auf kommerzieller, sondern auch auf gesellschaftlicher Ebene. Nicht jeder ist dem Konzept der Industrie 4.0 gegenüber positiv gestimmt. Es gibt auch kritische Stimmen, die Ergebnisse und Koordination oder die Denkweise hinter dem Konzept Industrie 4.0 bemängeln. In meinem Vortrag werde ich positive wie auch potentiell negative Aspekte darstellen, um das Thema von beiden Seiten zu beleuchten.

Felix Galle 14.05.2019

Thema 2: Technikdarstellung in der Science Fiction

Schon immer haben sich Menschen die Zukunft vorgestellt und Geschichten über sie und ihre technologischen Entwicklungen geschrieben. Ich will einen Blick auf diese Technologien werfen, die in den Büchern beschrieben werden. Waren einige Autoren den realen Entwicklungen so nahe wie es scheint? Welche ehemals veröffentlichten „Spinnereien“ entsprachen reiner Zukunftsmusik und sind heute doch Realität? Konnte die Literatur die Technologieentwicklung beeinflussen?

Die Analyse beschränkt sich dabei auf die wissenschaftlich-technische Spekulationen. Philosophische Gedankengänge wie die Träume von der idealen Gesellschaft oder dystopische Ansätze wie bei Orwells 1984 und vielen anderen Werken werden nicht behandelt. Ich werde mich mit Science Fiction, mit Technikideen und deren möglicher und unmöglicher Umsetzung beschäftigen. Im Hauptteil des Vortrages werde ich beispielhaft einige ältere Autoren aufgreifen und deren Ideen vorstellen und analysieren. Woher hatte z.B. Jules Verne seine Ideen und wo steht er im Vergleich zu den Entwicklungen bis hin zur Gegenwart? Was ist wahr und geworden was ist weiterhin Fiktion? Welche diese Entwicklungen scheinen noch möglich? Welchen Ausblick geben uns dann zeitgemäße Bücher für die Zukunft?

Bianca Mey, 20.05.2019

Anmerkungen

Im Zentrum des **Vortrags zu Industrie 4.0** stand das mit diesem Begriff im gesellschaftlichen Mainstream entwickelte Bild der mit dem digitalen Wandel einhergehenden technischen Veränderungen und Herausforderungen. Die Probleme derartiger Beschreibungsformen auf dem Hintergrund oft irrationaler Weltbilder oder fragwürdiger Menschenbilder hatten wir schon mehrfach thematisiert. Im konkreten Gegenstand ist die enge Verquickung derartiger Bilder mit praktischen Vollzugsformen des digitalen Wandels einer "Industrie 4.0" zu beachten und zu berücksichtigen (etwa im praktisch-politischen Handeln des entsprechenden Industrieverbands) sowie dabei auch zu fragen, in welchem Umfang und welcher Geschwindigkeit praktisch nicht bewährte Beschreibungsformen abgelöst werden. Eine solche Differenz zwischen Visionen und praktischen Realisierungen, die Hegel als "Ironie des Schicksals" bezeichnet (Engels: "dass die Leute, die sich rühmten, eine Revolution gemacht zu haben, noch immer am Tag darauf gesehen haben, dass sie nicht wussten, was sie taten, dass die gemachte Revolution jener, die sie machen wollten, durchaus nicht ähnlich sah."), sollten sich bei der Geschwindigkeit des sich vollziehenden technologischen Wandels in der ideengeschichtlichen Betrachtung bereits kurzer Zeiträume manifestieren.

So weit ging der Vortrag allerdings nicht, denn er beschränkte sich – akademisch durchaus redlich – auf die Darstellung eines begrifflichen Status quo im Mainstream der aktuellen Debatte mit Konzepten wie

- virtuelle Bilder der realen Welt,
- Visualisierung von Daten,
- digital unterstützte dezentrale Entscheidungssysteme.

Auffällig ist dabei die hohe Verdinglichung entsprechender Beschreibungsformen (als "virtuelle Bil-

der" oder "Daten") und Entscheidungsstrukturen, die bereits (Weizenbaum 1977) fundamental kritisiert hat. Die scheinbar noch einmal gesteigerte "Objektivität" von durch Sensoren erfassten Daten verstellt allerdings den Blick darauf, dass die Selektivität der Auswahl genau jener Erfassungsdaten von Menschen erdacht wurde. In der Diskussion wurde deutlich, dass für eine Qualifizierung der Argumentation die Beschreibungsformen genauer in ihrer historischen Entwicklung betrachtet werden müssten und dabei ein Bezug zu den in der Vorlesung kritisch entwickelten Begriffen *Technik* und *Daten* hergestellt werden sollte, um zum Beispiel der Falle einer entpersonalisierten Betrachtung von "Daten als neuem Rohstoff" zu entgehen.

Vollkommen unplausibel war die Einordnung des Begriffs *Industrie 4.0* in eine Phalanx industrieller Revolutionen, nachdem im Rest des Vortrags bereits herausgearbeitet worden war, dass es sich dabei vor allem um *produktionsorganisatorische* Veränderungen handelt. Allerdings ist auch hier dem Vortragenden höchstens anzulasten, dass er keine kritische Distanz zu selbst den eklatantesten logischen Widersprüchen der im Mainstream gern und in vielen Varianten erzählten "Industriegeschichte" eingenommen hat. Siehe dazu (Naetar 2005), (Gräbe 2013) und (Gräbe 2015).

- Hans-Gert Gräbe: [Lange Wellen und globale Krise](#). In Sozialgeschichte online 11/2013.
- Hans-Gert Gräbe: [Anmerkungen](#) zum Vortrag "Big Data, Industrie 4.0 und Co. - Wie sich die Welt verändert" von Prof. Dr.-Ing. Peter Liggesmeyer am 11.06.2015 an der Uni Leipzig.
- Franz Naetar: "Commodification", Wertgesetz und immaterielle Arbeit. [Grundrisse, Heft 14 \(2005\) 6-19](#).
- Joseph Weizenbaum: Macht der Computer und Ohnmacht der Vernunft. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977.

