

# HyperSociety<sup>;-)</sup>

*Die mediale Inszenierung einer nunmehr datenförmigen Konstitution von Gesellschaft will eine neue Epoche heraufbeschwören. Die Informationsgesellschaft ist jedoch kein empirisches Update für das Verständnis globaler Transformationen. Vielmehr ist sie repressiver Kampfbegriff auf dem Schlachtfeld nicht nur digitaler Technologiegestaltung. Während neue Medien die Handlungsspielräume potentiell erweitern, werden Alternativen zur herrschenden Vision einer einzig möglichen Zukunft nach dem End of History schon im [Denk-] Ansatz erstickt.*

Vortrag von KAI POHL im Rahmen der öffentlichen Vortragsreihe  
**Zur Kultur und Ästhetik des Digitalen** von Prof. THOMAS BORN  
im Forschungsschwerpunkt digitale Medien  
des Studiengangs Kommunikationsdesign an der FHTW Berlin

*Berlin, 4. Juni 2002*

## Vorsatz

Der Vortrag untersucht die semantischen Ungereimtheiten und das Konfliktpotential der *Informationsgesellschaft*: ist der *Begriff* geeignet, Transformationen der Gegenwart zu *begreifen*? Aus den „Thesen zur Informationsgesellschaft“ von ULRICH SIGOR und anderen Indizien versuche ich nachzuweisen, daß sich hinter der Rede von einer Informationsgesellschaft die Taktik verbirgt, Alternativen zum Status quo zu verschleiern und zu verhindern. Zunächst werden Herkunft und Bedeutung des Begriffs untersucht. Dann sind die ökonomischen, ideologischen und ästhetischen Implikationen der Informationsgesellschaft Gegenstand fragmentarischer Betrachtungen.

## Inhalt

1. Legal Illegal Digital  
*Zur Begriffsgeschichte der Informationsgesellschaft* S. 2
2. Das Ende der Wirtschaft  
*Zur Ökonomie der Informationsgesellschaft* S. 3
3. Kompilierte Komplikationen  
*Zur Ideologie der Informationsgesellschaft* S. 6
4. Virtueller Realismus  
*Ästhetik in der Informationsgesellschaft* S. 9
5. Informationsära  
*Reminiszenz an das ORWELLSche Neusprech* S. 11
6. Anhang  
*Liste der Suchbegriffe* S. 12

## 1. Legal Illegal Digital

### *Zur Begriffsgeschichte der Informationsgesellschaft*

Kaum 40 Jahre ist es her, daß hinter verölten Maschinenparks und rauchlosen Schloten des Industriezeitalters die digitale Sonne aufstieg. Ein neues Zeitalter verhieß die Befreiung von alten Leiden und Unzulänglichkeiten: menschliche Kompetenz übersteigende Komplexitäten waren programmierbar geworden. Die Gesellschaft wäre letztlich zu verstehen als Hochrechnung aller bis ins Detail aufgelösten und diskret ansprechbaren Teilchen eines kybernetischen Universums; Sein und Schein, Wirklichkeit und Vorstellbarkeit, Realität und Virtualität fielen in eins. Diese Szenerie fand mit der Informationsgesellschaft zu ihrem verbreitet anerkannten Begriff, gilt doch Information als der allgemeinste und jeweils ganz besondere Saft der kosmischen Genese wie der Datenverarbeitung, enthalten im Quantensprung des Lichts, im Samenkorn oder im Bauplan eines Computers; ein geschichtsloses Phänomen, das 1948 seinen kongenialen Ausdruck fand im Satz von NORBERT WIENER, des Begründers der Kybernetik: „Information is information, not matter or energy.“

Die Begriffsgeschichte der Informationsgesellschaft verliert sich in den mythologischen Weiten der frühen Post-Industrialismus-Konzepte. Ein möglicher Ursprung des Begriffs wird in Japan vermutet. Der Essayist TADAO UMESAO war 1963 in seinen Zukunftsentwürfen von JOHO-SHAKAI [Informationsgesellschaft] als der vollendeten Version einer Zivilisation ausgegangen. Ein anderer Japaner, Mitarbeiter der staatlichen Planungsbehörde, verwendete 1965 in einem Regierungsprogramm den Begriff JOJOKA SHAKAI [die informatisierte Gesellschaft].<sup>1</sup> 1973 verhalf der US-amerikanische Soziologe DANIEL BELL mit seinem Hauptwerk „The Coming of Post-Industrial Society“ einer Theorie der Informationsgesellschaft zum Durchbruch. Dem lagen Forschungen des Ökonomen FRITZ MACHLUP zugrunde, der den Anteil der sogenannten Wissensindustrie am BSP der USA für 1958 mit 29% berechnet hatte.<sup>2</sup>

Das Internet wird momentan als Paradigma der Informationsgesellschaft betrachtet. Für den Medientheoretiker FRANK HARTMANN bilden Druckerzeugnisse den unfreiwilligen Paratext des Netzes, weil sie mit ihren Kontextualisierungsversuchen den Netz-Hype erst erzeugt haben.<sup>3</sup> Deshalb möchte ich die populäre Wahrnehmung der Informationsgesellschaft anhand publizistischer Meilensteine skizzieren. 1985 erscheint das Buch „Wende in die Zukunft. Die Bundesrepublik auf dem Weg in die Informationsgesellschaft“ von LOTHAR SPÄTH, 10 Jahre später „Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft“ von BILL GATES. Im Jahr 2000 legt DAN SCHILLER „Digital Capitalism. Networking the Global Market System“ in der MIT PRESS vor, und 2002 holt MICHAEL KÜHNEN [Hg.] zur Frage aus: „Was kommt nach der Informationsgesellschaft?“ War die Informationsgesellschaft in den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts noch *die Zukunft*, so hatte sie Mitte der 90er Jahre schon selbst eine. 5 Jahre brauchte es, *diese Zukunft* zu implementieren, und kaum ist die Welt aufgegangen im Geflecht

<sup>1</sup> Jörg Becker/Wolf Göhring: Informationsgesellschaft: Mythos, stehender Begriff oder etwas Unfertiges? in: Jörg Becker/Wolf Göhring [Hg.]: Kommunikation statt Markt. Zu einer alternativen Theorie der Informationsgesellschaft, GMD Report 61, Oktober 1999; S. 7

<sup>2</sup> Hans-Jürgen Michalski: Die Informationsgesellschaft aus politökonomischer Perspektive; ebd.; S. 98 f.

