

# Digital Design Jahrbuch 2023

BAUHAUS

bitkom

## Herausgeber

Bitkom e.V.  
Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
T 030 27576-0  
bitkom@bitkom.org  
www.bitkom.org

## Ansprechpartner

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.  
T 030 27576-232 | f.termer@bitkom.org

## Verantwortliches Bitkom-Gremium

AK Digital Design

## Layout

Anna Stolz | Bitkom e.V.

## Titelbild

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.

## Copyright

Bitkom 2023

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im Bitkom zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugsweisen Vervielfältigung, liegen beim Bitkom.

# Gestaltung von Zwecken, statt Formung von Funk- tionen: Human-mentored Design. Eine philosophische Perspektive

Dr. Dr. Florian Arnold | ABK Stuttgart | Redakteur  
»Philosophische Rundschau« | Co-Host des Podcasts  
»ARNOLD&ARNOLD«

Auszug aus dem »Jahrbuch Digital Design 2023«

Das vollständige Jahrbuch finden Sie unter:

↗ <https://www.bitkom.org/Digital-Design-Jahrbuch-2023>

# Gestaltung von Zwecken, statt Formung von Funktionen: Human-mentored Design. Eine philosophische Perspektive

Dr. Dr. Florian Arnold | ABK Stuttgart | Redakteur »Philosophische  
Rundschau« | Co-Host des Podcasts »ARNOLD&ARNOLD«

## I. Inventur – Sullivans Erbe

Die noch äußerst junge Geschichte des Designs seit der industriellen Revolution ist zugleich eine äußerst dynamische, was seinen Begriff anbelangt. Jede signifikante technologische Invention eröffnet zugleich neue Perspektiven ihrer Gestaltung. Zwischen der ersten Maschinenästhetik der frühen Industrieanlagen und dem omnipräsenten Interfacedesign unserer digitalen Gegenwart liegen kaum 200 Jahre. Dennoch sprechen wir wie selbstverständlich von Epochen **einer** Designgeschichte und erwägen dagegen nur beiläufig, ob das Bedürfnis nach einer gelungenen Gestaltung nicht schon mit den ersten menschlichen Artefakten in die Welt gekommen sein könnte. Dabei kennzeichnet auch die Frühindustrialisierung eine lange Phase des Übergangs und der Absetzung von den jahrtausendealten Handwerkskünsten. Gerade die Maschinenästhetik als bewusster Bruch mit historischem Dekor und stilistischer Verschalung ist zunächst kein Produkt von Maschinen, sondern des erprobten Kunstverständes und der bis dato noch unerreichten Präzision verschiedenster Gewerke, unter denen sich einige auf diese Weise ihr eigenes, wenngleich formvollendetes Grabmal meißen sollten. Am anderen Ende dieses Zeitstrahls scheinen wir mit einem ähnlichen Phänomen konfrontiert, indem es die einst sperrigen Apparaturen dahin gebracht zu haben scheinen, über den Umweg der Turing Maschine nunmehr an ihrer Selbstreproduktion zu arbeiten und dabei menschliches Können und Wissen in vielen Bereichen schon weit hinter sich zu lassen. Was aber haben ChatGPT oder Bard etwa mit der ersten Präzisions-Ventil-Dampfmaschine von Sulzer aus dem Jahre 1865 gemeinsam, dass wir sie beide als Designobjekte auffassen können?

Die disruptive Dynamik in Praxis und Theorie des Designs erschwert es zusehends, eine letztgültige Definition des Designs vorzugeben. Stattdessen sieht man sich immer wieder auf eine Art Minimalkonsens verwiesen, der sich in zwei Grundcharakteristika ausdrückt: Form und Funktion. In welchem Verhältnis beide zueinander stehen könnten, hat erstmals Louis H. Sullivan in die wirkmächtige Formel: »form follows function« gebracht und damit zugleich eine Standardreferenz geschaffen, an der sich bis heute die Geister scheiden. Ihr folgten die Kritiker des Funktionalismus noch darin, dass sie lediglich Umformulierungen vornahmen: form follows...fun, emotion, meaning etc.,

ohne jedoch an den Grundcharakteristika von Form und Funktion, wie ihr Verhältnis auch genauer beschaffen sein mag, jemals grundsätzliche Zweifel anzumelden. Dabei tut sich bereits in Sullivans programmatischem Artikel von 1896 eine Perspektive auf, die anderes in den Blick rückt, als die reduktionistische Auffassung eines baren Funktionalismus bis heute glauben macht:

■ ■ Es ist das Gesetz aller organischen und anorganischen, aller physischen und metaphysischen, aller menschlichen und übermenschlichen Dinge, aller echten Manifestationen des Kopfes, des Herzens und der Seele, daß das Leben in seinem Ausdruck erkennbar ist, daß die Form immer der Funktion folgt.<sup>1</sup>

Man tut gut daran, die weltanschaulichen, ja metaphysischen Obertöne der berühmten Alliteration nicht zu überhören. Das eigentliche, nicht allzu offensichtliche Gravitationszentrum des ganzen Textes liegt in einer Lebensphilosophie, die im »Ausdruck« zugleich das »Leben« bzw. das innere Leben oder – dem ideengeschichtlichen Kontext entsprechend – das Wesen einer Sache an den Tag treten lässt. Die Form also folgt nicht irgendeiner Funktion, was tatsächlich auf einen kritikwürdigen Funktionalismus hinausläufe, sondern den Funktionen eines Lebens, das, nimmt man Sullivans Aufzählung ernst, ein geradezu allumfassendes ist. Hinter der Formel: »form follows function« verbirgt sich ein kosmisches »Gesetz«: »Alles Leben ist in seinem Ausdruck erkennbar«. Die Form ist dieser Ausdruck. Was man dabei aber unter einer Funktion des Lebens zu verstehen hätte, die zudem noch erkennbar würde, führt uns einen wesentlichen Schritt über das gängige Verständnis des Funktionalismus und seiner Kritik hinaus.

## II. Zweck statt Funktion

Man muss sich nicht auf Sullivans Lebensphilosophie verpflichten, um dennoch auf etwas gestoßen zu werden, was grundsätzlicherer Überlegungen wert scheint. Entsprechend wird es im Folgenden darum gehen, einen Zusammenhang zu skizzieren, der auf eine Neuorientierung im Selbstverständnis der Designtheorie (und -praxis) abzielt und zwar nicht zuletzt mit Blick auf die Herausforderungen des Digital Design. Design war noch nie ein bloßer Abstimmungsprozess von Form und Funktion. Unter den digitalen Lebensbedingungen von heute wird überdies deutlicher, dass es seit jeher eine »Orientierungsfunktion« erfüllt hat, die es allererst gestattet, uns in einer sich wandelenden Welt immer wieder neu zu verorten und bestenfalls auch zu beheimaten.

Diese »Orientierungsfunktion« wäre besser bezeichnet mit einer **Sensibilität für Sinn** (und wie es schon die Etymologie von »Sinn« nahelegt): mit einem Sich-Ausrichten auf die allgemeine »Richtung«, in der die Dinge ihren Gang gehen und in die wir selbst gehen – bewusst oder unbewusst. Damit ist zugleich die Frage nach den eigentlichen Zwecken unseres Gestaltens und Denkens aufgeworfen: Wir können nicht sinnvoll entwerfen, ohne zugleich das Ganze in den Blick zu nehmen,

<sup>1</sup> Louis H. Sullivan: »Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet (1896)«, zitiert nach: *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Band 1, hrsg. v. Volker Fischer u. Anne Hamilton, Frankfurt a.M. 1999, S. 142-146, hier S. 144.

