

Achtsamkeit als Desiderat der praktischen Philosophie

Philip Herdina ^{A*} 

Zusammenfassung

Ziel des Beitrags ist es, die Achtsamkeit des Lesers darauf zu richten, dass Achtsamkeit weniger in dem Kontext der mindfulness-based-stress-reduction (MBSR) zu sehen ist, sondern als Anstoß zur Entwicklung einer aufmerksamen Praxis zu werten ist. Ziel ist es, in der Tradition die Hinterfragung der Welt des Scheins, wie im platonischen Höhlengleichnis ausgedrückt, und dem Glauben an die problemlose Machbarkeit in der phänomenologischen Tradition, die Dekonstruktion dessen, was in der Nachfolge Baudrillards als Simulacra bezeichnet werden, zu betreiben. Das Eindringen der Hyperrealität in unseren Alltag hat eine Ontoschismogenese zur Folge, wodurch wir gleichzeitig zwei Ontologien oder Lebenswelten bewohnen. Zudem ist das hyperreale System als zweite Lebenswelt anderen Regeln unterworfen und einer größeren Dynamik ausgesetzt. Sie tendiert daher dazu, sich ausschließlich in der Jetztzeit zu ereignen. Achtsame Praxis hingegen besteht in der Wiederaneignung der techné von der Technologie und setzt die Dekonstruktion der unsere Umwelt bevölkernden Simulacra und deren Reifikation voraus. Aus der achtsamen Wahrnehmung schwacher Signale, die auf emergente Eigenschaften verweisen, können wir das jeweilig verfügbare Handlungspotenzial in bestimmten Situationen determinieren, da sich in dynamischen Systemen die individuellen Handlungspotenziale erweitern. Abschließend werden Wege zur Einübung achtsamer Praxis aufgewiesen.

Schlüsselworte: Triangulation · Anrede-Kultur · Unternehmenskultur Achtsamkeit · mindfulness · praktische Philosophie · Achtlosigkeit und attention deficit · Ontoschismogenese · Hyperrealität · Neustrukturierung des Zuhandenen · epistemische Funktion der Achtsamkeit · otium versus negotium

^A Universität Innsbruck

* Korrespondenz: philip.herdina@uibk.ac.at

1 Einleitung

Was bedeutet Achtsamkeit als Forderung der praktischen Philosophie? Was ist praktische Philosophie? Das Problem mit der praktischen Philosophie ist, dass sie noch großteils theoretisch oder unpraktisch ist. In dieser Hinsicht ist die konventionelle praktische Philosophie eher abgewandte als angewandte Philosophie. Vergleiche dazu die Kritik der sogenannten *armchair philosophy* oder der Kathederphilosophie durch Schopenhauer (1982). Gabek zeigt, wie wichtig und nützlich die Anwendung philosophischer Ideen in der alltäglichen gesellschaftlichen Praxis sein kann. In diesem Sinne stellt dieser Beitrag eine Exploration des Nutzens philosophischer Reflexion für die Bewältigung alltäglicher Probleme dar. Was ist der Anlass für so eine Reflexion? Die Antwort findet sich schon bei Heidegger (1961:10), der das Problem in „Was heißt Denken?“ wie folgt formuliert:

Alles Bedenkliche gibt zu denken. Was ist das Bedenklichste? Woran zeigt es sich in unserer bedenklichen Zeit? Das Bedenkliche zeigt sich daran, dass wir noch nicht denken. Immer noch nicht, obgleich der Weltzustand fortgesetzt bedenklich wird.

Sofern wir Heideggers Bewertung des Weltzustands zustimmen, und wie könnte man das nicht, scheint ein großer Fundus an Bedenklichem und daher Bedarf an dem, was im Englischen als *mindfulness* bezeichnet wird, zu bestehen. Es stellt sich auch des Weiteren die Frage, worauf der anscheinende allgemeine Reflexionsmangel, oder Mangel an *Noesis* (Husserl) zurückzuführen ist, obschon offensichtlich auch ein Bedürfnis danach besteht. Dies gilt es im Folgenden zu klären.

2 Achtsamkeit als mindfulness

Achtsamkeit wird im Allgemeinen mit *mindfulness* gleichgesetzt und als Methode der Stressreduktion im Arbeitsleben angepriesen. Als MBSR, das heißt *mindfulness-based stress-reduction*, soll *mindfulness-training* eine effektive Strategie zur Reduktion von Stressphänomenen in Arbeitsalltag darstellen und zur qualitativen Verbesserung der Arbeitsleistung führen. Interessant ist, dass Mindfulnessübungen im Sinne der chinesischen Konzeption des *wu wei* als zeitlich beschränkte Unterlassungshandlung interpretiert werden. Warnende Stimmen haben jedoch darauf hingewiesen, dass die Betonung von *mindfulness* als kontemplative Strategie zur Subjektivierung eines objektiv zu definierenden Zusammenhangs führt und in einer passiven Grundhaltung oder Gestimmtheit nach Heidegger resultieren soll. Wir wollen daher in Analogie zur kantischen Unterscheidung zwischen positiver und negativer Freiheit, also „Freiheit wovon“ im Gegensatz zu „Freiheit wozu“, eine Distinktion zwischen negativer und positiver Achtsamkeit einführen. Die Wirkungslosigkeit von Achtsamkeitsstrategien in der qualitativen Verbesserung der Arbeitssituation bzw. Arbeitsleistung und Stressreduktion (in Zeiten von Covid-19), die an die phänomenologische Konzeption der *epoché* und Einklammerung (vgl. Husserl, 1976) erinnern, ist darauf zurückzuführen, dass *mindfulness* ausschließlich negativ definiert bzw. als Enthaltungsleistung des handelnden Individuums interpretiert wird.

In diesem Beitrag wird argumentiert, dass *mindfulness* nicht als eine durch Urteilsenthaltung zu erlangende psychologische Leistung des Einzelnen verstanden werden kann, sondern als Resultat der Dekonstruktion der qualitativen Bedingungen der sozialen Handlungen und Arbeitsleistungen in westlichen (post-)industriellen Gesellschaften interpretiert werden muss: *quod est demonstrandum*.

Wenn wir von Achtsamkeit sprechen, können wir vieles damit meinen. Der Zweck dieses Beitrags ist es, einen Begriff praktischer Achtsamkeit (als Element der politischen Ökonomie) zu entwickeln und ihn vom gängigen negativen Achtsamkeitsbegriff abzugrenzen. Auch wird angestrebt, dem Prinzip der Achtsamkeit größere Signifikanz einzuräumen, sowie den negativen Einfluss von Achtsamkeitsdefiziten aufzuweisen und der Achtsamkeit zudem den Status einer noetischen Tugend zuzuweisen.

Bei Tugenden handelt es sich um internalisierte Handlungsnormen, die aus gutem Grund von Generation zu Generation weitergereicht werden, auch wenn wir deren Sinnhaftigkeit längst vergessen haben. Wesentlich ist auch die Einsicht, dass der Kanon von Tugenden kulturspezifisch ist und so mit der Zeit auch revidiert werden muss. So unterscheiden sich die platonischen Tugenden, die in den *Nomoi* und der *Politeia* als *andreia* (Tapferkeit), *diakosyne* (Gerechtigkeit), *sophrosyne* (Besonnenheit), und *phronesis* oder *sophia* als (Klugheit oder Weisheit) genannt werden von den römischen Tugenden der *iustitia*

(Gerechtigkeit), *temperantia* (Mäßigung), *fortitudo*, *virtus* (Tapferkeit) und der *sapientia* bzw. *prudentia* (Weisheit), wie sie sich bei Marcus Tullius Cicero in *De officiis* finden, oder zum Beispiel von den konfuzianischen Tugenden der Menschlichkeit, Gerechtigkeit, Sitte, des Wissens und der Wahrhaftigkeit. Nirgends finden wir jedoch bei den Tugenden eine Tugend der Achtsamkeit oder Aufmerksamkeit, die daher konventionell eher in den Bereich der Wahrnehmungspsychologie verbannt wird.