Der Vortrag **Technikdarstellung in der Science Fiction** hatte sich zum Ziel gesetzt, ein genaueres Verständnis des Verhältnisses von Technikprognose und Science Fiction zu gewinnen. Methodisch wurde dabei eher exemplarisch vorgegangen und auf folgende Werke mehr oder weniger detailliert eingegangen:

- Jules Verne: [20000 Meilen unter dem Meer](#)
- Jules Verne: [Von der Erde zum Mond](#)
- Jules Verne: [Die geheimnisvolle Insel](#)
- [Herbert George Wells](#): Menschen Göttern gleich
- Herbert George Wells: [Wenn der Schläfer erwacht](#)
- Herbert George Wells: [Befreite Welt](#)
- George Orwell: [1984](#)
- Douglas Adams: [Per Anhalter durch die Galaxis](#)
- Ray Bradbury: [Fahrenheit 451](#)
- Dave Eggers: [Der Circle](#)

In der Diskussion stand zunächst die Auswahl der Beispiele selbst im Vordergrund sowie die Frage, ob *Science Fiction* überhaupt ein tragfähiger Gattungsbegriff ist für einen Blick auf Technikentwicklung oder hier nicht vielmehr deutlicher zwischen den Motiven der Autoren zu unterscheiden ist, zu welchen – meist gesellschaftskritischen – Zwecken sie Technikentwicklung antizipieren und in welchem Umfang diese Zwecke selbst als selektive Filter wirken.

Deutlich wurde in der Diskussion auch eine weitere Gemeinsamkeit der Beispiele – ein gegenüber der Vorlesung extrem enger Technikbegriff, der sich auf die instrumentelle Verfügbarkeit konkreter Artefakte fokussiert, mit deren Hilfe konkrete "fiktionale" (dies durchaus im Sinne der in der Vorlesung eingeführten Bedeutung dieses Begriffs) Praxen möglich werden. In dem Zusammenhang kam auch die Frage auf, ob derartige Betrachtungen nicht besser unter dem Gattungsbegriff "Spekulative Fiktion" als dem der Science Fiction aufgehoben seien.

Umfassendere technisch geprägte gesellschaftliche Vollzugsformen, die in den meisten der hier

gelisteten Bücher durchaus eine Rolle spielen und die bei anderen bedeutenden SF-Autoren wie [Stanislaw Lem](#), den [Strugatzki-Brüdern](#) oder [Isaac Asimov](#) in den Mittelpunkt der literarischen Konzeption rücken, blieben außer Betracht und damit auch der grundlegende sozio-technische Gedanke der Koevolution von Technikstrukturen, Kulturstrukturen und Gesellschaftsstrukturen, wie er etwa in den kritischen akademischen Betrachtungen von [Donna Haraway](#) vorgetragen wird.

Hans-Gert Gräbe, 01.06.2019

Neue Identifikationsfiguren

Thema 1: Infotainment und Wissensvermittlung durch Unterhaltung

Früher war alles anders, auch die Nachrichten!

Wie wurden früher die Nachrichten im Fernsehen vorgetragen und wie hat sich dies in den Jahren geändert? Kann man nur noch mit der Form des Infotainments kritische und wichtige Informationen an den Zuschauer tragen? Welche Ziele werden durch Infotainment verfolgt? Wie viele wichtige Informationen gehen verloren, sobald diese mit unterhaltenden Elementen verknüpft werden? Das sind alles Fragen, die durch meinen Vortrag genauer beleuchtet und beantwortet werden. Daher wird sich der Vortrag zu Beginn auf die Geschichte und den Ursprung des Infotainments beziehen und darstellen, wie sich der Begriff überhaupt zusammensetzt. Allgemein muss man dazu sagen, dass die Form des Infotainments eigentlich ein Trend ist, der aus der Not geboren wurde. Jedoch ist die unterhaltende Art und Weise der Informationsübertragung aus dem Medienbereich nicht mehr wegzudenken.

Dazu nehmen wir dann Bezug speziell auf die heutigen Nachrichten. Da es in der jetzigen Zeit vermehrt Sendungen und Magazine im Infotainment-Genre gibt, werden wir uns einen Sendeplan genauer anschauen und anhand einer 3-Schritt-Betrachtung die wichtigsten unterhaltenden Elemente des Fernsehens erläutern. Einleitend für eine anschließende Diskussion werden die Pros und Kontras des Infotainments aufgelistet, sodass danach jeder seine eigene Meinung bezüglich der Kombination aus Unterhaltung und Informationen äußern darf.

Maike Teichert, 21.05.2019

Thema 2: Digitale Meme

Digitale Meme sind heute in den sozialen Medien allgegenwärtig. Kaum ein (welt-)politisches oder popkulturelles Ereignis dieses Jahrzehnts wurde nicht von zahlreichen es persiflierenden oder anderweitig kommentierenden Memen begleitet.

Doch was sind überhaupt Meme, und welche neuen Handlungsmöglichkeiten bietet ihre digitale Form? Limor Shifman feiert Internet-Meme für ihr vermeintliches subversives Potenzial und schreibt dem Memebegriff sogar zu, er verkörpere *den Kern des sogenannten Web 2.0- Zeitalters*. Doch offensichtlich eignen sich Meme nicht nur für emanzipatorische Projekte – es sei an [Pepe The Frog](#) und seine Aneignung durch die Alt-Right erinnert.

Nachdem ich kurz auf den Begriff eingehe, stelle ich die Positionen verschiedener AutorInnen vor, um das Phänomen *digitales Mem* problematisierend zu umreißen.

Georg Höcker, 22.05.2019

Anmerkungen

Im Fokus des Vortrags **zum Thema Infotainment** stand die (allerdings bereits [in die Jahre gekommene](#), Quelle von 1997) These von Norbert Bolz "Infotainment ist die einzige Form, in der Leute überhaupt noch Informationen entgegennehmen." In dieser These treffen sich die Begriffe *Information*, *Entertainment* (Unterhaltung) und mit dem Begriff *Wissensvermittlung* auch ein spezieller

Wissensbegriff, wenn das "Entgegennehmen von Informationen" in einer solchen Weise (im Titel des Vortrags heißt es "Infotainment und Wissensvermittlung") verstanden wird.

Der Infotainmentbegriff wurde dabei mit einer Vielzahl von Phänomenen verknüpft, die sich grob den folgenden drei Konzeptbereichen zuordnen lassen:

- einer Anreicherung von Informationsdarbietungen mit multimedialen Elementen,
- einer Aufladung derartiger Vermittlungen mit künstlerischen Mitteln, Performanzen und Inszenierungen
- sowie einer Personalisierung von Informationsinhalten.