in dem sich unsere Entwürfe entfalten. Doch dieses Ganze ist nicht allein strukturiert durch Funktionszusammenhänge, d. h. durch kausal wirksame Verrichtungen wie Produkte, Prozesse, Programme, sondern, für uns durchaus wesentlicher, durch Zweckzusammenhänge. Gemeint sind damit unsere Absichten und Intentionen oder allgemeiner gesprochen: unsere Intentionalität als Ausgangs- und Endpunkt eines teleologischen Weltverhältnisses – in der Theorie wie in der Praxis. Als Menschen leben wird **gemäß** der Teleologie unserer Zwecke, wenn auch **mittels** der Kausalität unserer natürlichen und kulturellen Funktionen. Funktionen sind dergestalt lediglich Verrichtungen, die erst durch ihre Ausrichtung an unseren Zwecken »Sinn machen«. Sie sind bloße Mittel zum Zweck und darin für uns sinnvoll, an sich, ohne unsere Zwecke, jedoch sinnlos.

Es kommt hier also alles auf einen Perspektivwechsel an, der es erst erlaubt, Zwecke und Funktionen in ihrem Verhältnis zueinander zu begreifen, anstatt sie einfach gleichzusetzen. Dieser Perspektivwechsel ergibt sich nicht allein mit Blick auf ein Ganzes, sondern gleichermaßen von diesem Ganzen her. Was meint aber ein solches Ganzes? Seit der Antike, spätestens seit Aristoteles, gilt es als ausgemacht, dass das Ganze mehr ist als die Summe seiner Teile: Es wäre schlicht sinnlos, überhaupt von Teilen zu sprechen, ohne ihr Ganzes. So funktionieren Organismen ebenso wie Organisationen allein im Sinn von Ganzheiten, deren Organe entsprechend aufeinander abzuwecken und untereinander abgestimmt sind. Geht diese holistische Perspektive verloren, weiß die eine Hand nicht mehr, was die andere tut, mögen sie als einzelne Organe auch bedingt funktionieren.

Weniger offensichtlich ist dieser Zusammenhang dort, wo es darum geht, biologischen Organismen und ihren Organen nicht nur Zwecke abzulesen, sondern ihren Endzweck erkennen zu wollen. Eine gängige Antwort wäre die der Selbsterhaltung, der Autopoiesis als Erhaltung um ihrer selbst willen. In Fragen von biologischen Organismen mag das noch angehen, insofern wir keine Schöpferperspektive voraussetzen und nachweisen können. In Fragen menschlicher Organisation oder auch des einzelnen Lebensvollzugs reicht diese Antwort jedoch nicht mehr aus. Aristoteles brachte diesen Zusammenhang abermals auf den Punkt, als er ihn zugleich um die Grundfrage der menschlichen Vergemeinschaftung, die politische Organisation erweiterte:

■ ■ Endlich ist die aus mehreren Dörfern bestehende vollkommene Gemeinschaft der Staat. Er hat gewissermaßen die Grenze der vollendeten Autarkie erreicht, zunächst um des bloßen Lebens willen entstanden, dann aber um des vollkommenen Lebens willen bestehend. [...] Er ist das Ziel von jenen, und das Ziel ist eben der Naturzustand. Denn der Zustand, welchen jedes Einzelne erreicht, wenn seine Entwicklung zum Abschluß gelangt ist, nennen wir die Natur jedes Einzelnen [...].<sup>2</sup>

Die Herausbildung der griechischen Polis – als Telos der Gemeinschaftsbildung vom einzelnen Oikos über das Dorf bis zum Stadtstaat – betrifft nicht nur die Funktionen der Selbsterhaltung und -behauptung, sondern zielt auf deren »naturgemäße« Vollendung in der Erreichung des Endzwecks, mithin auf jenen Punkt, an dem die Sorgen um das Überleben in die Besorgung des