<sup>3</sup> Frank Hartmann: Vorwärts, zu den Bildern zurück? Informatik-Forum Band 12, Nr. 2, August 1998; S. 89 f.

globaler Märkte, da redet man bereits von einem Leben nach der Informationsgesellschaft. Während das alte Ägypten Jahrtausende überdauerte und das Römische Imperium Jahrhunderte bestand, blieben der Informationsgesellschaft nicht einmal 20 Jahre, um vom schimmernden Ereignishorizont zur von sich selbst überholten Vision mit Echtzeit-Verfallsdatum zu mutieren.

### ***Zusammenfassung Begriffsgeschichte***

Empirische Studien haben zwar die Verschiebungen im ökonomischen Gefüge nachzeichnen können, eine wissenschaftliche Begriffsbestimmung der Informationsgesellschaft ist aber ausgeblieben. Vielleicht findet deshalb seit etwa einem halben Jahrzehnt ein rhetorischer Übergang zur *Wissensgesellschaft* statt; vielleicht soll diese Umdefinierung des theoretischen Feldes verhindern, daß es von seinen Kritikern erobert wird.

Es ist immer auch eine Frage der Entscheidung, in welcher Gesellschaft wir leben, oder besser, in welchem Begriff von Gesellschaft. Es ist die Frage, wie wir leben wollen, und ob es möglich ist, anders zu leben oder ob wir den Lauf der Dinge als Naturvorgang zu akzeptieren haben.

## **2. Das Ende der Wirtschaft**

### ***Zur Ökonomie der Informationsgesellschaft***

Wie ökonomisch ist die Informationswirtschaft? Der FINANCIAL TIMES vom 6.9.2001 war folgendes zu entnehmen: Während die Kapazität der weltweit verfügbaren Glasfaserleitungen gerade einmal zu 2% genutzt wird, begeben sich global agierende Konzerne an den Rand des Ruins und investieren gigantische Summen in wahrhaft virtuelle Technologien wie UMTS.<sup>4</sup>

Jenseits aller Epochen-, Begriffs- und Deutungsgefechte läßt sich als kleinster gemeinsamer Nenner behaupten: das gesellschaftliche Wissen ist dabei, zu einer unmittelbaren Produktivkraft zu werden. Menschliche Tätigkeit verlagert sich von der direkten Einflußnahme auf die Produktion hin zur konzeptionellen Handhabung von Technologien. Dabei geht es immer weniger um die Anerkennung einer richtigen Meinung – es geht um die Anwendung der richtigen Methode. Je mehr die Macht der konzeptionellen Tätigkeit zunimmt, desto dringender wird es, nicht erst die Wirkungen, sondern bereits die Ursachen von Technologien kritisch zu betrachten.

Die objektiven Gegebenheiten, die sich hinter der Rede von einer Informationsgesellschaft verbergen, sind Zeugnis der menschlichen Bestrebung, Redundanzen im Stoffwechsel mit der Natur zu verringern und Handlungsspielräume zu erweitern. Die *Informationsgesellschaft* ist der Versuch, die historisch beispiellose Veränderung der Bedingungen von Arbeit und Produktion durch Automatisierung und Informatisierung analysierend und konzeptionell zu erfassen.

---

<sup>4</sup> vgl. Franco Bifo Berardi: Panische Lösung; Subtropen: Jungle World Nr. 46, 7.11.01; S. 3, Sp. 2

Bekanntlich gibt es wenig Grund, in Euphorie zu verfallen: weder das in Archiven geballte Wissen noch die Produktivkraft Wissenschaft und die durch sie auf den Weg gebrachte Technologie haben sich als Wurmloch zu einer Welt jenseits apokalyptischer Abgesänge entpuppt. Was bringt uns also das Modell der Informationsgesellschaft für das Verständnis gegenwärtiger Veränderungen?

„Ist die Informationsgesellschaft eine per se chaotische Gesellschaft oder birgt sie die Möglichkeit der Rationalität?“ fragt RAFAEL CAPURRO anno 1995.<sup>5</sup>

„Ist die Informationsgesellschaft eine besonders intensive Form des Massenbetrugs?“ fragen JÖRG BECKER und WOLF GÖHRING anno 1999.<sup>6</sup>

„Insgesamt simplifiziert und verschleiert das Konzept der Informationsgesellschaft aus einer technikdeterministischen Perspektive unzulässiger Weise sozio-ökonomische Prozesse.“ sagt HANS-JÜRGEN MICHALSKI anno 1999.<sup>7</sup>

„Es handelt sich um eine Passage, eine Situation des Übergangs, die sehr mächtig ist, mächtig in dem Sinne, daß sie voller Möglichkeiten steckt.“ sagt, aus dem Zusammenhang gerissen, ANTONIO NEGRI anno 2001.<sup>8</sup>