Sofern Aufmerksamkeit, die sich messbar als Aufmerksamkeitsspanne oder negativ als Aufmerksamkeitsdefizit in der Form von ADS oder ADHD manifestiert, nicht nur als psychogenes abweichendes Verhalten klassifiziert wird, sondern als lebenspraktische Herausforderung, wird die Betonung und die Erweiterung der Aufmerksamkeit dem Einfluss des Zen-Buddhismus zugeschrieben. Diese Verortung spiegelt sich auch in den meisten Publikationen zu dem Thema Aufmerksamkeit und Aufmerksamkeitstraining wider (vgl. exemplarisch Kabat-Zinn 2011, 2015). Wesentlich ist hier, dass Achtsamkeit und Aufmerksamkeit oft als austauschbare Begriffe verwendet werden, obwohl davon auszugehen ist, dass diese Begriffe streng genommen nicht ident sind. Im Sinne einer Begriffsdifferenzierung können wir demnach Achtsamkeit nach Kabat-Zinn (2015,13) wie folgt definieren:

Achtsam zu sein bedeutet, seine Aufmerksamkeit absichtsvoll auf Erfahrungen des gegenwärtigen Augenblicks zu richten - und zwar auf eine bestimmte, eine „achtsame“ Art und Weise.

Signifikant ist hier auch die genannte Verbindung zwischen dem deutschen Begriff der Achtsamkeit und dem angelsächsischen Konzept der „mindfulness“, das sich etymologisch natürlich anders ableitet. Hier die Definition, die wir der Universalenzyklopädie Wikipedia entnehmen können:

Achtsamkeit/mindfulness ist ein Zustand von Geistesgegenwart, in dem ein Mensch hellwach die gegenwärtige Verfasstheit seiner direkten Umwelt, seines Körpers und seines Gemüts erfährt, ohne von Gedankenströmen, Erinnerungen, Phantasien oder starken Emotionen abgelenkt zu sein, ohne darüber nachzudenken oder diese Wahrnehmung zu bewerten. (Wikipedia, 2022,1.7.22)

Mindfulness oder Achtsamkeit ist demnach eine spezifische Ausprägung der Aufmerksamkeit, insofern sie von einem bestimmten Bewusstseinszustand oder *frame of mind* abhängig ist, und kann demnach nicht von diesem getrennt gesehen werden. Wenn wir uns also mit dem Begriff der *mindfulness* auseinandersetzen, müssen wir auch uns den Bedingungen wie z.B. der Ablenkung zuwenden, die der Entstehung von *mindfulness* zu- oder abträglich sind.

Achtsamkeit kann demnach als Form der Aufmerksamkeit im Zusammenhang mit einem besonderen Wahrnehmungs- und Bewusstseinszustand verstanden werden, also als Persönlichkeitseigenschaft oder zumindest persönlichkeitsabhängiger Disposition. Wesentlich ist auch, dass die Genese der Achtsamkeit per definitionem eine spezifische Urteilsenthaltung oder *epoché* voraussetzt, wie sie Husserl in seiner Konzeption der Phänomenologie als strenge Wissenschaft spezifiziert. Die *epoché* bildet einen Grundstein des phänomenologischen Verfahrens der ‚eidetischen Reduktion‘ (Husserl, 1976), mit der die Wahrnehmung der Dinge ‚so wie sie sind‘ ermöglicht werden soll. Es wird zudem davon ausgegangen, dass das Vorurteil als vorlaufendes Urteil im Sinne von Kant, und das Erkennen von Erkanntem als scheinbar Bekanntem, folglich ein epistemisches Hindernis darstellt, das demnach die Sicht auf die Dinge, so wie sie sind verstellt (vgl. Bachelard, 1987).

Die Idee der Ausklammerung von Allem, was als Ablenkung empfunden werden kann, ist auch für den Zen-buddhistischen Zugang zur Erweiterung der Achtsamkeit wesentlich. Bezeichnender Weise wird *mindfulness-training* von allen möglichen Instituten als Möglichkeit angepriesen, dem Alltagsstress zu entfliehen und die Erfordernisse und Eindrücke des Alltagslebens auszuklammern. Dieses Angebot nimmt dann die Form eines *mindfulness-building* und einer Stressreduktionsübung (vgl. MBSR als *mindfulness-based stress-reduction*¹), die zur Besinnung auf, und Erweiterung von individuellen Ressourcen führen soll und somit zur effizienteren Erfüllung der beruflichen und außerberuflichen Erfordernisse beitragen kann. Wie später ausgeführt stellt dies Teil einer Kommodifizierungsstrategie dar, die das Ziel der Entwicklung einer angewandten oder praxisbezogenen Aufmerksamkeit letztlich eher untergräbt.

Da die Arbeits- und Lebensbedingungen, die ein solches Training fordern, unverändert bleiben und sogar durch die Gewährung solcher Auszeiten eher stabilisiert werden (vgl. Marcuse, 1967), ist ein solches

¹ www.newscientist.com/article/mg25033370-300-the-mindfulness-revolution-a-clear-headed-look-at-the-evidence

mindfulness training wahrscheinlich von geringer Nachhaltigkeit und daher für die Alltagspraxis irrelevant. Die Ausklammerung der noetischen Dimension der Aufmerksamkeit (vgl. Husserl, 1976), die sich in solchen Beschreibungen von *mindfulness* als 'ihre Gedanken schweigen lassen' spiegelt, garantiert jedoch dessen Wirkungslosigkeit beim Versuch, zur Veränderung der Alltagspraxis als Habitus (vgl. Bourdieu, 1979) beizutragen.

MBSR oder *mindfulness-based stress reduction* wird somit zum mentalen *powernapping*, zur geistigen Auszeit, zu *mindfulness to go* kommodifiziert und degradiert. ‚Achtsamkeit to go‘ erfüllt jedoch ein spezifisch systemstabilisierendes Ziel, das auf dessen ‚idiotische‘ Einschränkung (vgl. das griechische *idios* als Privatperson) und resultierender politischer (vgl. *polis* als soziales Gefüge) Wirkungslosigkeit beruht. Somit wird *mindfulness-training* dieser Art der um sich greifenden Unachtsamkeit bzw. Achtlosigkeit nicht Einhalt gebieten. Sofern sich nichts ändert, ist daher davon auszugehen, dass trotz zahlreicher globaler Krisenphänomene, die als bekannt vorausgesetzt werden können, sowohl Achtlosigkeit wie Unachtsamkeit und deren negative Folgen sich weiterverbreiten werden.

Dass diese Phänomene grassieren, lässt sich an anhand der diagnostizierten ADD und ADHD Erkrankungen als Zivilisationskrankheiten (vgl. Inglis, 1981) konstatieren. Man beachte die zunehmende Inzidenz von ADD und ADHD auch bei Erwachsenen:

ADHD diagnoses among adults are growing four times faster than are ADHD diagnoses among children in the United States. This finding comes from a 10-year study recently published in JAMA Network Open1, which found the prevalence of ADHD among children aged 5 to 11 rose from 2.96% to 3.74% between 2007 and 2016, whereas the prevalence of ADHD among adults rose from .43% to .96% — a 123% increase — during the same time period. What’s more, the study states, „The overall rate of annual adult ADHD incidence per 10,000 person-years increased from 9.43 in 2007 to 13.49 in 2016.“²

Anbei eine Liste der für ADD und ADHD kennzeichnenden Symptome:

ADD

- Be easily distracted, miss details, forget things, and frequently switch from one activity to another*- Have difficulty maintaining focus on one task*- Become bored with a task after only a few minutes, unless doing something they find enjoyable*- Have difficulty focusing attention on organizing or completing a task*-Have trouble completing or turning in homework assignments, often losing things (e.g., pencils, toys, assignments) needed to complete tasks or activities*-Appear not to be listening when spoken to*-Daydream, become easily confused, and move slowly*- Have trouble understanding details; overlooks details*

ADHD

- Fidget or squirm a great deal -Talk nonstop*- Dash around, touching or playing with anything and everything in sight -Have trouble sitting still -Be constantly in motion - Have difficulty performing quiet tasks or activities - Be impatient- Blurt out inappropriate comments, show their emotions without restraint, and act without regard for consequences - Have difficulty waiting for things they want or waiting their turn in games - Often interrupt conversations or others' activities;³

Sowohl ADD wie ADHD sind typische Syndrome, die traditionell in der Adoleszenz auftreten und mit zunehmender Reifung des Individuums abnehmen. Doch wurde nicht nur seit dem Auftreten von Covid und der erzwungenen Digitalisierung des schulischen und außerschulischen Lernprozesses beobachtet, dass die Störungen auch in der Postadoleszenzphase persistieren, und man nun einer Generation X (Rushkoff, 1994) neue, abweichende Verhaltensweisen als Norm zugesteht. Ein Mangel an Achtsamkeit und eine Tendenz zum hyperaktiven Verhalten scheint nun eher ein soziales Phänomen und Problem zu sein als ein altersspezifisches und pädagogisches, insbesondere der mit *markierten Eigenschaften.