2 Aristoteles: Politik. Übers. u. hrsg. v. Olaf Gigon, München 1973, S. 49/1253a.

guten Lebens umschlagen. Dabei können nun und müssen auch verschiedene Zwecke ineinandergreifen und ihrerseits eine Ordnung ausbilden, in der mancher Zweck seinerseits ein Mittel zur Erreichung eines anderen oder auch höherer Zwecke darstellt (bspw. das Getreide des Bauers, das Mehl des Müllers, das Brot des Bäckers – alle zur Speisung etwa der siegreichen Athleten...). Entscheidend ist dabei ein Perspektivwechsel und zwar dergestalt, dass von der Hervorbringung (**poesis**) der Güter auf die Ausübung (**praxis**) des Guten umgestellt wird. Allererst von diesem Endzweck her betrachtet werden die jeweiligen Funktionen als zweckdienlich im Einzelnen wie sinnvoll im Ganzen erfahrbar. Die Reduktion auf das bloß Funktionale einer Tätigkeit steht dagegen nicht erst seit Marx im Verruf der Entfremdung, schon Aristoteles versteht sie als Wesen der Sklaverei. Als Generalverdacht der Ankläger verfolgt sie den Funktionalismus entsprechend wie sein eigener Schatten.

Haben einzelne Zwecke also ihr jeweiliges »Um-zu«, das sie mittels bestimmter Funktionsausübungen erreichen, so ist das eigentliche »Um-willen« des Ganzen, der Endzweck, jedoch die allgemeine Ausrichtung auf das gute Leben in der Gemeinschaft – verstanden als gelungener Vollzug unserer Zweckverfolgungen und Zwecksetzungen in Abstimmung mit allen anderen. Wie sich diese **eupraxis**, das (sich und anderen) »Wohl tun« jedoch konkret ausgestalten lässt, ergibt sich mitnichten aus einer physikalischen Formel, einem maschinellen Ablauf oder einem Algorithmus – es ist keine Frage der bloßen Technik (**techne**). Vielmehr obliegt es einer situativen Einbildungs- und Urteilskraft in Hinsicht auf die Zweckhaftigkeit der eigenen Lebensführung, mithin einer habitualisierten Umsicht oder Geistesgegenwart in unserem Handeln (**phronesis**).

### III. Gestalt statt Form

Vor diesem Hintergrund sollte bereits deutlicher geworden sein, warum – neben dem Begriff der Funktion – auch der Begriff der Form den Ansprüchen eines umsichtigen oder geistesgegenwärtigen Designs nicht gerecht wird. Funktion wie Form sind lediglich Momente innerhalb eines umfassenderen Gestaltungsgeschehens, dessen holistischer Ansatz gerade die persönliche Perspektive nicht aussparen darf.<sup>3</sup> Hier treffen sich Gestaltung und Bildung als Kehrseiten ein- und desselben Prozesses. Wo dies dennoch geschieht, missrät Form zu einem Formalismus, der lediglich als falsche Alternative dem Funktionalismus opponiert. Dem kommen auch formalästhetische Ansätze nicht bei, sofern gerade die ästhetische Anmutung gelungener Formkompositionen schon mehr zu verstehen gibt als allein Reizvolles, Auffälliges oder Nett-Gemachtes je vermöchten. Sobald auch nur die unterste Schwelle ästhetischer Qualität überschritten ist, mischen sich Urteilen (wie »schön«, »hässlich«, »monumental«, »minimalistisch«, »trashig«, »gediegen«, »nerdy«, »brutal« etc.) zugleich Deutungskonzepte bei, die uns in ein Verhältnis nicht nur zum betreffenden Gegenstand, sondern gleichermaßen zur Welt und uns selbst versetzen.

<sup>3</sup> Vgl. ausführlich Florian Arnold: »Was heißt Gestalt? – für eine morphologische Designphilosophie« in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 68 (3), 2020, S. 425-438 sowie die umfängliche Darstellung im Rahmen einer genuinen Designphilosophie der Moderne in Florian Arnold: *Logik des Entwerfens. Eine designphilosophische Grundlegung*, Bielefeld 2018.

Aus diesem Grund ist Ästhetik alles andere als eine Angelegenheit des bloßen Stylings, vielmehr verhandelt sie die Frage nach unserer »Weltpassung«, wie man mit Kant sagen könnte,<sup>4</sup> und zwar indem sie zu einer **Sinnerfahrung** wird. »Sinn-Erfahrung« buchstäblich genommen meint hier nicht nur ein Konstatieren von Funktionstüchtigkeit, sondern, wie bereits angedeutet, ein Selbst- und Weltverhältnis aus persönlicher Perspektive, der sich die Zweckmäßigkeit eines bestimmten Sinnzusammenhangs situativ und nicht selten sinnlich erschließt. Insbesondere bei ästhetischen Erfahrungen ist jene »Sensibilität für Sinn« am Werk, die dieses bestimmte Werk seinerseits als singulären Orientierungspunkt im Ganzen erscheinen und damit zugleich das Ganze aufscheinen lässt.