Bricht man ein derartiges Informationskonzept auf den Informationsbegriff der Vorlesung herunter ("interpretierte Daten"), dann wird deutlich, dass hier das "informierende" Subjekt als Externes gegenüber dem "zu informierenden Objekt" nicht nur die Hoheit über die zu übermittelnden "Daten", sondern auch über die Interpretation derselben anstrebt und dies durch den massiven Einsatz technischer Mittel (Technik wie in der Vorlesung entwickelt) erzwingen will. Dass es sich um ein sehr eingeschränktes Verständnis von "informare" handelt, hat schon Heinz Klemm in (Klemm 2003) genauer ausgeführt.

Herr Kleemann stellte die spannende Frage, worüber im Vortrag denn eigentlich gesprochen wurde – über Infotainment als *Konzept*, dessen Quellen und Begründungszusammenhänge, oder über eine sich selbst als dominant verstehende spezielle *Medienpraxis*, die spätestens mit dem digitalen Wandel in eine veritable Krise geraten zu sein scheint.

Geht es um *Infotainment als Konzept*, so wären die Quellen näher zu befragen – die entsprechenden Trends im Mediensystem der USA der 1970er Jahre, die Ende der 1980er Jahre auch in das bundesdeutsche Mediensystem "herüber geschwappt" sind, ein Mediensystem mit einer ausgeprägten Balance zwischen einem öffentlich-rechtlichen Sektor und privaten Anbietern sowie einem System von Landesmedienanstalten mit regulatorischen Kompetenzen. In diesem System wird deutlicher als in den USA auch immer wieder die Frage nach der Sicherung der Bedingungen für Qualitätsjournalismus laut gestellt. Die Ausleuchtung des Infotainmentbegriffs auf einer solchen Basis *praktischer Medienpolitik* müsste allerdings weit über das Dargebotene hinausgehen und – so Herr Kleemann – auf einem tragfähigen medientheoretischen Konzept wie etwa dem von [Marshall McLuhan](#) ("Magische Kanäle") oder von Friedrich Kittlers [Aufschreibesystemen](#) aufbauen.

Geht es dagegen um *Infotainment als mediale Praxis*, so wären die konzeptionellen Wurzeln des beobachteten Widerspruchs zwischen der Selbstwahrnehmung von Dominanz und der faktischen Beobachtung einer sich verstärkenden Krise bloßzulegen. Der (allerdings wie gesagt, alte) Spruch von Norbert Bolz, dem die Vortragende selbst mit gehöriger Skepsis begegnete, wäre daraufhin abzuklopfen, ob er überhaupt noch mit einer zeitgemäßen Interpretation unterlegt werden kann oder das in ihm zum Ausdruck kommende vormundschaftliche Informations- und Wissensverständnis in einer sich weiter stark arbeits- und wissensteilig ausdifferenzierenden Gesellschaft nicht längst auf den "Müllhaufen der Geschichte" gehört.

- Heinz Klemm: [Ein großes Elend](#). Informatik-Spektrum 26 (2003), 267–273.

Mit dem Thema **digitale Meme** widmete sich nach dem [Seminar am 30.04.2019](#) bereits der zweite Vortrag in diesem Semester dem Phänomen, dass sich Aktionszusammenhänge im Netz und darüber hinaus über "digitale Zeichen" entwickeln. Im Gegensatz zu einfachen Hashtags wie in der Diskussion am 30.04. spielten diesmal künstlerisch aufgeladene Bildstrukturen die Rolle eines solchen Kondensationskeims. Im Sinne der Begriffsbildungen in der Vorlesung handelt es sich bei beiden (auf Unterschiede komme ich weiter unten zu sprechen) um textuelle Repräsentationen mit Verweischarakter auf realweltliche Prozesse und Zusammenhänge, die in diesen Zusammenhängen allerdings hochgradig dynamisch verlaufen. Die textuelle Repräsentation kann hier kaum als "digitale Identität" im Sinne eines Verweises auf realweltlich bereits institutionalisierte Verfahrensweisen

verstanden werden, sondern verweist eher auf den Konstituierungs- und Formierungsprozess einer neuen Institution, über deren Dauerhaftigkeit noch nicht entschieden ist. Mehr noch bewegen wir uns mit diesen Beispielen in einer Sphäre gesellschaftlich bedeutsamer Institutionalisierungsprozesse, in denen realweltliche und digitale Instrumente auf neue Weise ineinander greifen.

Die Komplexität dieser Prozesse, für die in der Vorlesung das Konzept des *Handlungsraums* als Beschreibungsinstrument entwickelt wurde, lässt sich allerdings schwer auf den Memebegriff reduzieren oder gar zurückführen – weder im klassischen Ansatz von Dawkins, der diese als Bewegungsform von Ideen in interpersonalen Kommunikationsstrukturen fasst, noch im Sinne von Stalder, der unter digitalen Memen "kleine, endlos variierbare kulturelle Versatzstücke" versteht, "die sich einfach aneignen und variieren lassen" (Stalder 2014). Unbestritten ist dabei, dass diese Meme als textuelle Repräsentationen mit externen Bedeutungen aufgeladen sind, allerdings wird dabei ein weiteres Mal die These aus der Vorlesung deutlich, dass "Bedeutung der *Gebrauch* eines Begriff *ist*", sich also diese von außen injizierte Bedeutung wie eine Initialisierung verhält und im Zuge der Konstituierung des Handlungsraums, seiner inneren Strukturen wie auch seiner Grenzen, gründlich ändern kann – bis hin zu ihrem Gegenteil wie im Beispiel der Assimilation von Pepe dem Frosch durch die Alt-Right-Bewegung. Wir haben es mit digital getriebenen realweltlichen Strukturierungsprozessen kooperativer Handlungsräume zu tun, die inzwischen auch auf den Arenen der politischen Auseinandersetzung an Bedeutung gewinnen und klassische Politikformen ergänzen und zum Teil ablösen.

Interessant ist, dass derartige kooperative Subjekte rechtlich oft schwer angreifbar sind, so lange sie sich nicht als juristische Personen im Sinne der bürgerlichen Rechtsordnung konstituieren. Hier werden die libertären Grundwerte der Gründergeneration des Internets ebenso wie eine klassische links-autonome Erfahrung bewusst oder unbewusst in die Auseinandersetzungen um die weitere Ausgestaltung des digitalen Universums eingebracht.