² Trends in the Prevalence and Incidence of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Among Adults and Children of Different Racial and Ethnic Groups, *Winston Chung, MD, MS¹; Sheng-Fang Jiang, MS²; Diana Paksarian, MPH, PhD et al*

³ <https://www.nhs.uk/conditions/attention-deficit-hyperactivity-disorder-adhd/symptoms/>

Somit stellt sich die Frage nach der Achtsamkeit neu als Frage nach der Bedingtheit der Unachtsamkeit oder Achtlosigkeit. Der Zugang zur Achtsamkeit liegt daher nicht mehr in der Ausklammerung der Alltagspraxis, sondern in der Dekonstruktion der alltäglichen Bedingungen der Unachtsamkeit und Achtlosigkeit. Hier können wir auch die beiden Begriffe noch differenzieren und folgende notwendige Unterscheidung treffen: Achtlosigkeit ist eine undifferenzierte Handlungsdisposition, während Unachtsamkeit situativ und objektbezogen ist. Insofern sind ADD und ADHD internalisierte Verhaltensmuster, die dem Habitus zuzuschreiben sind und einer allgemeinen und undifferenzierten Unachtsamkeit, sprich Achtlosigkeit entsprechen. Unachtsamkeit hingegen ist ein Verhalten, das wir in einer spezifischen Situation und mit einem spezifischen Objektbezug beobachten werden.

3 Kultur der Achtlosigkeit

Mit der Zunahme der Inzidenz von ADD und ADHD und der Persistenz des Syndroms über eine spezifische psychologische Entwicklungsphase hinaus wird ein Mangel an Achtsamkeit zum sozialen Phänomen, das wie die Anomie einer eingehenderen Analyse bedarf. Man vergleiche hierzu Durkheims (1952) Erforschung des Suizids als gesellschaftlich bedingtem Phänomen in seinen bekannten Anomie-Studien.

Achtsamkeitsdefizite werden somit zur Norm, zum Habitus (Bourdieu, 1979). Die Veränderung des Habitus, die wir in den industrialisierten Ländern beobachten können, ist auf die Veränderung der Lebenswelt und dessen semiotischer Umwelt zurückzuführen, wie, auf Salman Rushdie Bezug nehmend, von David Brown (1997, 130) konstatiert wird:

The paramount human experience ... is increasingly one of relentless psychic migration, of unsettled movement through an ever-shifting mental terrain. Identity is now a personal construct, rather than something shaped within the context of a relatively stable social space. The whole of life becomes a discontinuous collage. We experience 'multiple ways of being'. We become cultural consumers, capable of constantly defining and redefining ourselves, shifting our physical and psychic venues, choosing from the ever-widening array of options at hand.

Die massive Veränderung unserer Lebenswelt ist primär durch den Digitalisierungsschub verursacht, der in den letzten Jahrzehnten immer mehr Lebensbereiche erfasst hat. Obwohl die Verbreitung digitaler Medien schon ihren Vorlauf in der Entwicklung der Fotografie und des Films hat, begründet sich in der umfassenden Digitalisierung die Grundlage dessen, was wir nach Bateson (1972) als ontologische Schismogenese oder Ontoschismogenese bezeichnen können. Das Resultat dieses Prozesses ist, dass wir uns gleichzeitig in mehr als einer Welt aufhalten können, d.h. auch in der was Baudrillard (1981) als die auf der Realität aufbauenden Hyperrealität bezeichnet. Bezeichnender Weise findet sich weder bei Schutz und Luckmann (1974) noch bei Berger und Luckman (1975) die Möglichkeit einer solchen ontologischen Bifurkation, der Emergenz einer mit der Alltagsrealität in Konkurrenz stehenden Hyperrealität. Trotz Kapiteln zur Traumwelt und Fantasiewelt (vgl. Schutz & Luckmann, 1974) liefert in der phänomenologischen Soziologie die alltägliche Lebenswelt ein kohärentes ontologisches Fundament der jedweder Alltagserfahrung.

The symbolic universe is conceived of as the matrix of all socially objectivated and subjectively real meanings; the entire historic society and the entire biography of the individual are seen as events taking place within this universe. What is particularly important, the marginal situations of the life of the individual ... are also encompassed by the symbolic universe. (Berger & Luckman, 1975, 114)

Dieses Universum liefert die Grundlage für einen spezifischen Habitus, der auf einer gemeinsamen Umwelt und einer gemeinsamen Weltsicht beruht.

Further, a special epoché belongs to the cognitive style. The phenomenological suspension of acceptance of the world's reality is essentially different from the various epochés that underlie the mythology of empirical science. But also the natural attitude of daily life has a special form of epoché. In the natural attitude a man surely does not suspend his beliefs in the existence of the outer world and its objects. On the contrary, he suspends every doubt concerning their existence. What he brackets is the doubt whether the world and its objects could be otherwise than just as they appear to him. (Schutz & Luckmann, 1974, 27)

Hier wird in der phänomenologischen Tradition eine homogene räumlich oder zeitlich strukturierte Alltagsontologie konstatiert, die mit natürlichen Objekten besiedelt ist. Dies trotz der Tatsache, dass ontologische Schichten und mögliche Welten auf eine philosophische Tradition zurückgreifen können, die sich bis zu Leibniz zurückverfolgen lässt. Eine Mehrweltentheorie ist der Theorie möglicher Welten eher verwandt, als einer konventionellen Ontologie, zumal Ontologien darauf abzielen, ein homogenes Verständnis des eigentlich Seienden zu entwickeln. Dies gilt auch letztlich für Heideggers Konzeption einer Fundamentalontologie. Aufgrund der Ontoschismogenese ist es nützlicher von mehreren Welten auszugehen, deren Ontologien sich decken können, aber nicht müssen. Traditionelle Schichtenmodelle, wie sie von Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1970), Nicolai Hartmann (1935) und Karl Popper (1972) vertreten wurden, gehen jedoch immer noch von einem gemeinsamen Fundament der entworfenen ontologischen Schichten aus und schließen daher die Möglichkeit einer Ontoschismogenese (vgl. Bateson, 1972) aus. Somit können wir folgende ontologische Ansätze differenzieren:

- Singuläre Ontologien: Alltagsontologie oder Theorie der Lebenswelt, die auf einer Einweltentheorie beruht.
- Dritte Welt Theorie: Karl Popper führt im Rahmen seiner Wissenschaftstheorie eine 3-Welten Theorie ein, die sich aus der physikalischen Welt, der psychischen Welt und der objektiven Welt des wissenschaftlichen Diskurses zusammensetzt (vgl. Popper, 1972).
- Hyperrealität: Baudrillards Konzeption der Hyperrealität schlägt verschiedene progressive Stufen der Autonomisierung der (digitalen) virtuellen Welt vor. Das semiotische System verändert zunehmend den Prozess der Semiose (Baudrillard, 1981).
- Hyperindustrialisierung: Laut Stiegler stellt die Herauslösung des hyperrealen aus dem semiotischen Prozess nur einen Aspekt der Hyperindustrialisierung dar, indem innerhalb eines kapitalistischen Systems sämtliche Lebensbereiche kommodifiziert, d.h. zur Ware degradiert werden (Stiegler, 2014).