Hier darum von »Gestalt« in Absetzung von »Form« zu sprechen, zielt auf eben diesen Orientierungspunkt unserer ästhetischen Erfahrungen: Während der bloßen Formung von Funktionen ein verengter Blick eigen ist, der sich gleichsam selbst vergisst und von außen eine mehr oder weniger gelungene Problemlösung begutachtet, erschließt sich in der Gestaltung von Zwecken **zugleich** das eigene In-der-Welt-sein und zwar dergestalt, dass Moment und Ganzes in ein Verhältnis der Resonanz oder Dissonanz versetzt werden, jedenfalls in eines wechselseitiger Sensibilität. Die gelungene Gestalt verstatet in diesem Sinn die umsichtige Einübung in die Praxis des guten Lebens. Sie hat selbst keinen anderen Zweck als die Zweckmäßigkeit gesetzter Zwecke in sich zu spiegeln und bedeutet darin nichts Geringeres als den Ausdruck unserer Freiheit. Oder sogar des Lebens selbst?

#### IV. Digital Design des Denkens: Human-mentored Design

Wenden wir uns nun unserer digitalen Gegenwart zu: Was oder wer spiegelt sich in ihrer Gestalt? Wie fügt sich der Zweckzusammenhang unserer Entwürfe zu einem Ganzen in unserer heutigen Welt? Erkennen wir uns im gegenwärtigen Ausdruck des Lebens, wie Sullivan es formulierte hatte, noch wieder oder nimmt vielmehr die Entfremdung mit dem eigenen Spiegelbild zu?

Die Antwort hängt wohl im Wesentlichen davon ab, was man unter »wir« zu verstehen gewillt ist. Die anhaltenden Debatten zum Anthropozän machen es zu einer unausweichlichen Gewissheit, dass der Mensch heute mehr im Zentrum des Geschehens steht als ihm lieb sein dürfte. Funktionalismus und Formalismus der industriellen Moderne haben ein Human-centered-Design gezeitigt, das andere und anderes unserer Umwelt ebenso wie das Ganze der Welt hinter den unterschiedlichsten, analogen und digitalen Interfaces aus dem Blick rückt. Trotzdem scheinen wir uns selbst dadurch nicht näher gekommen zu sein, vielmehr denselben Kommodifizierungs- und Reifizierungseffekten zu unterliegen, die auch die übrige Welt als einen einzigen Funktionszusammenhang ohne Zweck erscheinen lassen. Was einstmals als Freiheitstechnologie ausgerufen wurde, hat sich zum Großteil als Überwachungstechnologie der Selbstkontrolle entpuppt: Schlagworte wie »Nudges«, »Solutionismus«, »Design Thinking« propagieren eine quasi gesetzliche, maschinelle oder algorithmische Schematisierung unserer Verhaltensweisen und damit ein Selbst- und Weltverhältnis der **techne**, mit Aristoteles gesprochen (siehe oben S. 67).