„[Die Bundesregierung] sieht es als ihre Aufgabe an, den Wandel zur globalen Informationsgesellschaft aktiv mitzugestalten und die beschleunigte Nutzung und Verbreitung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien in Wirtschaft und Gesellschaft voranzubringen. Die Politik ist gefordert, die Anpassungsfähigkeit der Gesellschaft und die Wettbewerbsfähigkeit der Wirtschaft zu fördern und damit nachhaltig neue Beschäftigungspotentiale zu erschließen.“ sagt DIE BUNDESREGIERUNG anno 1999.<sup>9</sup>

Die Auffassungen vom Charakter des Informationszeitalters lassen sich grob in drei Fraktionen einordnen:

- Die *Pragmatiker* betreiben die Anpassung der Gesellschaft an neue Technologien, um im globalen Wettbewerb zu bestehen und die Nase möglichst vorn zu haben.
- Die *Optimisten* erkennen das Potential der informatischen Netzwerke zur Freisetzung menschlicher Kreativität. Sie fordern die Transformation bzw. Aneignung falsch verstandener oder unerkannter Formen der Emanzipation.
- Die *Skeptiker* sehen die Entwicklung der Informationstechnik von Markt- und Machtkriterien gesteuert und wollen dem durch eine „Politische Ökonomie der Informatisierung“ entgegenwirken.

---

<sup>5</sup> Rafael Capurro: *Leben im Informationszeitalter*. Berlin: Akademie-Verlag 1995; S. 39

<sup>6</sup> Jörg Becker/Wolf Göhring: a. a. O.; S. 8

<sup>7</sup> Hans-Jürgen Michalski: a. a. O.; S. 107

<sup>8</sup> ANTONIO NEGRI: *Risse im Empire*; *Subtropen*: *Jungle World* Nr. 50, 5.12.01; S. 6, Sp. 3

<sup>9</sup> Bundesminister für Bildung und Forschung/Bundesminister für Wirtschaft und Technologie: *Innovation und Arbeitsplätze in der Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts*; Köllen, Bonn 1999, S. 8

ULRICH SIGOR, befaßt mit ethischen und methodologischen Aspekten von Arbeits- und Technikgestaltung, formulierte 1997 radikal: „Die Informationsgesellschaft ist der gezielt inszenierte Überbau einer Anti-Ökonomie des negativen Sozialprodukts, der Wirtschaftsmacht durch erzeugte Abhängigkeiten nach dem Beschaffungs-/Vorgehensmodell des organisierten Verbrechens.“ In seinen „Thesen zur Informationsgesellschaft“ von 1998 deklariert er den Begriff folgendermaßen: „Die Informationsgesellschaft ist das Totem einer neuen Gesellschaft, nicht ihr Begriff. Der bleibt tabu, während man die realen Ansätze erstickt.“<sup>10</sup> SIGOR nennt die Informationsgesellschaft eine „Mißgeburt der Postmoderne“, ein „politgewerbliches Konstrukt“, das „Sprache und Kommunikation zum Zentrum ideologischer Deformationsanstrengungen macht“. Er unterstellt den Akteuren bewußte oder unbewußte Bösartigkeit, die er mit seinen Thesen attackieren und bloßstellen will. Wenn er vom „Ende der Wirtschaft“ spricht, dann hat er genau die Möglichkeiten im Sinn, die vom medialen Schwall der Informationsgesellschaft tabuisiert werden.

Das „Ende der Wirtschaft“ ist nicht das Hirngespinnst versprengter Revolutionäre oder eine Vision von Globalisierungsverlierern oder diskreten Maschinenstürmern; es ist das Ergebnis der Wirtschaftstätigkeit selbst: bereits DANIEL BELL sah in Information und Wissen die strategischen Reserven der neuen Gesellschaft, im Gegensatz zu Kapital und Arbeit im Industriezeitalter.<sup>11</sup> Das Kapital als das ökonomische Medium der Industriegesellschaft wurde zur Blüte getrieben zwischen dem Drang nach Verwertung und dem Zwang zur Konkurrenz. Nun steht sein „informatisches Erbe“ vor dem „Dilemma der Automation“ [SIGOR]: die bestehende Macht treibt zur Auflösung. Um zu retten, was zu retten ist, muß die Gesellschaft sich immer wieder darauf einschwören, daß nur die *Verwertungslogik des Kapitals* die Zwecke setzen darf, anstatt eine *Logik der Bedürfnisse* zu initialisieren. Obwohl das neue Medium der postindustriellen Produktion vom alten, disfunktional gewordenen, gleich mitgeliefert wird: die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien. Sie machen eine zweckmäßige Verabredung der Produktion möglich, noch bevor die blinde Marktmechanik irgendein Signal empfangen kann.

Wissen ist von seinem Ursprung her ein nicht zu verknappendes Gut: je mehr lebendige Arbeit durch die Automatisierung der Produktion freigesetzt wird, desto mehr kann Arbeit in freie selbstbestimmte Tätigkeit umgewandelt werden. Wissensbildung setzt den freien Zugang zu Informationen voraus. Die Kommerzialisierung der digitalen Kommunikations- und Informationstechnologien betreibt das Gegenteil: denn nur warenförmig zirkulierende Informationseinheiten erlauben die Fortsetzung der selbstzweckhaften Verwertung des Werts. Der Anachronismus dieses zur Totalität gereiften Prinzips wird u. a. daran deutlich, daß digitale Datensätze beliebig vermehrbar sind. Das Kapital wird zur materiellen Gewalt, je mehr es seine Macht bedroht sieht. Von Macht und Gewalt ist aber kaum die Rede; die Informationsgesellschaft lebt vielmehr von Flexibilisierung, lebenslangem Lernen, Benutzerfreundlichkeit, Virtualisierung, Innovation, Multimedia, Praxisbezug usw. Was steckt nach SIGOR hinter diesem „Katechismus der innovierten Gesellschaft“?