Bleibt die Frage, wie sich Gritty, Pepe der Frosch und andere Bildmeme in ihrer Wirkung von Hash-tags unterscheiden. Im Vortrag wurde aufgezeigt, dass mit *Memplates* – der Variierbarkeit entsprechender Bilder etwa durch leere Textfelder – der oben beschriebenen Notwendigkeit der Bedeutungsvariierung im Zuge einer Festigung nach innen und der Abgrenzung nach außen eine größere Variabilität möglich ist als allein mit Hashtags. In der Diskussion wurde dem entgegengehalten, dass eine solche Variation auch auf der Ebene der Hashtags zu beobachten ist, etwa der Hashtags #MeToo und #MeTwo. Oft ergeben sich solche Variationen aus dem Bedürfnis der Abgrenzung oder des Aufbrechens gegenüber Bedeutungen, die sich innerhalb anderer Handlungsräume stabilisiert haben. Das so entstehende Bedeutungsgefüge von positiver und negativer Bezugnahme konstituiert dabei neue und größere Handlungsräume mit gemeinsamen kulturellen Bezugspunkten, in denen sich auch widersprüchliche Bedeutungsbildungsprozesse dialektisch entfalten können.

- Felix Stalder: [Die neue Volkskultur im Internet](#). Kulturmagazin Passagen 1/2014, S. 26-27.

Hans-Gert Gräbe, 02.06.2019

Digitaler Wandel als politischer Prozess

Thema 1: Was das Internet vom Bauhaus lernen kann

Grundgedanke des Bauhauses war eine Zusammenführung aller Kunstdisziplinen und Materialien in einer Hochschule unter den Augen zeitgenössischer Meisterinnen und Meister. Hauptsächlich sollten dort mündige Schülerinnen und Schüler ausgebildet werden, welche mit progressiven Ideen die Zukunft der Gesellschaft verändern sollten. Als Basis der kulturellen Definition des Internets, wie es heutzutage genutzt wird, liegt hier Felix Stalders „Kultur der Digitalität“ zugrunde. Hier wird deutlich, was in punkto Koordination und Kooperation versäumt wird und wie wichtige Grundsätze des Bauhauses im digitalen Raum gebraucht und verkehrt werden. Fazit des Ganzen wird eine Ver-

bindung der beiden Philosophien zu einem Vorschlag für die Zukunft der produktiven Gesellschaft des Digitalen.

Margerita Korezkij, 01.06.2019

Thema 2: Linked Open Data - Potentiale und Grenzen

Linked Data is the Semantic Web done right. (Tim Berners-Lee)

Das Konzept *Linked Data* ist angetreten, die Inhalte, die wir heute im Internet meistens in Form von HTML-Dokumenten wiederfinden, in der Art zu strukturieren und mittels Metadaten zu erweitern, dass schließlich die automatisierte Verarbeitung dieser Objekte auf der Ebene der *Bedeutung* möglich wird. Ist von *Linked Open Data* (LOD) die Rede, dann möchte man damit ausdrücken, dass die bezeichneten Datensätze der Allgemeinheit frei zugänglich, in einem offenen Format sowie frei lizenziert sein sollen.

Eine erste Übersicht über das vorhandene Material (und damit in eingeschränkter Weise auch über den aktuellen Stand von LOD) ermöglicht das Projekt *Linked Open Data Cloud*, welches 1239 Datensätze und 16147 Verbindungen visualisiert (Stand März 2019). Über die Definition des Begriffs wird ersichtlich, dass LOD sozusagen den Schnittpunkt zwischen Open Data, dem Semantic Web sowie Big Data beschreibt und in vielfacher Hinsicht die Probleme und Möglichkeiten dieser Thematiken in sich vereint. So sehen einige in LOD ein probates Mittel gegen Zentralisierungstendenzen im Netz, andere möchte damit im Zuge von Open Government Bewegungen die Grenzen zwischen behördlichen Prozessen und der Zivilgesellschaft aufweichen.

Ich werde mich diesem Themenkomplex in meinem Vortrag aus einer beschreibenden Perspektive nähern und darüber hinaus versuchen, eine Einordnung der Potentiale dieser Technologie vorzunehmen.

Literatur:

- Wichmann, Gabriele: Entwurf Semantic Web. VDM Verlag Dr. Müller 2007
- Pellegrini, Tassilo; Blumauer Andreas: Semantic Web. Wege zur vernetzen Wissensgesellschaft. Springer 2006

Links:

- <http://tomheath.com/blog/2009/03/linked-data-web-of-data-semantic-web-wtf/>
- <https://lod-cloud.net/>

Lucas Schons, 27.05.2019

Anmerkungen

Der Vortrag **Was das Internet vom Bauhaus lernen kann** – in gewohnt gut durchkomponiertem Aufbau – befasste sich mit dem Vergleich von zwei Entwicklungsperioden des Kapitalismus, die durch größere technische Umbrüche geprägt sind, welche sich auch in einem fundamentalen Umbau gesellschaftlicher Strukturen und Institutionen manifestieren. Der Fokus des Vortrags lag mehr auf dem Wechselspiel kultureller und technischer Experimentierfelder, in denen die neuen technischen Möglichkeiten auf praktische Verwendungsfähigkeit hin ausgelotet werden, und auf den damit verbundenen ideengeschichtlichen Selbstreflexionsprozessen.

Die industrie- und technikgeschichtlichen Rahmenbedingungen, die sich etwa in einer sinnvoll entfaltetten Theorie der Kondratjew-Wellen (Gräbe 2013) nachzeichnen lassen, blieben auch in der Diskussion ein weiteres Mal ausgeklammert. Herr Kleemann konzentrierte sich in seinem Diskussionsbeitrag auf die größere ideengeschichtliche Einbettung jener Bauhausansätze, die "dunkle Seite des Bauhauses", um nicht nur den Wandel, sondern auch die Kontinuitäten jener Zeit in den Blick zu bekommen und dabei – bei aller spekulativen Utopie über mögliche Zukünfte – einen akademisch-

rationalen Blick auch auf die nicht-technischen Restriktionen von Handeln zu werfen und damit die Bedingungen der Möglichkeiten von Handeln mit zu verhandeln. Siehe dazu auch [Ingmar Bergmans Film "Das Schlangenei"](#).