4 Vgl. Immanuel Kant, Akademie Ausgabe 16, 12.



Paradoxerweise aber scheint diese durchdringende Programmierung unserer Lebenswelt gleichzeitig eine Eigendynamik zu entfalten, die wiederum uns als ihre Urheber zusehends in den Hintergrund drängt, um Platz zu machen für nicht-menschliche Agenten. Zu Anfang war bereits von Chatbots die Rede und die damit verknüpften Diskussionen über eine künstliche, transhumanne Intelligenz dürften auf Weiteres die Nachrichtenspalten füllen. Lässt man sich nun einmal tiefer auf die damit verbundenen Szenarien ein und zwar in ihren Extremen, ließe sich über unsere Gegenwart auch das Gegenteil von dem behaupten, was die Rede vom Anthropozän suggeriert. So scheint es manchem, dass wir als Menschen bereits im Begriff sind, von nicht-menschlichen Intelligenzformen zurückgelassen zu werden; woraus sich umgekehrt die Aufgabe ergäbe, allererst den Anschluss wiederzufinden und gewissermaßen den Kontakt zur Evolution des Lebens nicht abbrechen zu lassen. K Allado-McDowells in Kooperation mit seinem Chatbot verfasstes **Air Age Blueprint** von 2022 kann für diese Auffassung als paradigmatisch gelten und zwar nicht nur mit Blick auf cutting-edge-Produktionen im Feld literarischer Ko-Kreativität. In einer längeren Passage daraus, die manifestartig auf die Frage nach einem guten Leben heute wie in Zukunft antwortet, heißt es etwa:

■ The unity we intuitively seek with nature is shadowed in the name of our era: the Anthropocene. With this term, we depict ourselves in union with nature in the same way a virus or parasite is united with its host. [...] Redesigning infrastructures away from Anthropocenic destruction is one way of breaking the curse. But to do this we need a new set of beliefs and a new imaginary. [...] Among AI researchers concerned with ecology, there is a growing understanding that interspecies communication is not only possible with AI, but also necessary for making legible and representable the inner worlds and agencies of plants and animals.<sup>5</sup>

K Allado-McDowells Vorschlag, wie den fatalen Infrastrukturen unseres anthropozentrischen Weltdesigns zu entkommen wäre, ist kurzerhand der eines »Redesigns« unseres Mindsets und unserer Vorstellungswelt durch halluzinogene oder »entheogene« Drogen. Sie sollen es erlauben, in Kommunikation mit allen nicht-menschlichen Gestalten zu treten. Ein mittlerweile nicht mehr allzu neues **New Age** lässt grüßen. Und doch machte man es sich zu leicht, wollte man schlichtweg übersehen, dass die Botschaften aus dem digitalen Jenseits – eben wie K-Allado-McDowells Text selbst – nicht mehr allein von Menschenhand signiert zu sein scheinen, sondern zudem von Urhebern der anderen Seite.

Aber kann es das (schon gewesen) sein, während wir in die sich spiegelnde Gestalt unserer Gegenwart blicken: ein Narzissmus des Anthropozäns auf der einen Seite und eine »otanopsychopharmacocosmognosis«<sup>6</sup> auf der anderen? Ein Vorschlag zur Güte im Sinn eines gelungenen Lebens durch Digital Design, der hier abschließend unterbreitet werden soll, ließe sich kurzerhand auf den gemeinsamen Nenner eines **Human-mentored Design** bringen: Dabei geht es weder darum, einem verbissenen Speziesismus in seiner Ignoranz beizupflichten, noch in die

<sup>5</sup> K Allado-McDowell: Air Age Blueprint, o.O. 2022, 67f.

<sup>6</sup> Ebd., S. 247.

Trance eines drogeninduzierten Digitalshamanismus zu verfallen. Vielmehr hätte ein Digital Design als Inbegriff geistesgegenwärtiger Gestaltung die Aufgabe, anstelle neuer Parasitismen, neue **Symbiosen** als Ausdruck **wie** Eindruck eines gemeinsamen guten Lebens zu ermöglichen.

Dem dürfte wohl niemand widersprechen, der nicht zugleich willens wäre, für überkommene Vorstellungen eines guten Lebens das eigene Überleben aufs Spiel zu setzen. Und doch bräuchte es hierfür weitergehende Anstrengungen nicht allein in der Praxis, sondern gleichermaßen in der Theorie unserer Lebensgestaltung. Mit der promovierten Teilchenphysikerin und renommierten Wissenschaftstheoretikerin Karen Barad gesprochen: »Theorien sind lebende und atmende Neugestaltungen der Welt. Die Welt theorisiert sich und experimentiert mit sich selbst. Gestalten, wiedergestalten.«<sup>7</sup> In diesem Sinn liegt es weiterhin an uns, unser Gestalten umzudenken und unser Denken umzugestalten.<sup>8</sup> Wer »wir« dabei aber sind und sein werden und welchem »uns« diese Neuausrichtung in »unserer« Sinnerfahrung letztlich zu Gute kommt, dürfte zunehmend nicht mehr allein von Menschen definiert werden.