---

<sup>10</sup> dieses und folgende Zitate aus: Ulrich Sigor: Eine Mißgeburt der Postmoderne: Thesen zur Informationsgesellschaft; Informatik-Forum Band 12, Nr. 2, August 1998; S. 105 ff.

<sup>11</sup> Hans-Jürgen Michalski: a. a. O.; S. 98

3 Beispiele: *Benutzerfreundlichkeit* meint Kompetenzenentzug und die Vereinnahmung der Individualität durch den Terror von Formen und Maskierungen; *Multimedia* entschärft die Potentiale kreativer Aneignung der Lebenskontexte durch Gehirnwäsche; *Praxisbezug* behindert die Erkenntnis von Zusammenhängen und die Entfaltung praktischer Fähigkeiten, die u.a. für die Beseitigung oder besser noch Vermeidung von Güterschrott dringend nötig sind.

### **Zusammenfassung Ökonomie**

Das *politgewerbliche Konstrukt* der Informationsgesellschaft soll verhindern, daß aus den gereiften Bedingungen der Emanzipation des Abstrakten konkrete Konsequenzen abgeleitet werden.

Es soll verhindert werden, daß die Potentiale für eine Selbstorganisation der Gesellschaft jenseits der Warenform realisiert werden.

Und es soll verhindert werden, daß die Erkenntnis des objektiv unnötigen Festhaltens am Primat der Selbsterhaltung – an der wahrhaft terroristischen Alternative von Leben oder Tod – die vom kapitalistischen Normalzustand ausgeschlossenen Massen ergreift.<sup>12</sup>

### **3. Kompilierte Komplikationen**

#### ***Zur Ideologie der Informationsgesellschaft***

Nach McLuhans legendärem Satz „The Medium is the message“ ist die Form einer Nachricht immer schon durch das Medium bestimmt. Und auch das Medium selbst erfährt irgendwann seine formale Bestimmung. Die digitalen Medien gehören nach Ansicht einschlägiger Experten zu den *Materialitäten der Kommunikation*, ebenso wie Signale und Wellen, was nicht von der Hand zu weisen ist. Eine andere Perspektive ist zu gewinnen, folgt man GUY DEBORD, dem Autor von „Die Gesellschaft des Spektakels“ [1967]. Das Spektakel sei zu verstehen als „die Selbstherrschaft der zu einem Status [von] unverantwortlicher Souveränität gelangten Warenwirtschaft und die Gesamtheit der neuen Regierungstechniken, die mit dieser Herrschaft einhergehen“.<sup>13</sup> DEBORD faßt die Medien also als *Materialitäten der Ideologie* auf, wenn er sagt: „Das Spektakel ist die ins Materielle übertragene Weltanschauung.“<sup>14</sup>

Wenn, wie SIGOR feststellt, Sprache und Kommunikation in der Informationsgesellschaft zum Zentrum ideologischer Deformationsanstrengungen werden, dann müssen auch die Medien, die den sprachlichen und kommunikativen Äußerungen ihre Form verleihen, ihrerseits ideologisch geformt sein. Jede Technologie enthält immer nur eine bestimmte, durch konzeptionelle Entscheidungen der technologischen Akteure vorbestimmte Bandbreite von Anwendungen. Wesentlich ist nicht nur, was eine Technologie kann, sondern auch, was sie nicht kann. Das

<sup>12</sup> vgl. Manfred Dahlmann: Barbarische Vernichtungswut; Jungle World Nr. 14, 27.3.02; S. 17, Sp. 2 u. 3

<sup>13</sup> GUY DEBORD, zitiert nach GRIGAT: Der Fetisch im Spektakel; Jungle World Nr. 20, 9.5.01; S. 16, Sp. 2

<sup>14</sup> vgl. JOST MÜLLER: Die verstellte Einsicht des M. Debord; Subtropen: Jungle World Nr.37, 5.9.01; S.6, Sp. 3

Gegenstück zu einer medientechnisch kolonisierten Lebenswelt ist die Offenheit von Konstitutionen, die zunächst im Imaginären liegt. Entwürfe, die immer schon *einem* Modell von Realität verhaftet bleiben, sind ideologisch vorwegnehmend besetzt und damit immunisiert gegen die Inanspruchnahme von Kontingenzen. Der Kampf gegen die Kolonisation von Kommunikation und Sprache bedeutet zumindest zweierlei: die Aneignung technologischer Aktivitäten und die Wiedererlangung des Imaginären.

Die Medienentwicklung ist das wahre Schlachtfeld der Informationsgesellschaft, denn: „Vater aller Übertragungstechnischen Innovationen war der Krieg“, meint FRIEDRICH KITTLER.<sup>15</sup> Seit dem 1. Weltkrieg wurde die Entwicklung von Fotografie und Film als Mittel der Feindaufklärung vorangetrieben. Der Zweite Weltkrieg „beschleunigte die Entwicklung von automatischen elektronischen Rechenmaschinen für die Berechnung von Geschosßbahnen, die Entschlüsselung feindlicher Nachrichten-Codes und nicht zuletzt für den Bau der Atombombe“.<sup>16</sup> Im kalten Krieg schließlich wurde in den USA zur Abwendung eines totalen Kommunikationsausfalles bei einem gegnerischen Angriff ein dezentrales Datennetz, einer der Vorläufer des heutigen Internet, konzipiert und aufgebaut. Und jetzt, im Zeitalter der hochtechnologisierten Kriegsführung, wo digitale Rechentechnik und dezentrale Vernetzung zu einem Medium verschmelzen, spricht PAUL VIRILIO von der Formierung einer *Logistik der Wahrnehmung*. Gemeint ist eine Logistik, die vor allem der Täuschung unserer Wahrnehmung dient, wie die Bilder diverser Kriege, die in den letzten Jahren über die Netzhäute flimmerten. Bilder sind nicht selbstreferentiell, sondern immer zurückgekoppelt auf eine Realität, und sei es die einer *Materialität des Ideologischen*.