Die zentrale dabei zu verhandelnde Frage ist die nach dem Verhältnis der durch zunehmende technische Möglichkeiten wachsenden eigenen Freiheit und den analogen Freiheiten anderer bzw. – heute aktueller denn je – die Beschränkung jener Freiheiten durch naturgesetzliche Schranken, die in ihrer komplexen Wirkung (noch) nicht sprechbar sind. Eine solche Frage muss sich insbesondere der spekulative Teil des Vortrags zur Frage, "wie das Bauhaus das Internet beeinflussen *könnte*", gefallen lassen. Das ist allerdings auch eine sehr schwierige Frage, denn es ist zu klären, welche Momente von Kontinuität in den massiven Wandlungen kapitalistischer Gesellschaftsstrukturen wirken, so dass sich noch immer jede noch so sehnsüchtig erwartete Systemtransformation letztlich allein als faktorielle Transformation im Rahmen bestehender Systemgrenzen erwiesen hat. Derartige Fragen verhandelt Domenico Losurdo (2005), wenn er "Freiheit als Privileg" identifiziert, Christoph Spehr (2000) in seinem Aufsatz "Gleicher als andere" und auch die Autoren des Sammelbandes (Spehr 2003). Auch in (Spehr 1999) und in (Gräbe 2006) wird diese Frage thematisiert.

Dieses Thema hat, verschränkt mit den Bauhaustraditionen, auch Max Klinger in seinem Bild [Arbeit – Wohlstand – Schönheit](#) aufgegriffen, das er 1911 für das Chemnitzer Rathaus erschaffen hat. In seiner [Auftragsarbeit „Die Abwägung“](#), ebenfalls für das Chemnitzer Rathaus, thematisiert Neo Rauch durch eine in der Bildmitte platzierte Justitia-Figur diese Frage noch deutlicher als Abwägungsprozess.

- Hans-Gert Gräbe (2006): [Wissen und Bildung in der modernen Gesellschaft](#) (Chemnitzer Thesen). In: Utopie kreativ 194 (2006), S. 1109-1120.
- Hans-Gert Gräbe (2013): [Lange Wellen und globale Krise](#). In Sozialgeschichte online 11/2013.
- Domenico Losurdo (2005): Freiheit als Privileg. 2. Auflage, Köln 2011.
- Christoph Spehr (1999): Die Aliens sind unter uns. München 1999.
- Christoph Spehr (2000): Gleicher als andere. Eine Grundlegung der freien Kooperation. Bremen 2000.
- Christoph Spehr (Hrsg., 2003): [Gleicher als andere](#). Eine Grundlegung der freien Kooperation. Karl Dietz Verlag, Berlin 2003.

Im Vortrag **Linked Open Data – Potentiale und Grenzen** wird auf verschiedene Aspekte offener Daten eingegangen. Ausgangspunkt ist die Gegenüberstellung eines "Web der Dokumente" und einer "Linked Open Data Welt", wie sie auch schon Tim O'Reilly 2005 in seinem Aufsatz ["What is Web 2.0?"](#) entwickelt hat. Bereits an dieser Stelle entsteht die Frage, ob dabei nicht Äpfel mit Birnen verglichen werden, da es sich um zwei zu unterschiedlichen Zeiten dominante Internet-Praxen handelt. Das Web 1.0 mit statischen Inhalten und einer auf HTTP aufsetzenden Verknüpfungstechnologie war in den 1990er Jahren eine bahnbrechende Neuerung, die sich allerdings in den letzten 30 Jahren zu einer sich hochgradig dynamisch präsentierenden Welt von hoch personalisierten, "just in time", "on demand" und "on the fly" generierten "Dokumenten" sehr flüchtiger Provenienz gewandelt hat, so dass selbst die klassischen Webarchivierungsansätze auf dieser technologischen Basis nicht mehr funktionieren, wie Yannik Völker in seinem [Seminarvortrag am 09.01.2019](#) genauer herausgearbeitet hat. Kaum thematisiert wird, dass sich der alte Geist des Web 1.0 massiv in den Frontends sozialer Medien reproduziert, in deren Backends längst Technologien des Web 2.0 Einzug gehalten haben. Schetsche unterscheidet bereits 2006 zwischen Transaktionen ersten und zweiten Grades und betont, dass polit-ökonomisch allein die zweiten noch "werthaltig" seien.

Generell muss sich der Vortrag die Frage gefallen lassen, auf der Basis welcher Begrifflichkeiten und Bedeutungskonstruktionen eine "Geschichte über Linked Open Data" erzählt wird. Gegenüber der Vorlesung werden entscheidende, dort entwickelte Problematisierungen, vor allem zu den

Begriffen "Daten" und "Informationen", nicht aufgegriffen. Damit bewegt sich der Vortragende zwar in den Bahnen eines wohlfeilen Mainstreamdiskurses, dies aber akademisch redlich zu präsentieren hätte wenigstens erfordert, den ständig wiederholten Rat von Herrn Kleemann "achten Sie auf Ihre Sprache" zu beherzigen und diesen Mainstream nicht als unumstößliche Wahrheit zu präsentieren, sondern zu problematisieren. Das ist in Grenzen bei den "Grenzen von Open Data" durch Bezug auf eine konkrete Quelle gelungen. Die Darstellung der Potenziale von Open Data – deutlich spürbar eine größere Herzensangelegenheit des Vortragenden als die Grenzen – provozieren in ihrer eigentümlich apodiktischen Fassung natürlich die Frage nach weitergehenden rational-argumentativen Begründungen, die aber kaum auf einer fragilen begrifflichen Basis erfolgreich gegeben werden können.

Besonders eklatant manifestieren sich die Defizite beim Thema Open Government, wo die entwickelten Erklärungsmuster wenig mit meinen eigenen Erfahrungen im Rahmen dieser hochgradig widersprüchlichen Praxis auf der Ebene der Stadt Leipzig oder des Freistaats Sachsen gemein haben. Allerdings kann nichts anderes der Prüfstein für rationale akademische Argumentationen sein – in welchem Umfang *gelebte soziale Praxen adäquat beschrieben werden und in welchem Umfang sie kohärent oder dissonant zu anderen solchen Beschreibungsformen sind und damit Verabredung zu kooperativem oder auch konkurrentem Handeln*" ermöglichen.

In der Diskussion haben wir uns darauf verständigt, dass eine solche Analyse lokaler Open Government Prozesse den Kern der anzufertigenden Seminararbeit bilden soll. Dazu noch einige weitere Links.