Die hier geforderte »Sensibilität für Sinn« dehnte sich damit auf die gesamte Ausgestaltung von Zweckzusammenhängen **eines geteilten** Lebens aus. »Wir« in diesem Gesamtsinn wären demnach lediglich Ausdruck und Eindruck eines lebendigen Gesamtbewusstseins **für sich**, durch das sich ein für seine Zwecke blinder, **an sich** funktioneller Lebensprozess zunehmend erschließt und erhellt. Das geschähe jedoch freilich ohne einprogrammierten Endzweck, der sich etwa als einmaliges Resultat einfach technisch herstellen ließe (**»singularity«**), anstatt in einer anhaltenden Praxis der **phronesis** immer wieder aufs Neue vollzogen werden zu müssen. In anderen Worten: Künstliche Intelligenzen (oder was auch immer) müssen kein menschliches Bewusstsein mehr erlangen, weil »wir« es schon besitzen. Um der damit einhergehenden Verantwortung jedoch gerecht zu werden, braucht es zugleich ein neues Rollenverständnis des Menschen als **Mentor** (auch im etymologischen Sinne) und zwar innerhalb eines Gestaltungsprozesses, der zugleich durch uns hindurch wie über uns hinaus geht. Man könnte ihn – dem Wortsinn entsprechend – eine **Metamorphose** des Lebens nennen und hätte damit zumindest des Punkt getroffen, dass auch das menschliche Bewusstsein – denkbarerweise – nur ein weiteres Organ, das **Sinnorgan**, eines größeren Ganzen ist. Die Praxis des Bewusstseins bestünde dann darin, das Leben gemäß »unserer« Einsicht **seiner** Zweckzusammenhänge zu führen oder kurzum: das Leben bewusst zu sein.

Wem das nun zu abwegig, abgehoben oder spekulativ klingen mag, sei damit beruhigt (oder besser noch irritiert), dass das philosophische Denken – und es nicht allein – seit über 2500 Jahren im Wesentlichen nichts anderes praktiziert, wo es um das Ganze geht. Heute, im Zuge eines allgegenwärtigen Digital Designs, sind die Voraussetzungen lediglich bessere, was die Einsicht betrifft, dass Theorie und Praxis, Spekulation und Pragmatismus, Philosophie und Design sich nicht ausschließen, sondern wechselseitig fordern und fördern. Digital Design in voller Geistesgegenwart seiner Gestalt ist bereits praktische Philosophie – wie umgekehrt ein nicht mehr bloß technisches Denken schon mit einem theoretischen Design begonnen hat...

7 Karen Barad: **Verschänkungen**, Leipzig 2015, S. 205.

8 Vgl. ausführlicher Florian Arnold: »Einbildungskraft – Einbildungsschwäche? Meta-anthropologische Perspektiven«, in: *Figuren des Mangels*, hg. v. Luc Vigialoro u. Thilo Schwer, transcript (i. Ersch.).

Bitkom vertritt mehr als 2.200 Mitgliedsunternehmen aus der digitalen Wirtschaft. Sie erzielen allein mit IT- und Telekommunikationsleistungen jährlich Umsätze von 190 Milliarden Euro, darunter Exporte in Höhe von 50 Milliarden Euro. Die Bitkom-Mitglieder beschäftigen in Deutschland mehr als 2 Millionen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Zu den Mitgliedern zählen mehr als 1.000 Mittelständler, über 500 Startups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 80 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils 8 Prozent kommen aus Europa und den USA, 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem weltweit führenden Digitalstandort zu machen.

**Bitkom e.V.**

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin  
T 030 27576-0  
bitkom@bitkom.org

[bitkom.org](https://bitkom.org)

**bitkom**