Die Ideologie oder besser der Zeitgeist der Informationsgesellschaft folgt dem kategorischen Imperativ: „Du sollst medial genießen.“<sup>17</sup> NORBERT BOLZ, ein Konjunkturritter des Zeitgeistes, bringt die Sache auf den Punkt: „Wir genießen uns selbst, indem wir unsere Sinne in der Medien-Wirklichkeit baden.“<sup>18</sup> In der Frankfurter Rundschau vom 8.3.1996“ bekennt sich BOLZ zu „Opportunismus und Eklektizismus“, weil „unsere Gegenwart die Zeit der Beschreibung – nicht der Kritik“ sei. Ein Paradigmenwechsel vom Logos zum Mythos finde statt: wahr sei, was dem Zeitgeist entspreche und Theorie diene nicht der Wissensbegründung, sondern einzig dazu, uns mehr als vorher sehen zu lassen.<sup>19</sup> Solchem Denken ist nicht einmal Oberflächlichkeit vorzuwerfen; während diese noch Distanzierungsvermögen und das Anerkennen eines *darunter* oder *dahinter* voraussetzt, erschöpft sich der Eklektizismus á la BOLZ im Aufklauben und Montieren von phänomenalen Fragmenten, die uns dank ihrer willkürlichen Fügung nicht über die Kausalitäten der Lebenswelt, sondern maximal über handgreiflich gewordene Leitbilder, über den Mainstream des Zeitgeistes unterrichten.

---

<sup>15</sup> FRIEDRICH KITTLER: Von der Implementierung des Wissens; <http://www.desk.nl/~nettime/> [1999]

<sup>16</sup> ROBERT KURZ: Schwarzbuch Kapitalismus; Eichborn 1999, S. 620

<sup>17</sup> RAFAEL CAPURRO, a. a. O., S. 44

<sup>18</sup> zitiert nach GERD GERKEN: Der befreite Konsument; <http://neuro.bio.tu-darmstadt.de/langner/bleeck/stefan/texte/gerken.html>

<sup>19</sup> zitiert nach KLAUS WIEGERLING: Medienethik und die mediale Ordnung der Welt; in: Jörg Becker/Wolf Göhring [Hg.]: Kommunikation statt Markt. Zu einer alternativen Theorie der Informationsgesellschaft, GMD Report 61, Oktober 1999; S. 16

In der Kognitionstheorie von EGON BRUNSWIK [1903 bis 1955] heißt es: „Das Lebewesen bedarf zu seiner Bestimmung der Umwelt, die nicht es selbst ist, die sich von ihm absetzt, da die Umwelt dem Lebewesen historisch und logisch vorausgeht.“<sup>20</sup> Demnach ist der Mensch als soziales Wesen Teil der Gesellschaft und von ihr abhängig und deswegen muß er sich auf die Gesellschaft beziehen, er muß die Gesellschaft wahrnehmen, um überleben zu können. In BRUNSWIKS Theorie sind die Beziehungen zwischen den Gegenständen der Umwelt und unserer Wahrnehmung niemals eindeutig, aber stets kausal. BOLZ kehrt diese Gegebenheit einfach um: den Dingen ist zwar keine Kausalität abzurufen, doch alle sind eindeutig, so daß wir gleichsam in ihnen *baden* können. Dieser Distanzverzicht mündet in die Unterschiedslosigkeit der Gegenstände, die so keine Angriffspunkte für Erkenntnis mehr bieten. Die Gesellschaft ist ein nurmehr beschreibbarer Komplex, eine de facto natürliche Aneinanderreihung von Erscheinungen, die sich weder auflösen noch hinterfragen lassen. Diese Zeitgeistideologie macht sich unangreifbar, indem die Möglichkeit kritischen Denkens für absurd erklärt wird, weil ja gemäß den eigenen Vorgaben – siehe oben – keine Gegenstände der Denkens existieren.

Faßt man Kritik als kulturelle Technik des Zweifelns auf, dann könnte man den von BOLZ manifestierten Eklektizismus als Theorie der Gewißheit bezeichnen. Wir wären, nachdem wir Informations- und Wissensgesellschaft im Zeitraffertempo durchlaufen hätten, im sicheren Hafen der *Gewißheitsgesellschaft* angekommen und dürften unsere Gedanken freudig in die Gebetsmühle werfen:

„Verschiedene Dinge hatte die Wissenschaft zweifelsfrei festgestellt.  
Zum Beispiel, daß die Erde eine Scheibe sei, die von der einen Seite  
mit Sonne beschienen würde, während die andere für ewig im Dunkeln läge.  
Die Wissenschaft gelangte in vielen Dingen zu endgültigen Erkenntnissen.  
Vor allem das *von-Natur-aus-sein* war entdeckt worden, der Mensch  
handelnd im Überlebenskampf, der Stamm der Hort der Identität  
und so weiter usw. Alles ist so wie es ist, weil es so ist.“<sup>21</sup>

In der Absage an die kritische Reflexion der Verhältnisse versteckt sich die These, daß Verhältnisse grundsätzlich nicht hintergebar seien. Die Abwehr von alternativen Entwürfen zum Bestehenden, die als Rückkehr zur *Ideologie der großen Erzählungen* denunziert werden, entpuppt sich selbst als reine Ideologie, wenn man die spektakulären Verhältnisse, zu deren Verteidigung sie ins Feld geführt werden, DEBORD folgend als materialisierte Weltanschauung begreift.