Unsere Rekonstruktion der Alltagsontologie ist insofern irreführend, als sie davon ausgeht, dass der Mensch von einer stabilen Umwelt umgeben ist, die zudem mit natürlichen Objekten bestückt ist. Diese überholte Annahme findet sich sowohl bei Philosophen wie Edgar Moore (1959) und Bertrand Russell (1956), die epistemologische Probleme vorwiegend anhand von Gegenständen wie Tischen und Stühlen erörtern, was den erwähnten Begriff der Lehnstuhlphilosophie oder *armchair philosophy* nahelegt. Dasselbe gilt zumindest zum Teil für Marvin Minskys Konzeption einer Blockworld (1981). Die genannte Ontoschismogenese hat jedoch weiterreichende Konsequenzen, die in der Folge skizziert werden sollen. Was ist unter Schismogenese oder genauer ontologisch komplementärer Schismogenese (vgl. Bateson, 1972) zu verstehen? Wie der Begriff der Schismogenese nahelegt, handelt es sich dabei um ein Auseinanderdriften zweier (kultureller) Systeme. Der von Bateson verwendete Begriff der Komplementarität bezieht sich auf die Tatsache, dass sich diese Systeme in einem Konkurrenzverhältnis befinden und daher die Position des jeweilig anderen in der Folge missverstanden wird.

- Die Ontoschismogenese resultiert in einer Transformation der Seinswelt und lebensweltlichen Strukturen, wie sie ursprünglich von Husserl (1954) definiert wurden, da diese einheitliche Lebenswelt nicht mehr als alleinige Grundlage alltagsheuristischer Prozesse dienen kann.
- Komplementarität: Während die virtuelle Welt in der Vergangenheit eher eine parasitäre Existenz führte, beobachten wir nun eine Verschiebung des Gleichgewichts zwischen Realität und des Hyperrealen und der daraus resultierenden Virtualisierung der Realität einerseits und Realisierung der virtuellen Welt andererseits.
- Virtualisierung: Durch die emergente Dominanz des Hyperrealen wird die Lebenswelt potenziell in ein magisches Theater verwandelt in der scheinbar alles möglich ist, wie in Shakespeares *The Tempest*, in dem es um Prosperos magische neue Welt geht, dargestellt (vgl. Huxley, 1974).

Laut Bernard Stiegler (1994) ist es zudem ein Irrtum, die Werkzeuge des Menschen ausschließlich als Erweiterung dessen Handlungsfähigkeit zu sehen, die sich demnach als Geschichte der Technik, Entwicklung der *techné* oder originärer Technik rekonstruieren lässt, wie von Bernal (1973) dargestellt. Im Gegenzug generieren diese immer ausgefeilteren Werkzeuge des Menschen eine eigenständige, künstliche Umwelt, die vom Nutzer des Werkzeugs neue Adaptionsprozesse erfordert, da der Mensch in einer symbiotischen Beziehung zu seinen Werkzeugen steht und die Werkzeuge nicht nur ihm dienen, sondern er auch zum (Be)Diener seiner Werkzeuge wird (vergleiche hierzu auch die differenziertere Darstellung von Mumford, 1977). Eine wesentliche Folge dieser Rückkoppelung besteht in der epistemischen

Konsequenz, dass die Cartesische Trennung zwischen *res extensa* und *res cogitans* nicht mehr zutrifft, da sich in der symbiotischen Beziehung die *res extensae* prägend auf die *res cogitantes* auswirken. Diese werkzeugbedingte zerebrale Veränderung und Veränderbarkeit cerebraler Strukturen durch die verwendeten Werkzeuge wird auch durch Tierexperimente belegt:

When scientists have trained primates and other animals to use simple tools, they've discovered just how profoundly the brain can be influenced by technology ... the tools, as far as the animals brains were concerned, had become part of their bodies. As researchers who conducted the experiments with pliers reported, the monkeys' brains began to act „as if the pliers were now the hand fingers“.
(Carr, 2011, 32)

Die Emergenz des Hyperrealen impliziert nach Baudrillard eine grundlegende Veränderung der semiotischen Beziehung insofern sich das hyperreale Zeichen nicht mehr auf ein reales Objekt beziehen muss, um bedeutsam zu sein, sondern sich als Simulacrum autonomisiert. Das Zeichen beginnt als Simulacrum das reale Objekt nicht mehr bloß zu repräsentieren, sondern zunehmend zu ersetzen. Dass dieses bereits vielfach der Fall ist, können wir beispielhaft an hyperrealen Neuentwicklungen wie Bitcoin als virtuellem Geld, Online-Banking in dem nur scheinbar Geld von einem Konto auf ein anderes transferiert wird, oder der Errichtung eines *home-office*, in dem durch ein quasi Kripkesches Taufverfahren (1980) das Heim zum *officium* umgetauft wird, obwohl das *home-office* im Kinderzimmer stattfinden kann.

Laut Stiegler bilden jedoch dieser Veränderungen nur Teil eines Archeprogramms, in dem das Hyperreale (das immer auch ein Reich der *poiesis* war) wie das Reale, das Marx (1944) mit dem gesellschaftlichen Unterbau oder der Basis identifiziert, den Prinzipien und Regeln der Ökonomie unterworfen und durch diese determiniert wird. Somit verändern sich auch analog die kognitiven und libidinösen Dispositionen des Menschen, um sich der Transformation der Umwelt anzupassen, und somit den Zwängen des Systems zu unterwerfen, dessen Resultat Stiegler (2018) als Neganthropozän bezeichnet (vgl. auch Deleuze & Guattari, 1972).

Die Nutzer der neuen digitalen Werkzeuge sind demnach konstant Prozessen ausgesetzt, die neurologische Veränderungen zur Folge haben und den Erfordernissen der Achtsamkeit entgegenwirken, und daher diese in der Alltagspraxis effektiv erschweren oder gar verunmöglichen. Für achtsames Handeln fehlt dann einfach die notwendige Zeit. Aus den Zwängen des Mehrwertprinzips ergibt sich eine umfassende Zeitökonomie, die in allen Lebensbereichen eine Reduktion der Zeitperspektive zur Folge hat (Gleick, 2014). Dieser Prozess wird von Stiegler als Hyperindustrialisierung bezeichnet. Diese durch *negotium* determinierte industrielle Umwelt erzeugt auch ein Schrumpfen des Zeithorizonts und eine Veränderung der Kognitions- und Verhaltensmuster, wie in der sogenannten Generation-Z, als Nachfolgegeneration von X, beobachtet und wie folgt beschrieben:

1997-2009, Die Generation Z ist mit dem Internet und den mobilen Geräten (Tablets, Smartphones) groß geworden und gilt auch als Digital Natives. Soziale Netzwerke (Facebook, Instagram usw.) werden ohne Rücksichtnahme auf die eigene Privatsphäre genutzt. Die Generation Z konzentriert sich nur auf ihre eigenen persönlichen Ziele, dadurch sind sie Einzelkämpfer und Individualisten. Die Lebenslust und die Maximierung von Erlebnissen treibt sie an und nicht festgelegte Strukturen und Abläufe. Wissen wird ausschließlich über das Internet jeweils situativ abgefragt. In der Generation Z hat es besonders viele Smombie's, welche einen ständigen Blick auf ihr Smartphone haben.⁴

Die Transformation der Umwelt und die Auswirkung auf die handelnden Subjekte lässt sich wie folgt skizzieren: Alle Prozesse werden unter dem Druck der Ökonomie maximal beschleunigt, was auch bewirkt, dass der für den Triebverzicht erforderliche Zeithorizont immer weiter schrumpft. Dieser Reduktion drückt sich im Werbespruch „Ich will alles, und zwar jetzt“ aus oder in der zunehmend populären Ersteigerung von Waren auf Ebay. Die Verkürzung des Zeithorizonts spiegelt sich in der Tatsache, dass der Erwerb auf Ebay im Gegensatz zum üblichen Kauf terminisiert ist, d.h. die Ware ersteigert wird. Bezahlen erfolgt ebenso per Knopfdruck oder per Kreditkarte und nicht dann, wenn man genug Bargeld gespart hat, um sich ein gewünschtes Objekt zu kaufen. Dies hat eine libidinöse Infantilisierung mit weitreichenden Konsequenzen zur Folge, wie durch das sogenannte Marshmallow Experiment (Mischel, 2014) belegt. In

⁴ <https://www.adigiconsult.ch/glossar/generation-silent-baby-boomer-x-y-me-millennials-z-alpha/>

diesem Experiment wird einem Kleinkind die Möglichkeit angeboten, sofort ein Marshmallow oder Keks (Brownie) zu verzehren, oder durch Verzicht auf die sofortige Befriedigung eines Impulses zu einem späteren Zeitpunkt zwei Marshmallows oder Brownies zu bekommen. Dies ähnelt natürlich dem Modell des Ansparens statt Schuldenmachens, in dem Geld zur Seite gelegt wird, um zu einem späteren Zeitpunkt ein neues Auto oder anderes Objekt des Begehrens zu erwerben. In der Entwicklungspsychologie wird die Fähigkeit zur Impulskontrolle als wesentlicher Schritt in der emotionalen und kognitiven Entwicklung des Kindes interpretiert. Ohne diese Perspektive geht auch die Fähigkeit zur individuellen Handlungsplanung an zukunftsorientierten Zielen verloren. Betroffen ist derjenige kognitive Bereich, der in der Kognitionsforschung als Zentrum der *executive control* bezeichnet wird.