- Michael Schetsche (2006): [Die digitale Wissensrevolution](#). zeitenblicke 5 (2006), Heft 3.
- Open Government in Leipzig
 - Beschlüsse des Stadtrats (im [Ratsinformationssystem](#))
 - VI-DS-04814 Digitalisierung der Verwaltung
 - VI-DS-06918 Stadtweite Einführung des Dokumentenmanagementsystem
 - VI-P-05764-VSP-01-NF-01 Petition nach § 12 SächsGemO zur Einrichtung eines zentralen sächsischen Open-Government-Labors (VI-DS-05764)
 - VI-DS-07934 Bewerbung als Modellkommune im Rahmen des Förderprogramms "Modellprojekte Smart Cities" des Bundes
 - [Open Data in Leipzig](#)
 - [Älteres Monitoring der Prozesse](#)
- Open Government in Sachsen
 - <https://www.opendata.sachsen.de/>
 - <https://www.egovernment.sachsen.de/die-saechsische-e-government-strategie.html>

Hans-Gert Gräbe, 06.06.2019

Medientechnologien

Mit der fortwährenden Entwicklung neuartiger Technologien geht nicht zuletzt ein laufender Wandel der gesellschaftlichen Kommunikations- und Interaktionsstrukturen einher. In der Lehre belegen stets immer noch überwiegend klassische Theorien zur Kommunikation und Interaktion den größten Umfang des Stoffgebiets und werden nicht selten als umfassend und universell anwendbar dargestellt. Die Beschäftigung mit bekannten Theoretikern wie Luhmann und Schulz von Thun sind zwar sowohl im Zuge dieser Ausarbeitung als auch besonders in der tieferen Beschäftigung mit dem Wissenschaftsbereich nicht wegzudenken – jedoch kann die Theorie-Arbeit für uns als kritisch hinterfragende nicht unbedingt den Anspruch auf allgegenwärtige Vollkommenheit bieten und darf mit aktuellen Untersuchungen ergänzt und durch sich wandelnde soziale Umstände kontextualisiert werden.

Wir wollen die Hintergründe der Problematik betrachten: Welche Kommunikationsmodelle werden seit Jahrzehnten überliefert und scheinen trotzdem in vereinzelt Kernelementen mangelhaft? Wie fundiert sich mögliche Kritik?

Dargelegt werden beispielhaft „Ursprungstheorien“ zu sozialen Systemen, sozialer Interaktion und interpersonaler Kommunikation. Nach Darlegung einzelner Theorieansätze der elementaren Kommunikationswissenschaft wird unter Einbezug aktuellerer Forschung hinterfragt, was bisher immer noch als ultimative Theorie gilt.

Ann-Sophie Hettler, 04.06.2019

Anmerkungen

Im Vortrag ging es um die Grundlagen der Kommunikationswissenschaft und die theoretischen Herausforderungen an die disziplinäre Modellbildung durch die Digitalisierung.

Als Grundlage wurde die oft tradierte Modellvorstellung der Signalübertragung verwendet und zum kritischen Abstoßungspunkt gemacht. Schon bei Merton und Luhmann wurden die Probleme der Differenzierung zwischen Übermittlung und Mitteilung, zwischen Signal und Information und letztlich zwischen Empfänger und Sender deutlich. Im klassischen Signalübermittlungsmodell wird ein Reduktionismus verwendet, welcher Rückkopplung, Inhaltsicherung und Stabilisierung in der Verknüpfung von Sender und Empfänger entweder ignoriert oder als extra Problem ans reduktionistische Modell anhängt. Die Verkürzung auf eine mathematisch-technische Übertragung erscheint somit als echtes Problem der disziplinären Modellbildung. Zusätzlich stellt sich die Problematik der Unschärfe der verwendeten Begriffe wie Signal, Zeichen, Daten, Information und Wissen zum einen und zum anderen die Problematik der Einbeziehung von Kontexten, Konnotationen und somit des „Kulturgehaltes“. Zusammenlaufend stellt sich als grundsätzliches Problem, die interpersonale Kommunikation nicht nur als Aggregation zu fassen, sondern als intersubjektiven Handlungsvollzug. Damit wird Verständigung mehr als Verstehen und Bedeutungserfassung und braucht das Wechselspiel von Muster und Strukturbildung sowie ständigen Wechsel.

Genau hier fordert die Digitalisierung die Modellbildung im Besonderen. Mit Kanalreduktionsthese, Substitutionsthese und Ausweitungsthese werden Phänomene und veränderte Mediumswahl erneut vom Reduktionismus aus gedacht. Echte Interaktivität muss aber in Anbetracht der Entwicklung zum einen die Problematik der Interaktion als Handlungsvollzüge ernst nehmen und zum anderen die Frage, ob eine Mediumswahl schon eine Botschaft ist, anerkennen. Damit stellt sich die Modellbildung der Kommunikationswissenschaft als tradierte Erhaltung eines all zu flachen und engen Modells dar, welches durch die disziplinäre Community aufrechterhalten wird, aber den echten Widersprüchen aus dem Problem der Interaktion nicht begegnen kann.

In der Diskussion wurden die Kritiken und Grundlagen erneut beleuchtet und die Einschätzung durch das Auditorium gestützt. Die Frage, ob ein Paradigmenwechsel nötig und möglich ist, wurde zum besonderen Punkt. Es zeigte sich aber, dass ein einfaches Umdenken zu kurz greift, und die gesellschaftlichen Bedingungen der Wissenschaft und des Wissenschaftlers nicht außer acht gelassen werden dürfen. Zusätzlich wurde ein Blick auf die parallel laufenden Diskussionen in der Sprachphilosophie, Linguistik und Psychologie geworfen.

Ken Pierre Kleemann, 11.06.2019

Data Analytics

Thema 1: Von Datenverwaltung und maschinellem Lernen zu Data Analytics

Die digitale Welt hat großen Einfluss auf Menschen und Unternehmen. Zwar ist ein Großteil dieser Veränderungen positiv – man muss sich jedoch zunächst an sie gewöhnen. Das Thema Maschinelles

Lernen ist in aller Munde. Doch was verbirgt sich hinter dem Begriff? Maschinelles Lernen wird heute mehr und mehr zum Mainstream. Waren selbstlernende Programme noch bis vor wenigen Jahren ausschließlich ein Thema für Universitäten, Forschungseinrichtungen und einige Technologieunternehmen, finden sie heute zunehmend Eingang in ganz normale Produkte und Lösungen. Unser Alltag und unser Geschäftsleben wird immer mehr von intelligenten Programmen bestimmt, die aus Daten lernen und das Gelernte verallgemeinern. Der Vortrag liefert Informationen über solche Begriffe wie Datenverwaltung, maschinelles Lernen und Data Analytics. Es gibt auch einen kleinen historischen Überblick über das Thema. Die Frage, wie lange das Thema maschinelles Lernen noch populär sein wird, steht dabei zur Debatte.