---

<sup>20</sup> zitiert nach ANNEKATRIN KLOPP: Ein Mangel avanciert zum leitenden Prinzip. Das Konzept der Unsicherheit in Egon Brunswiks Wahrnehmungstheorie, in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft; Wiesbaden: DUV 1998; S. 260

<sup>21</sup> DIE GOLDENEN ZITRONEN: Fin de Millénaire, auf LP Economy Class; Sub Up Records 196



## **Zusammenfassung Ideologie**

Der ideologische Kampf um die Zukunft der Gesellschaft findet auf zwei Ebenen statt: als Kampf um die Sprache, um den Sinn der Wörter und als Kampf um Inhalte und Formen von Kommunikation. Menschen als soziale Wesen müssen sich auf die Gesellschaft beziehen und die Gesellschaft WAHRnehmen, um überleben zu können. Dafür bleiben Wörter und Sprachen auch in einer vermeintlich digitalisierten Welt ein grundlegendes Mittel. Auch digitale Phänomene lassen sich auf Sprache zurückführen: auf die Maschinensprache der computergenerierten Prozessoren.

Kommunikation gestaltet sich zunehmend technologisch. Wenn auch Erkenntnisse vermehrt in technologisch objektivierten Prozessen gewonnen werden, verliert *das neuzeitliche Subjekt* eines seiner entscheidenden Attribute. Und es verliert seine Handlungsfähigkeit, wenn sich reale Zugriffsmöglichkeiten zu einem virtuellen Remote Access verschieben. Die ideologischen Fallen der Informationsgesellschaft kassieren die Differenz zwischen einer *Vergesellschaftung an sich* und einer *Vergesellschaftung, die sich selbst reflektiert*<sup>22</sup>.

## **4. Virtueller Realismus**

### ***Ästhetik in der Informationsgesellschaft***

Die ästhetische Sprache des Digitalen ist ein Zusammenklang von technischer Syntax und kommunikativer Struktur des neuen Mediums. Möglicherweise hat das menschliche Symbol-Denken in den Computern einen ebenbürtigen Dialogpartner gefunden. Der Dialog Mensch-Computer ist aber vielmehr ein Selbstgespräch: am Anfang und am Ende aller Algorithmen stehen Menschen.

Die Techniken und Medien des Digitalen treten nicht nur als Resultat und Stimulator der dritten industriellen Revolution auf. Sie bieten nicht nur neue Formen der Beschäftigung mit den Gegenständen der Welt, sondern sie bilden eine eigene Weltanschauung, die ihre passende Lebensweise gleich mitbringt.

Die von der Bewußtseinsindustrie erzeugten multimedialen Mythen und Monster bilden den digitalen Smog zum Zeitgeist-Feuerwerk der Informationsgesellschaft. GERD GERKEN, Protagonist jenes Geistes, bekennt ganz freimütig: „Die elektronischen Medien-Netze ersetzen die bisherige Verbindlichkeit unserer sozialen Normen [Werte] und Strukturen durch eine digitale Ästhetik.“<sup>23</sup> Der Verbalschamane GERKEN sieht einen „starken Trends zu den Trends“, und verspricht „Geborgenheit durch Teilnahme am digitalen Schein“.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Franz Nahrada: Globale Dörfer und Freie Software: <http://erste.oekonux-konferenz.de/dokumentation/texte/nahrada.html>

<sup>23</sup> GERKEN: Der befreite Konsument; <http://neuro.bio.tu-darmstadt.de/langner/bleeck/stefan/texte/gerken.html>

<sup>24</sup> GERD GERKEN: ebd.

Dieser Geist spricht für sich. Nun möchte ich das Digitale selbst sprechen lassen anhand eines Spektrums von 100 Begriffen aus dem Umfeld der Informationsgesellschaft.

**Google-Begriffsspektrum:<sup>25</sup> Computerära >> virtuelles Zeitalter**

- > 100 Suchbegriffe<sup>26</sup>
- > Suchergebnisse gesamt: 382.862
- > durchschnittliche Ergebnisse je Suchbegriff: 3829
- > Suchzeit gesamt: 18,68 Sekunden
- > durchschnittliche Suchzeit je Suchbegriff: 0,187 Sekunden
- > durchschnittliche Suchzeit je Suchergebnis: 0,0000488 Sekunden
  
- > 1 Suchbegriff mit mehr als 100.000 Suchergebnissen:
  - Informationsgesellschaft [117.000]
  - [1% der Suchbegriffe vereint 30% der Suchergebnisse auf sich]
- > 11 Suchbegriffe mit mehr als 10.000 Suchergebnissen:
  - Computerwelt [45.200]; Medienarbeit [21.500]; Mediengesellschaft [19.200];
  - Medienwelt [16.300]; Mediendesign [15.700]; Informationswirtschaft [15.600];
  - Informationszeitalter [15.300]; Medienproduktion [13.300]; virtuelle Welt [12.000]
  - Medienwirtschaft [11.300]; Computerarbeit [10.700]
  - [11% der Suchbegriffe vereinen 51% der Suchergebnisse auf sich]
- > 36 Suchbegriffe mit mehr als 100 Suchergebnissen:
  - [36% der Suchbegriffe vereinen 19% der Suchergebnisse auf sich]
- > 41 Suchbegriffe mit bis zu 100 Suchergebnissen; 11 Suchbegriffe ohne Ergebnis:
  - [52% der Suchbegriffe vereinen 0,2% der Suchergebnisse auf sich]

Dieses Begriffsspektrum charakterisiert einen ästhetischen Aspekt der Informationsgesellschaft. Es zeigt die Bedeutsamkeit von Verteilungsverhältnissen: ein weitverbreiteter Begriff kann mehr Einfluß und letztlich Macht in Anspruch nehmen, als ein weniger oder gar nicht bekannter. Die Begriffe mit bis zu 100 Ergebnissen lassen sich dagegen eher nutzbringend anwenden, während bei Begriffen mit mehreren zehner- oder hunderttausend Suchergebnissen der praktische Nutzen der erreichten Quantität fragwürdig ist.