Ein weiterer Schritt in der frühkindlichen Entwicklung besteht in der Aneignung des Begriffs der Objekt Konstanz. Das Kleinkind wächst in einer Welt der Phänomene auf, in der unsichtbare Objekte mit ihrem Verschwinden zu existieren aufhören und Objekte, die ins Gesichtsfeld rücken, ebenso wie aus dem Nichts erscheinen. Diese Erkenntnis erklärt auch einiges an frühkindlichem Verhalten, d.h. der Freude an Spielen wie Peek-a-Boo und Verstecken, die sie schier endlos spielen können. In einer späteren Phase der kognitiven Entwicklung lernt das Kind, dass sich unsichtbare Objekte nicht in Luft aufgelöst haben, sondern nur dem Gesichtsfeld entzogen sind. Im virtuellen Raum finden wir uns jedoch im kindlichen magischen Theater wieder, wo Objekte plötzlich verschwinden und wiedererscheinen können. Dies gilt ebenso auf Ebay, wo das Verschwinden eines Objekts im Angebot, ein reales Erscheinen andernorts zur Folge haben kann oder nur, dass dessen virtuelle Existenz erloschen ist. Dies gilt ebenso für den sogenannten Drohnenkrieg, wo sich auf Knopfdruck Figuren am Bildschirm in eine Staubwolke auflösen können. Ein Teil der akuten ökologischen Probleme ist wohl darauf zurückzuführen, dass wir annehmen, dass sich Gebrauchsgegenstände, derer wir uns entsorgt haben, metaphorisch oder effektiv in Luft auflösen und bei uns der Strom einfach aus der Steckdose kommt. Dass dieser Strom zum Teil aus Kohlekraftwerken stammt und somit die Ökobilanz z.B. von Elektrofahrzeugen negativ beeinflusst, wird einfach ausgeblendet.

Parallel zur Virtualisierung des Objekts findet eine Virtualisierung des Subjekts statt. Es ist eine Illusion davon auszugehen, dass sich das mit der Digitalisierung einhergehende System der Hyperindustrialisierung nicht auf unsere sozialen Strukturen auswirkt. Die Zwänge der Globalisierung und der Zeitökonomie legen uns nahe, in Sofortbeziehungen zu treten. Das Anbahnen einer Beziehung und das sorgfältige Erkunden der anderen Persönlichkeit wird durch eine spontane virtuelle Nähe ersetzt, in der man sofort per Du ist, und sich gegenseitig mit Vornamen anspricht. Die bisher erforderlichen Zwischenschritte werden einfach übersprungen. Die Spontanität der Beziehungen bedeutet jedoch auch, dass diese ebenso abrupt wieder abgebrochen werden können, da der jeweiligen Beziehung keine echte emotionale Bindung zugrunde liegt. Die Beziehungssubjekte werden dadurch zusehends austauschbar und können sogar durch intelligente Roboter (cobots) ersetzt werden. Das, was Heidegger als Fürsorge bezeichnet, fehlt diesen Beziehungen zur Gänze und es verschwinden (virtuelle) Personen aus dem Bekanntenkreis, um danach ebenso unvermittelt, wie bei Facebook-beziehungen, wieder aufzutauchen.

Diese Veränderung in der Sozialstruktur hat auch massive Auswirkungen auf unser Kommunikationsverhalten. Wir beobachten den paradoxen Prozess der ‚Grammatisierung‘ der Kommunikation, verbunden mit einem gleichzeitigen Kommunikationsverlust, der anhand der Griceschen Maxime (vgl. Grice, 1975) messbar wird. Seit der Digitalisierung wird viel mehr Text produziert, da sich sowohl die Textproduktion wie die Textüberbringung vereinfacht hat. Nicht nur die Textüberstellung, sondern auch die Texterstellung ist inzwischen hochautomatisiert. So sind wir oft Empfänger von Texten, die nicht von Menschen geschrieben wurden und daher gezwungen, mit Maschinen zu kommunizieren, die uns spezifische Kommunikationsformate aufzwingen. Vielfach sind wir Empfänger von Einwegkommunikation wie „noreply@“ Mails, die es dem Empfänger verunmöglicht, auf das Kommunikat zu antworten, sondern sie/ihn zwingen, es nur zur Kenntnis zu nehmen oder zu ignorieren (Herdina, 2015). Zudem gleicht sich im Gegensatz zu dem von Derrida (1983) erhobenen Postulat der gängige Schreibmodus zunehmend dem Sprechmodus an und entwickelt sich ein Telegrammstil, den wir wiederum aus der frühkindlichen Entwicklung kennen. Whatsapp ersetzt das telefonische Gespräch; Rechtschreibung und Grammatik wird vom Spellchecker übernommen. Notfalls kann auf automatische Formulierungs- und Übersetzungsprogramme wie *Google-translate* und *Grammarly* zurückgegriffen werden. Unsere Kommunikationsprozesse werden zunehmend automatisiert, um den Erfordernissen der (Zeit)Ökonomie zu entsprechen und, sofern Menschen noch in die Kommunikationsprozesse eingebunden sind, können und

werden diese zusehends auf vorgefertigte Sprachschemata und Denkschemata zurückgreifen (wie in Call-Zentren praktiziert), die auch zunehmend zum Habitus werden (Herdina, 2017).

Soweit haben wir die Auswirkungen der Digitalisierung auf die semiotische Umwelt skizziert und sich abzeichnende regressive, d.h. atrophische Tendenzen aufgewiesen. Was diese Prozesse gemeinsam haben, ist, dass sie massiv die individuelle Erfahrung der Lebenswelt und auf die *executive control* Prozesse auswirken, beeinflussen. Wie schon angedeutet, haben diese Veränderungen substanzielle Einwirkungen auf das handelnde Subjekt, was potenziell zwei neue Menschentypen generiert, die als *digital natives* oder *digital migrants* unterschieden werden. Die scheinbare Erweiterung des Erfahrungspotentials des Individuums durch das, was Heidegger als ‚Gestell‘ bezeichnet, wird mit einer massiven Einschränkung der individuellen Erfahrung und Wahrnehmung und sogar des Entscheidungsspielraums bezahlt. Wir können die Auswirkungen auf die öffentlichen und subjektiv internalisierten Normen wie folgt kurz zusammenfassen:

- Autonomisierung der Routinen: kommunikative und prozessuale Abläufe werden immer mehr schematisiert und zeichnen sich durch schwindende Variation und Kreativität aus.
- Die Griceschen Konversationsmaxime der Qualität, Quantität, Relevanz und Modalität werden von Einwegkommunikationsmuster, die diese Kriterien ignorieren, ersetzt.
- Handlungsprozesse werden aus zeitökonomischen Gründen externalisiert (vgl. *outsourcing*) und daher dem reflexiven Eingriff des Subjekts auf programmierte Abläufe entzogen. Beispiele dafür sind automatische Steuerungen von Regelungsprozessen, wie automatisierte Verkehrsregelung, autonomes Fahren, durch das dem Fahrer jede Entscheidungsmöglichkeit genommen wird.
- Automatisierung und Virtualisierung führen beim handelnden Subjekt mit der Zeit zu dem, was wir als noetische Anaesthetie bezeichnen, d.h. zu einem Verlust an *aisthesis* und *poiesis*, mangels ästhetischer und poetischer Erfahrung. Dieser Mangel führt langfristig unweigerlich zur Atrophie subjektiver Empfindsamkeit, Kreativität und Reflexionsfähigkeit.
- Der Verlust der *aisthesis* durch die Virtualisierung der Erfahrung führt zu einem immer größeren Kompensationsbedarf durch die Intensivierung hyperrealer Erfahrung und einem Verlust an Sensibilität. Daraus resultiert ein immer intensiverer Bedarf an sensorischem Input, z.B. an Lautstärke, Brillanz, ‚action‘, so dass die virtuelle Repräsentation das reale (Vor)Bild in jeder Hinsicht an Intensität übertrifft und ein mögliches Suchtverhalten generiert (vgl. *body dysmorphia*). Das Hyperreale übertrifft das Reale und das Abbild ersetzt das Objekt von dem es ein Abbild ist. In diesem Sinn ist es wahrlich hyper-real.
- Die progressive Atrophie resultiert in der Verbreitung einer *anoetischen*, d.h. reflexionslosen und unaufmerksamen Praxis, die sich mit Bourdieus Begriff des Habitus deckt.