Swetlana Shaban, 16.06.2019

Thema 2: Artikel 13 der EU-UrhG-Novelle

Am 26. März 2019 wurde im EU-Parlament über eine neue Urheberrechtsrichtlinie abgestimmt. Insgesamt stimmten 348 Abgeordnete dafür, 274 dagegen und 36 enthielten sich der Stimme. Diese Richtlinie soll dafür sorgen, dass keine urheberrechtlich geschützten Inhalte unerlaubt auf Plattformen hochgeladen werden. Sollte es zu einem Verstoß gegen diese Richtlinie kommen, sind die Betreiber solcher Plattformen haftbar. Die Betreiber müssen somit dafür sorgen, dass keine urheberrechtlich geschützten Werke auf ihren Portale zur Verfügung gestellt werden (ohne Lizenz). Zusammen mit dem Thema „Urheberrechtsrichtlinie“ kommt in den letzten Wochen und Monaten immer wieder der Begriff des "Uploadfilters" ins Gespräch. Ein solcher "Uploadfilter" soll ein Hochladen von geschützten Inhalten verhindern. Dieser wird von den Gegnern der Richtlinie stark kritisiert. Dass dieses Thema hohe Wellen schlägt, sieht man auch daran, dass am 23. März 2019 etwa 200.000 Menschen europaweit auf die Straßen gingen, um gegen die Urheberrechtsrichtlinie zu demonstrieren, jedoch erfolglos. Was nun auf uns zukommen könnte und vieles mehr erfahrt ihr im kommenden Referat.

Benjamin Hassan, Fabian Wenzel, 12.06.2019

Anmerkungen

Im Vortrag zu **Datenverwaltung, maschinellem Lernen und Data Analytics** wurden Verschiebungen von Schwerpunkten in der Informatik selbst thematisiert, die mit dem digitalen Wandel einhergehen. Ein solcher Blick ist interessant, da die meisten Texte zum digitalen Wandel entweder die sich abzeichnenden Verschiebungen ökonomischer, politischer oder gesellschaftlicher "Waffenstillstandslinien" auf einem eher soziologischen Hintergrund thematisieren, oder aber sich technisch-technologisch abzeichnende Veränderungen detailreich beschrieben, aber wenig fundiert auf ihre soziale Sprengkraft hin untersucht werden. Ein solcher thematischer Zugang ist allerdings komplex, was auch in Vortrag und Diskussion deutlich wurde.

Der Vortrag zeichnete die Entwicklung der Datenverarbeitung von den klassischen Gebieten eines *Data Management* (Erfassen, Verarbeiten, Verwalten, Archivieren, Ausgeben, Organisieren) bis zu modernen Ansätzen von *Data Analytics* genauer nach und diskutierte auch den Einfluss dieser Veränderungen auf die universitäre Informatikausbildung.

Der Ausgangspunkt *Datenmanagement* ist insoweit gerechtfertigt, als auch heute noch – etwa in der [deutschen Wikipedia](#) – Informatik auf die „Wissenschaft von der systematischen Darstellung, Speicherung, Verarbeitung und Übertragung von Informationen, besonders der automatischen Verarbeitung mithilfe von Digitalrechnern“ reduziert und damit ein weit verbreitetes Verständnis des Fachs als rein ingenieur-technische Angelegenheit aufgegriffen wird. Mit diesem Ausgangspunkt wird allerdings auch die technische und damit syntaktische Dimension des Datenbegriffs in den Vordergrund gerückt, während Fragen des sozialen Bedeutungsgehalts dieses "Öls des 21. Jahrhunderts" oder gar die Stellung von Datenverarbeitungsprozessen in komplexeren sozialen Praxen in den

Hintergrund treten.

Eine solche Einseitigkeit prägte auch den Rest des Vortrags, dessen Hauptbotschaft – Data Analytics – sich dahingehend zusammenfassen lässt, dass sich in der heutigen Zeit der Schwerpunkt der Datenverarbeitung in Richtung einer stärkeren Bedeutung von *Datenauswertungs*prozessen verschiebt, wozu ein "Data Analyst" eine deutlich fundiertere mathematische Ausbildung benötigt – nicht nur, um Prozesse des maschinellen Lernens adäquat einsetzen zu können. Entsprechend wurde auch das Ausbildungsprofil eines "Data Analyst" skizziert.

Der Vortrag stellt damit aktuelle Entwicklungen korrekt dar – entsprechende Studiengänge mit genau einem solche Profil werden an verschiedenen Universitäten neu eingerichtet, so auch ein Masterstudiengang "Data Science" an der Leipziger Universität. Welche Bedeutung aber derartige Studiengänge im Konzert einer sich abzeichnenden stärkeren Ausdifferenzierung von Informatikprofilen haben werden, ist durchaus offen und wurde im Vortrag nicht thematisiert. Neben sich verändernden Fachanforderungen in der Datenmanagement-Ausbildung selbst, in der mit der Verfügbarkeit hoch skalierender verteilter Datensysteme ganz neue Architekturen eine Rolle spielen, steht etwa mit der Entwicklung einer *Digital Humanities* eine deutlich andere Sicht auf Data Analytics zur Diskussion. Die frühe "Abspaltung" der Wirtschaftsinformatik von einer (Kern)-Informatik ist dabei noch nicht einmal referenziert.

Genau letzteres wäre aber für eine etwas realitätsnähere Betrachtung des Gegenstands des Vortrags eine sehr fruchtbare Perspektive gewesen. Schließlich entsprang diese Abspaltung der frühen Wahrnehmung eines Defizits der etablierten Informatikausbildung mit ihrer Konzentration auf technische Fragen des Datenmanagements, die *praktische* sozio-technische Bewegungsformen immer komplexerer IT-Systeme vor allem im betrieblichen Umfeld nicht ausreichend adressierten. Das Pendant von "Data Science" auf jener Schiene der Informatik heißt "Business Intelligence" und gehört ebenso zu den aufstrebenden, neu eingerichteten Studiengängen mit sehr praktischer Bedeutung. Eine deutlichere Einordnung der Entwicklungen mit einem *solchen* Gesichtspunkt käme auch dem in der Vorlesung entwickelten Technikbegriff wesentlich näher. Die enge Sicht auf Informatik als "Datenverarbeitung" bleibt dagegen noch hinter dem Technikbegriff der einschlägigen VDI-Norm zurück.