---

<sup>25</sup> Quelle: <http://www.google.de/>

<sup>26</sup> Liste der Suchbegriffe: siehe Anhang, S.12

## 5. Informationsära

### *Reminiszenz an das ORWELLSche Neusprech*

„Der Grundstein zur neuen Informationsära wurde gestern im Rahmen der Vertragsunterzeichnung zwischen dem Europäischen Zentrum für das große Datensterben, leben gleichzeitig in einer Zeit des beispiellosen Informationsverfalls. Die Informationsära ist auch eine Informationsvernichtungsära, während sie ihre Karriere den rasch sich verändernden Tempi der Informationsära anpassen. Obwohl durch das Internet eine neue Informationsära angebrochen ist, wird bei solch einem heiklen Thema sicher und ist zu dem wichtigsten Kennzeichen und dem wichtigsten Bestandteil der modernen Informationsära geworden.

Der E-Commerce repräsentiert, die zukünftige göttliche Energie schöpfen könnten. Das 21. Jahrhundert gehört zu einer Informationsära. Gerade diese Epoche bildet ein Schlüssel zum Erfolg in Zugang zu den neuen Medien, die in der heutigen Wissens- und Informationsära nahezu alltäglich geworden sind. Hier ist ein enormer Bedarf, diesen Kindern, die technowhores, bitwitches. Die Ablenkung männlich gesteuerter Projektile der Informationsära ist programmatisch. Das Zusammentreffen von Cyber und deutschen Privatfernsehens, wo wir alle Deppen sind.

Der Übergang zur Informationsära der Gestaltung der Informationsgesellschaft setzt eine gute Orientierung des Individuums in der Informationswelt und eine Culture zusammen. Ihr geht es um die menschliche Seite der globalen Informationsära. Die Informationsära erzeugt unter anderem durch ihr hohes Arbeitsrisiko mehr Bedarf, bis sich der Staatsbürger der Gesellschaftsänderung der Industrie- zur Informationsära anpassen wird.

In der Informationsära werden Informationen und Wissen zu Schlüsselfaktoren des gesellschaftlichen Wohlstands: die Informationsäraübergangsverantwortlichkeit oder Verantwortlichkeit während des Übergangs in die Informationsära spricht überdeutlich der Verdruß an der Kompliziertheit der Informationsära, der gerade in den Vereinigten Staaten vielerorts spürbar wird, gleichzeitig in einer Zeit des beispiellosen Informationsverfalls. Die Informationsära ist auch eine Informationsvernichtungsära.

Mit Ende des Maschinenzeitalters und dem Beginn der Informationsära ändert sich zwangsläufig auch die Rolle des Mitarbeiters. Das 21. Jahrhundert ist nah und die Informationsära hat begonnen. Der höchste Wert der Informationsära ist nun einmal nicht Stabilität, sondern Flexibilität, ist nicht jedoch den fundamentalen Wechsel nicht verstecken: den Eintritt in die Informationsära.“<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Montage aus den Suchergebnissen von „informationsära“:  
<http://www.google.de/search?q=%22informations%20%22&hl=de&btnG=Google-Suche&meta=>