Die bezeichnete Externalisierung kognitiver und kommunikativer Prozesse, die sich nicht nur auf subjektive, sondern auch auf objektive Prozesse bezieht, ist auch mit Verlusten verbunden, die sich negativ auf das Achtsamkeitspotenzial des Individuums und der Gemeinschaft auswirkt. Die Autonomisierung der Routinen führt dazu, dass sich spezifische Ablaufmuster etablieren und fossilisieren. Diese reagieren nicht mehr auf externen Input, der von den vorgegebenen und erwarteten Eingaben abweicht. Aufgrund der symbiotischen Beziehung zwischen Praxis und der in der Technologie enthaltenen *techné* heißt das jedoch, dass die Menschen diese Routinen übernehmen und internalisieren und ebenso außerstande sind, von den vorgegebenen Routinen abzuweichen, auch wenn sich die Rahmenbedingungen geändert haben.

Die Internalisierung der Routinen, die wir bei den sogenannten „digital natives“ beobachten, hat jedoch ein neurologisches und neurofunktionales Korrelat. Somit führen die Simulacren zur Modifikation exekutiver Funktion und der Prozesse, die durch diese determiniert werden:

Executive functions (collectively referred to as executive function and cognitive control) are a set of cognitive processes that are necessary for the cognitive control of behavior: selecting and successfully monitoring behaviors that facilitate the attainment of chosen goals. Executive functions include basic cognitive processes such as attentional control, cognitive inhibition, inhibitory control, working memory, and cognitive flexibility. Higher-order executive functions require the simultaneous use of multiple basic executive functions and include planning and fluid intelligence (e.g., reasoning and problem-solving). (Sternberg, 2003, 97)

Wir bewegen uns mit tagträumerischer Sicherheit in einer semiotisierten Umwelt, die wir jedoch unreflektiert als natürliche wahrnehmen. Durch diesen Veränderungsprozess wird die Darstellungsfunktion der Sprache (vgl. Bühler, 1978) und deren Vermittlungsfunktion bei der Visualisierung von Objekten umgangen und die unvermittelte Präsenz des Objekts durch Simulacren suggeriert.

4 Hyperrealität und Simulacren

Postmodernist French social theorist Jean Baudrillard argues that a simulacrum is not a copy of the real, but becomes truth in its own right: the hyperreal. According to Baudrillard, what the simulacrum copies either had no original or no longer has an original, since a simulacrum signifies something it is not, and therefore leaves the original unable to be located. Where Plato saw two types of representation—faithful and intentionally distorted (simulacrum)—Baudrillard sees four: (1) basic reflection of reality; (2) perversion of reality; (3) pretence of reality (where there is no model); and (4) simulacrum, which „bears no relation to any reality whatsoever“.[7]⁵

Ein Simulacrum ist ein Symbol oder Zeichen, das vorgibt auf ein reales Objekt zu verweisen. Aufgrund emergenter Ontoschismogenese trennt sich das Zeichen immer mehr vom Bezeichneten und wird letztlich zum Ersatz des Bezeichneten. Das reale Objekt löst sich im Zeichen auf. Das Zeichen hat somit seinen Bezug verloren und wird zum absoluten Simulacrum.

Simulacra basieren auf einer ursprünglichen Ähnlichkeitsrelation und einem Verweisungszusammenhang. Ein Simulacrum sieht dem Eigentlichen (vgl. Heidegger, 1993) zum Verwechseln ähnlich, ist aber nicht identisch, sondern beruht auf einer semiotischen Relation zwischen hyperrealen und realen Objekten. Die Bedeutung des Simulacrums beruht auf der Wahrnehmung (vgl. etwas wird als „wahr genommen“) der Beziehung zwischen *referens* und *referendum* oder *signifiant* und *signifié* (vgl. Saussure, 1927). Bei den Simulacren unterscheidet Baudrillard jedoch vier Stadien der Semiose: auf der ersten Ebene besteht eine unproblematische Beziehung zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem; auf der zweiten Ebene sind wir mit dem Resultat der Kommodifizierung der Objekte als Ware konfrontiert; in der dritten Phase besteht eine immer größere Differenz zwischen dem Simulacrum und dem Bezugsobjekt. In der letzten Phase hat sich das Simulacrum vom Referenzobjekt befreit und existiert ausschließlich im hyperrealen Raum.

Die James Bond Filme sind zum Beispiel in dieser Hinsicht hyperreal, da sie keine realistischen Abläufe mehr darstellen und Agent 007 keine Ähnlichkeit zu einem realen Agenten aufweist. Im James Bond Film findet dennoch *product placement* statt, das in der rein hyperrealen Welt spezifische in der realen Welt erwerbbar Produkte plziert (von Aston Martin bis Omega Seamaster, vgl. Klein, 2001), die die Möglichkeit der Teilhabe an der Hyperrealität suggerieren. Ein wesentlicher Aspekt der hyperrealen Welt liegt darin, dass Berkeleys (1710) Prinzip *esse est percipi* uneingeschränkt gilt. Die Präsenz des dargestellten Objekts ist somit zur Gänze vom dazugehörigen Zeichen abhängig.

Die Invasion der Lebenswelt und seiner alltäglichen Ontologie durch Simulacra führt in der Konsequenz auch zu deren Kommodifizierung durch Hyperindustrialisierung (Stiegler, 2014). Nachdem die räumliche Struktur der Lebenswelt nicht mehr das Zuhandene (vgl. Heidegger, 1993) definiert, wetteifern Simulacren um den Bereich der Zuhandenheit im virtuellen Raum. Dieser ist nicht durch räumliche Nähe strukturiert, sondern durch Prinzipien der Semiose, wie z.B. durch den Suchalgorithmus von Google-search determiniert (Battelle, 2005). Zudem wird das Zuhandene im virtuellen Raum durch Algorithmen definiert, die auf dem aufbauen, was gemeinhin als *clickstream* bezeichnet wird. Durch diesen wird die Spur des Nutzers im Netz, wie die Schleimspur einer Schnecke, verfolgt. Diese Algorithmen spezifizieren zudem die relative Position des Subjekts im selben Raum und damit seine libidinöse Disposition (vgl. Deleuze & Guattari, 1974). Der persönliche virtuelle Raum wird, auf diesen Informationen aufbauend, neu strukturiert. Mit der Akkumulation des subjektbezogenen Wissens wird das Subjekt aufgrund des Nutzerprofils unversehens zum Objekt und das Objekt zum autonom handelnden virtuellen Subjekt. Konkret heißt das: Nicht Du findest das Simulacrum, sondern das Simulacrum findet Dich. Die virtuelle Welt wird auf individuelle Bedürfnisse maßgeschneidert und der Nutzer findet sich zusehends in der eigenen Informationsblase, einer semiotischen Monade, wieder, oder platonisch gesehen: jede(r) bewohnt seine eigene Schattenhöhle. Aufgrund der Algorithmen gestaltet sich unsere virtuelle Welt in maßgeschneiderter Form. Die Ergebnisse

⁵ Wikipedia/wiki/simulacrum 1.7.2022

unserer online Suchen werden durch die Resultate unserer früheren Suchen mitbestimmt. Das World-Wide-Web ist somit bereits auf unsere kleine Welt geschrumpft und wird selbst zum Simulacrum seiner selbst, wo wir nur mehr das sehen, was uns interessieren soll. Die Simulacren, die unsere Umwelt bevölkern und die wir achtlos als natürliche Objekte wahrnehmen, sind nicht natürliche Funde, so wie wir glauben wollen und sollen, sondern zuhandene Konstrukte, die unseren eigenen Bedürfnissen und Interessen entsprungen sind, oder zumindest diesen angepasst sind. Die Fenster unserer Monaden sind somit zunehmend nur mehr Spiegel unserer eigenen Interessen und Bedürfnisse und keine Fenster, die einen Blick auf eine andere uns unbekannt Welt zulassen. Dieser Sachverhalt wird durch den Begriff des *echo-chamber* ausgedrückt.