Im zweiten Vortrag ging es um die aktuellen politischen und medialen Auseinandersetzungen um **Artikel 13 der EU-UrhG-Novelle**.

Das Rechtssystem ist eine der großen kulturellen Errungenschaften der bürgerlichen Gesellschaft. Es erlaubt, Interessengegensätze "zivilisiert" auszutragen, und hat dazu eine Menge von Normen und Institutionen entwickelt. Mit sich ändernden technisch-ökonomischen Bedingtheiten sind diese Normen und Institutionen zu befragen, ob sie unter den neuen Bedingungen noch die erforderliche Regulationskraft entwickeln oder welche Änderungen erforderlich sind. Eine solche Debatte mit sehr praktischen politisch-regulatorischen Konsequenzen ist (im Prinzip) im Spektrum der von diesen Interessengegensätzen Betroffenen zu führen.

Derartige Auseinandersetzungen um die rechtliche Ausgestaltung der "digitalen Gesellschaft" werden seit vielen Jahren intensiv geführt. Mit Blick auf die gesellschaftlichen Konsequenzen jener Auseinandersetzungen ist es medial allerdings auffallend ruhig. Einzig gelegentlich all zu krasse Fehlregulierungen führen zu einem medialen Massenaufschrei wie die DSGVO im Jahr 2018 und nun die EU-UrhG-Novelle. Charakteristisch für die medialen Massenproteste sind einmal ihre Kurzlebigkeit und zum anderen ihre Ahistorizität.

Beides trifft auch auf die Darstellung der Auseinandersetzungen um Artikel 13 der aktuellen EU-UrhG-Novelle im Vortrag zu. Der Fokus lag auf den Auseinandersetzungen um den unmittelbaren Abstimmungsprozess im EU-Parlament, wo die Messen bereits weitgehend gesungen waren – die Auseinandersetzungen um den genauen Wortlaut des Gesetzestextes und die Lobbyprozesse hinter den Kulissen hatten zu einem Kompromiss geführt mit der Alternative, diesen in einer Abstimmung

zu befestigen oder aber aufzukündigen. Die in der medialen Auseinandersetzung ins Feld geführten Argumente sowohl der Befürworter als auch der Gegner von Artikel 13, die im Vortrag angeführt wurden, klingen deshalb reichlich naiv.

Als Befürworter kam [Axel Voss](#) zu Wort, EU-Abgeordneter der CDU im Rechtsausschuss und [medial](#) als "Vater der umstrittenen Urheberrechtsreform" titulierte. Als studierter Jurist zeigt er in den im Vortrag präsentierten Äußerungen wenig Differenzierung im Begriff "geistiges Eigentum", das rechtstheoretisch zum Persönlichkeitsrecht und nicht zum Sachenrecht gehört, in welchem Eigentumsrechte eigentlich kodifiziert sind. Dass Voss damit dennoch wohlfeile Argumentationsstereotype aufgreift, zeigt einmal mehr, um was es in der medialen Auseinandersetzung wirklich ging – nicht um eine inhaltliche Auseinandersetzung mit Sachargumenten, sondern allein noch um die Frage, ob der Kompromiss prinzipiell politisch zu retten ist oder nicht. Das hing aber allein vom *politischen Gewicht* der kurzfristig entstandenen Protestbewegung ab, nicht von deren Argumenten. Im Gegenteil, Argumente waren allein zur politischen Mobilisierung gefragt, nicht mehr aber in der Sache selbst. Das lässt auch die eigentlich absurde Argumentation der Gegenseite in einem anderen Licht erscheinen, es "ginge nicht um Artikel 13, sondern um Uploadfilter".

In der Diskussion wurde versucht, die Kapitalgruppen genauer zu identifizieren, die um diese gesetzliche Regelung ringen. Das Argument von Axel Voss, dass es ihm um die vielen kleinen Kreativen ginge, die durch die urheberrechtlichen Praxen der großen Internetplattformen "enteignet" würden, kann nicht anders als scheinheilig qualifiziert werden, da diese Enteignung seit ein paar Jahrzehnten durch die große "Contentindustrie" auf der Basis von [UrhG § 31 \(3\)](#), also der "Vergabe" ausschließlicher Nutzungsrechte durch die Urheber, längst flächendeckend erfolgt.

Damit sind die zwei wesentlichen Kapitalgruppen auch schon identifiziert, zwischen denen die aktuelle Runde der Auseinandersetzung um urheberrechtliche Regelungen geführt wird – die Contentindustrie mit ihren auf *dinglichen Nutzungsrechten am Content* aufgebauten (alten) Geschäftsmodellen und die modernen Plattformindustrien mit ihren auf "Transaktionen zweiten Grades" (Schetsche 2006) aufbauenden Geschäftsmodellen der *Zugänglichmachung von Content*. Es ist zugleich eine Auseinandersetzung zwischen dem "alten" Europa, in welchem kaum eigenständige Player der neuen Plattformindustrie existieren, und der "Neuen Welt", wo die entsprechenden Auseinandersetzungen um veraltete Geschäftsmodelle der Contentindustrie seit [Napster](#) und [Netflix](#) bereits deutlich weiter vorangeschritten sind.

Die kritisierte Gesetzgebung zeigt die Rückständigkeit des "alten Europa" in den Auseinandersetzungen um die rechtliche Ausgestaltung des digitalen Wandels nicht so sehr in einer konkreten Rechtsfrage, sondern vielmehr in der politischen Unterstützung prinzipiell rückwärts gewandter Geschäftsmodelle, "whose talk of 'intellectual property' was nothing more than an attempt to retain unjustifiable privileges in a society irrevocably changing." (Moglen 2003)

Literatur:

- Eben Moglen (2003): [The dotCommunist Manifesto](#).
- Michael Schetsche (2006): [Die digitale Wissensrevolution – Netzwerkmedien, kultureller Wandel und die neue soziale Wirklichkeit](#). In: zeitenblicke 5 (2006), Nr. 3.

Hans-Gert Gräbe, 30.06.2019