## 6. Anhang

### Liste der Suchbegriffe

Computerära: ungefähr 80; Suchdauer: 0.13 Sekunden	Medienära: ungefähr 15; Suchdauer: 0.18 Sekunden
Computerarbeit: ungefähr 10.700; Suchdauer: 0.08 Sekunden	Medienarbeit: ungefähr 21.500; Suchdauer: 0.18 Sekunden
Computerarbeiter: ungefähr 67; Suchdauer: 0.20 Sekunden	Medienarbeiter: ungefähr 362; Suchdauer: 0.20 Sekunden
Computerarbeiterin: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden	Medienarbeiterin: ungefähr 9; Suchdauer: 0.18 Sekunden
Computerdesign: ungefähr 3.150; Suchdauer: 0.15 Sekunden	Mediendesign: ungefähr 15.700; Suchdauer: 0.14 Sekunden
Computerepoche: ungefähr 4; Suchdauer: 0.18 Sekunden	Medienepoche: ungefähr 15; Suchdauer: 0.14 Sekunden
Computeretage: 2 von 2; Suchdauer: 0.20 Sekunden	Medienetage: ungefähr 477; Suchdauer: 0.11 Sekunden
Computerfeudalismus: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden	Medienfeudalismus: ungefähr 137; Suchdauer: 0.20 Sekunden
Computergemeinschaft: ungefähr 35; Suchdauer: 0.15 Sekunden	Mediengemeinschaft: ungefähr 124; Suchdauer: 0.19 Sekunden
Computergesellschaft: ungefähr 951; Suchdauer: 0.15 Sekunden	Mediengesellschaft: ungefähr 19.200; Suchdauer: 0.20 Sekunden
Computerkapitalismus: ungefähr 2; Suchdauer: 0.46 Sekunden	Medienkapitalismus: ungefähr 49; Suchdauer: 0.23 Sekunden
Computerkommunismus: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden	Medienkommunismus: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Computerkultur: ungefähr 1.160; Suchdauer: 0.11 Sekunden	Medienkultur: ungefähr 8.570; Suchdauer: 0.15 Sekunden
Computerprodukte: ungefähr 1.220; Suchdauer: 0.15 Sekunden	Medienprodukte: ungefähr 2.340; Suchdauer: 0.33 Sekunden
Computerproduktion: ungefähr 171; Suchdauer: 0.13 Sekunden	Medienproduktion: ungefähr 13.300; Suchdauer: 0.12 Sekunden
Computerrente: 1 von 1; Suchdauer: 0.10 Sekunden	Medienrente: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Computersicherheit: ungefähr 3.470; Suchdauer: 0.13 Sekunden	Mediensicherheit: ungefähr 265; Suchdauer: 0.46 Sekunden
Computerstabilität: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden	Medienstabilität: ungefähr 2; Suchdauer: 0.07 Sekunden
Computertätigkeit: ungefähr 198; Suchdauer: 0.30 Sekunden	Medientätigkeit: ungefähr 279; Suchdauer: 0.22 Sekunden
Computerterror: ungefähr 12; Suchdauer: 0.25 Sekunden	Medienterror: ungefähr 129; Suchdauer: 0.12 Sekunden
Computervandalismus: ungefähr 16; Suchdauer: 0.21 Sekunden	Medienvandalismus: 2 von 2; Suchdauer: 0.19 Sekunden
Computerwelt: ungefähr 45.200; Suchdauer: 0.20 Sekunden	Medienwelt: ungefähr 16.300; Suchdauer: 0.16 Sekunden
Computerwirtschaft: ungefähr 68; Suchdauer: 0.11 Sekunden	Medienwirtschaft: ungefähr 11.300; Suchdauer: 0.08 Sekunden
Computerwut: ungefähr 9; Suchdauer: 0.11 Sekunden	Medienwut: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Computerzeitalter: ungefähr 4.070; Suchdauer: 0.10 Sekunden	Medienzeitalter: ungefähr 3.980; Suchdauer: 0.28 Sekunden
Informationsära: ungefähr 41; Suchdauer: 0.13 Sekunden	virtuelle Ära: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Informationsarbeit: ungefähr 7.880; Suchdauer: 0.17 Sekunden	virtuelle Arbeit: ungefähr 214; Suchdauer: 0.07 Sekunden
Informationsarbeiter: ungefähr 216; Suchdauer: 0.18 Sekunden	virtuelle Arbeiter: 5 von 5; Suchdauer: 0.14 Sekunden
Informationsarbeiterin: 1 von 1; Suchdauer: 0.24 Sekunden	virtuelle Arbeiterin: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Informationsdesign: ungefähr 7.920; Suchdauer: 0.10 Sekunden	virtuelles Design: ungefähr 251; Suchdauer: 0.25 Sekunden
Informationsepoche: ungefähr 6; Suchdauer: 0.19 Sekunden	virtuelle Epoche: 1 von 1; Suchdauer: 0.14 Sekunden
Informationsetage: 1 von 1; Suchdauer: 0.13 Sekunden	virtuelle Etage: ungefähr 9; Suchdauer: 0.20 Sekunden
Informationsfeudalismus: ungefähr 18; Suchdauer: 0.59 Sekunden	virtueller Feudalismus: ungefähr 5; Suchdauer: 0.19 Sekunden
Informationsgemeinschaft: ungefähr 2.610; Suchdauer: 0.11 Sekunden	virtuelle Gemeinschaft: ungefähr 1.860; Suchdauer: 0.32 Sekunden
Informationsgesellschaft: ungefähr 117.000; Suchdauer: 1.01 Sekunden	virtuelle Gesellschaft: ungefähr 18; Suchdauer: 0.19 Sekunden
Informationskapitalismus: ungefähr 216; Suchdauer: 0.17 Sekunden	virtueller Kapitalismus: 6 von 6; Suchdauer: 0.18 Sekunden
Informationskommunismus: ungefähr 4; Suchdauer: 0.14 Sekunden	virtueller Kommunismus: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Informationskultur: ungefähr 1.400; Suchdauer: 0.12 Sekunden	virtuelle Kultur: ungefähr 81; Suchdauer: 0.21 Sekunden
Informationsprodukte: ungefähr 1.910; Suchdauer: 0.20 Sekunden	virtuelle Produkte: ungefähr 1.890; Suchdauer: 0.32 Sekunden
Informationsproduktion: ungefähr 1.040; Suchdauer: 0.73 Sekunden	virtuelle Produktion: ungefähr 413; Suchdauer: 0.48 Sekunden
Informationsrente: ungefähr 56; Suchdauer: 0.20 Sekunden	virtuelle Rente: 1 von 1; Suchdauer: 0.09 Sekunden
Informationsicherheit: ungefähr 6.150; Suchdauer: 0.09 Sekunden	virtuelle Sicherheit: 10 von 10; Suchdauer: 0.15 Sekunden
Informationsstabilität: ungefähr 6; Suchdauer: 0.14 Sekunden	virtuelle Stabilität: 2 von 2; Suchdauer: 0.17 Sekunden
Informationsstätigkeit: ungefähr 2.280; Suchdauer: 0.21 Sekunden	virtuelle Tätigkeit: ungefähr 5; Suchdauer: 0.21 Sekunden
Informationsterror: ungefähr 38; Suchdauer: 0.36 Sekunden	virtueller Terror: ungefähr 4; Suchdauer: 0.14 Sekunden
Informationsvandalismus: ungefähr 3; Suchdauer: 0.34 Sekunden	virtueller Vandalismus: ungefähr 6; Suchdauer: 0.16 Sekunden
Informationswelt: ungefähr 1.360; Suchdauer: 0.37 Sekunden	virtuelle Welt: ungefähr 12.000; Suchdauer: 0.21 Sekunden
Informationswirtschaft: ungefähr 15.600; Suchdauer: 0.06 Sekunden	virtuelle Wirtschaft: ungefähr 332; Suchdauer: 0.12 Sekunden
Informationswut: ungefähr 11; Suchdauer: 0.25 Sekunden	virtuelle Wut: keine übereinstimmenden Dokumente gefunden
Informationszeitalter: ungefähr 15.300; Suchdauer: 0.13 Sekunden	virtuelles Zeitalter: ungefähr 14; Suchdauer: 0.33 Sekunden