Praktisches Aufmerksamkeitstraining beruht daher nicht so sehr auf einem Prozess der Ausklammerung der Realität oder der Umwelteinflüsse, sondern vielmehr auf einem objekt- und prozessbezogenen intentionalen Akt, dessen Ziel die Dekonstruktion der Simulacra sein muss, um die zu Grunde liegende Realität als solche wahrzunehmen. In dieser Hinsicht stellt Achtsamkeit eine notwendige Komponente des phänomenologischen Projekts der eidetischen Reduktion dar. Wenn Noemata als Wahrnehmungsobjekte ausschließlich aus Simulacren bestehen, verliert *Noesis* als Denkakt den Bezug zum Realen im Gegensatz zum Hyperrealen, das auf nichts verweist (vgl. Baudrillard, 1991).

Die Dominanz der Simulacren führt zudem in allen Lebensbereichen zu einem Authentizitätsverlust. Es genügt in allen Fällen der Schein. Nach dem Eigentlichen (vgl. Heidegger, 1993) wird immer weniger gefragt. Die Verwechslung der ontologischen Schichten setzt beim wahrnehmenden Subjekt einen Mangel an Achtsamkeit voraus, da das Simulacrum als Spiegelbild der Realität anstatt eines semiotischem Konstrukts wahrgenommen wird, also im eigentlichen Sinne „falsch genommen“.

Unsere Lebenswelt setzt sich konsequent aus immer mehr unauthentischen Objekten als *objectum*, d.h. als selbstverständlich Zuhandenen zusammen. Prozesse und Objekte werden zu Scheinprozessen und Scheinobjekten, die wir für bare oder wahre Münze nehmen. Als Beispiel können wir hier exemplarisch ein paar Auswirkungen aufzählen: falsche Kommunikation mit falschen Freunden, d.h. die Freunde, die Facebook bevölkern, persönlichen Kommunikate, die jedoch unpersönlich sind und auf *data-mining* beruhen (vgl. *fishing*, *pishing* etc.). *Techné* degeneriert immer mehr zur symbolischen Handlung, die oft nur mehr die Funktion einer Ersatzhandlung hat (vergleiche hierzu Zizeks (1989) wiederholte Kritik der Wohltätigkeit als Alibihandlung, im Rahmen des von ihm bezeichneten Philanthrokapitalismus,).

Die Semiotisierung der Umwelt wirkt sich auch auf unsere Wahrnehmung der Objekte des täglichen Bedarfs aus. Unsere Umwelt ist nicht mehr ein System der natürlichen oder künstlichen Objekte, sondern ein System der Signale, die vorgeben auf Objekte zu verweisen und sich dadurch legitimieren (vgl. Weinberger, 2007). In der Folge wird zudem der Nutzwert eines Objekts nach Marx wird zunehmend durch dessen symbolischen bzw. semiotischen Wert ersetzt, was eine Neudefinition des Werts der Ware erfordert (vgl. Baudrillard, 1972). Die Kommodifizierung der semiotischen Objekte (Farbe, Verpackung, Anteil, vgl. Haug, 1976) hat zur Folge, dass das Universum der Ware zu einem Universum komplexer Semiose mutiert, das wir kaum noch bewusst wahrnehmen, da wir es schon längst internalisiert haben. Auch dort, wo Sprache noch eine Rolle spielt, wird die Beziehung zwischen Zeichen und Bezeichnetem immer gebrochener, wie wir bei veganen Fleischprodukten oder Analogkäse feststellen, wo die Bezeichnung keine deskriptiven Terme mehr enthält, sondern eher einen Namen mit eigener starren Referenz, die einem quasi-Taufverfahren entspringt, und die darauf abzielt, eine andere Objektqualität vorzugaukeln, ein Simulacrum eben (Kripke, 1980).

5 Zuhandenes

Im hyperindustriellen System wird die Funktion der *executive control* in der Weise beeinflusst, dass sich durch die Semiotisierung der Umwelt die Struktur der Lebenswelt in der Art verändert, dass sich die Konstellation dessen, was Heidegger als Zuhandenes bezeichnet, verändert/metamorphosiert:

Die Seinsart von Zeug, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir die Zuhandenheit. Nur weil Zeug dieses „An-sich-sein“ hat und nicht lediglich noch vorkommt, ist es handlich und im weitesten Sinn verfügbar. (Heidegger, 1993, 69)

Die semiotische Funktion des Simulacrums ist es nicht nur, eine virtuelle Zuhandenheit des Objekts zu suggerieren, sondern auch auf dessen Verwendungszusammenhang zu verweisen, was es vom bloß

Vorhandenen unterscheidet. So werden in der Produktwerbung laufend Verwendungsfiktionen generiert. Nach Heidegger definiert sich Zeug zudem dadurch, dass es selbstverständlich zuhanden ist. Es konstituiert somit unsere als natürlich oder selbstverständlich wahrgenommene Umwelt. Die Struktur unserer Umwelt wird jedoch durch die Digitalisierung grundlegend verändert, da die Ordnung des Zuhandenen nicht mehr rein räumlich definiert wird. Der Verlust des Prinzips der räumlichen Strukturierung des Vorhandenen wird von David Weinberger wie folgt konstatiert:

The digital world ...allows us to transcend the most fundamental rule of ordering the real world. Instead of everything having its place, it's better if things can get assigned multiple places simultaneously.
(Weinberger, 2007, 14)

Aufgrund der Hyperrealisierung ist das Zuhandene nicht mehr durch unsere räumlich erfassbare Lebenswelt determiniert. Mittels der Semiose wird der von Heidegger postulierte Verweisungszusammenhang virtualisiert, was dazu führt, dass die Distanz und Differenz zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten größer, und die Beziehung indirekter wird. Somit verschiebt sich die Frage nach dem, welche Objekte wir als natürliche und selbstverständliche Objekte sehen, zur Frage, welche Zeichen wir als natürliche und unhinterfragte Verweise auf Objekte anerkennen. Es ist daher eine Frage der Achtsamkeit, diese Beziehung zu hinterfragen bzw. zwischen authentischen und virtuellen semiotischen Beziehungen unterscheiden zu können und sich einer entsprechenden Heuristik anzueignen.

6 Wahrheit als aletheia

Das Wahre beruht daher auf dem Prozess der Diskriminierung und ist ein Ergebnis des Prozesses aufmerksamer intellektueller Anstrengung und wird erst dadurch unverborgen. Der operationalisierte Begriff der *A-letheia* als Unvergessenheit bedeutet, dass wir das Simulacrum als semiotisches Konstrukt erkennen und die Genese des Simulacrums nicht vergessen, sondern verfolgen und dessen gewahr sind. *Aletheia* oder Entbergung ist in der Hyperrealität nicht durch Konzentration auf, sondern durch Dekonstruktion der Alltagsgegenstände zu erzielen. Diese sind jedoch nicht einfache Objekte, sondern als Simulacra komplexe Produkte, die nur natürlich erscheinen, weil sie den natürlichen Gegenständen ähnlichsehen, d.h. perfekte Simulacra sind. Dies ist jedoch nicht zufällig, sondern das Resultat intentionaler Semiose oder semiotischer Strategie. Achtsamkeit gegenüber diesen Objekten beruht auf einer Dekonstruktion der Natürlichkeit, in dem wir die Objekte als künstliche Objekte enttarnen. Dies heißt nicht, dass wir auf ein Objekt starren und darauf warten, dass es sich entbirgt, sondern erfordert eher eine aktive epistemische Tätigkeit und Anstrengung, die dem Schälen einer Frucht vergleichbar ist, um unter die äußere Schicht zu gelangen. So kann die Dekonstruktion der Ware durch folgende Strategien erreicht werden: Der erste Schritt ist die Identifikation der Simulacra. *A-letheia* kann dann erreicht werden, wenn wir uns deren Produktionsverhältnisse, wie von Marx skizziert, gewahr werden:

„Das Geheimnisvolle der Warenform besteht also einfach darin, dass sie dem Menschen die gesellschaftlichen Charaktere ihrer eigenen Arbeit als gegenständliche Charaktere der Arbeitsprodukte selbst, als gesellschaftliche Natureigenschaften dieser Dinge zurückspiegelt, daher auch das gesellschaftliche Verhältnis der Produzenten zur Gesamtarbeit als ein außer ihnen existierendes gesellschaftliches Verhältnis von Gegenständen. Durch dieses quid pro quo werden die Arbeitsprodukte Waren, sinnlich-übersinnliche oder gesellschaftliche Dinge.“ (Marx & Engels, 1962, 86)

Dies bedeutet: Ein Simulacrum hat immer eine Geschichte (Stiegler, 2018). Auf primärer Ebene der Simulacra hat das Hyperreale die Funktion, Information über die ontologisch primäre Sphäre/Realität zu übermitteln, so wie wir dies aus der Motor- oder Apparatediagnostik in der Medizin kennen. Es liegt jedoch in der Natur des Hyperrealen, dass daraus die Frage resultiert, wie weit die Information das Objekt, auf das es referiert, adäquat wiedergibt. Wenn also ein Steuergerät am Auto zu niedrigen Reifendruck angibt oder der Bordcomputer eines Passagierflugzeugs zu niedriger Flughöhe, stellt sich die zusätzliche Frage, ob es sich hier um eine Fehlinformation bezüglich des referierten Objekts handelt oder ob der Fehler im Realen zu suchen ist. Dieses heuristische Problem ist ein spezifisch hyperreales. Durch die Hyperindustrialisierung des Hyperrealen (vgl. Stiegler, 2008) verändert sich jedoch die Funktion des virtuell Zuhandenen. Während das Zeug als Zuhandenes eine determinierbare Funktion und einen eindeutigen Verwendungs- und

Verweisungszusammenhang aufweist, sind Simulacren in bestimmter Hinsicht intentional unterdeterminiert. Sofern sie vorgeben, einen realen Zustand wiederzugeben und dieser nicht (mehr) zutrifft, haben Simulacren zunehmend eine manipulative Funktion. Der Verweisungszusammenhang wird virtualisiert und entspricht nicht mehr dem, was wir als primäre Realität bezeichnen würden.

Wie weit Simulacren in unsere Lebenswelt eingedrungen sind, zeigt sich in der Semiotisierung von Grundnahrungsmitteln. Obst und Gemüse müssen nicht mehr nur genießbar sein, sie müssen einem Idealtypus entsprechen. Verpackung dient nicht so sehr der Haltbarmachung, sondern hat primär eine semiotische Funktion, das heißt, die symbolische Darstellung des jeweiligen Inhalts oder seines „gebrauchenden Umgangs“ (vgl. Heidegger, 1993) ersetzt den Inhalt selbst. Das Simulacrum generiert einen virtuellen Verwendungszusammenhang, der mit dem Referenzobjekt erworben werden soll. Es generiert nach Marx einen Warenfetisch:

- Idealtypische Simulacra: in den Märkten finden wir fast ausschließlich ideales Obst und ideales Gemüse, das nach ästhetischen Kriterien ausgelesen wird. Der Nährwert der Nahrungsmittel ist kein wesentliches Kriterium. Die Wirklichkeit wird somit mit wenigen Ausnahmen an das Idealbild (Noemata) angepasst.
- Simulacra: Die Verpackung der Nahrungsmittel stellt das Noema des Inhalts dar. Bilder auf der Verpackung sind idealtypische Repräsentationen des Inhalts. Es wird aufgrund der Verpackung gekauft und nicht dem Inhalt, der oft substanziiell von der Verpackung z.B. in der suggerierten Menge abweicht. Somit ergibt sich eine (ontologische) Differenz zwischen Verpackung und Inhalt. Beim Überraschungsei soll der Käufer sogar nicht wissen, was in der Verpackung steckt.
- Simulacra: Als nächstes Stadium übernimmt die Verpackung die Funktion des Inhalts, z.B. findet sich in aufwändiger Verpackung kaum ein Inhalt (z.B. bei Nussflips, Parfüm) oder die Inhaltsmenge wird bei gleichbleibender Verpackung reduziert (z.B. die Reduktion der Anzahl der Zacken beim sogenannten Tobleroneskandal). Verpackung wird zum wesentlichen Teil des Warenwerts: was sich darin ausdrückt, dass unverpackte Ware als defektiv verkauft wird oder nicht retourniert werden kann. Es werden auch Leerverpackungen oder Prospekte als Ware gehandelt.
- Simulacra: Der Inhalt entfernt sich zusehends von der Darstellung und Bezeichnung: Nektar wird als Obstsaft verkauft, obwohl er zu 50% aus Zuckerwasser besteht. Trinkkakao wird als Kakao verkauft, obwohl er zu 80% aus Zucker besteht. Fruchtjoghurt muss weder genuines Joghurt noch Frucht enthalten. Es genügt Säuerungsmittel, Verdickungsmittel und Fruchtaroma. In Nussmilch ist kaum Nuss, sondern verdicktes Wasser enthalten. Analogkäse enthält keinen Käse. Auf semiotischer Ebene heißt das, dass die Simulacra starre Designatoren darstellen, die kaum einen deskriptiven Wert haben und keine Ähnlichkeit zum referierten Objekt aufweisen müssen (vgl. Kripke, 1980)
- Simulacra: Auf der letzten Stufe des Hyperrealen, haben die Simulacren keinen Bezug zum Objekt. Auf dieser Grundlage beruhen Klagen auf *look and feel*, wo es nicht mehr darum geht, dass das Urheberrecht durch die Kopie des Originals gebrochen wurde, sondern darum, dass Software einem vorhandenen Produkt in der Erscheinung, aber nicht in der Substanz, d.h. dem zugrundeliegenden Algorithmus ähnelt, wie wir bei *open source* Kopien von Windows beobachten. Ohne Ontoschismogenese wäre eine Klage auf *look and feel* unsinnig, da die Ähnlichkeitsrelation nicht in dem Code, sondern nur in der Erscheinung besteht.

Da wir nicht mehr imstande sind, die Qualität der jeweiligen Ware zu beurteilen, setzen wir daher zusehends auf Marken (vgl. Klein, 2001), wo der Name bzw. das Logo oder Label die qualitativen Eigenschaften der Ware ersetzen.

Aletheia, Verwaschen und Verwischen:

Durch einen Waschprozess werden die Spuren der Warenproduktion verwischt: *Washing* bezieht sich auf einen Reinigungsprozess, durch den die Genese des Objekts kaschiert wird. Es kann stattdessen eine falsche Provenienz generieren, wie im Fall von *stonewashed* oder *prestressed* Jeans, bei denen künstliche Abnutzungserscheinungen auf Neuware angebracht werden. Dass diese Veränderung eine semiotische Funktion hat, um den Warenwert zu erhöhen, lässt sich daraus erkennen, dass z.B. *prestressed* Anzüge als nicht vermarktbar erachtet würden, da die damit vermittelte Bedeutung widersprüchlich wäre.

Die Veränderung des semiotischen Werts von Ware findet sich auch im sogenannten *greenwashing*, das wie folgt definiert wird:

Man bezeichnet damit das Verbreiten falscher Informationen, etwa in der Werbung und in der Öffentlichkeitsarbeit, mit dem Ziel, einem Unternehmen oder einem Produkt ein besonders umweltfreundliches Image zu verleihen. Falsch sind die Informationen insofern, als dass die entsprechenden umweltbezogenen Kriterien nicht umfassend erfüllt sind.⁶

Die Veränderung des semiotischen Wertes ist nicht auf das genannte *greenwashing* beschränkt. Im automotiven Sektor hat auch eine andere Farbe eine signifikante Funktion, die sich im *bluwashing* spiegelt:

*Als prägnantes Beispiel, wo Blau die Umweltwerbung beherrscht und sich in der Produktkommunikation niederschlägt, wird immer wieder die Automobilbranche erwähnt. Seit 2007 werden etwa als besonders umweltfreundliche erachtete Dieselmotoren unter Namen wie *Bluetec* (Mercedes-Benz) und *Bluemotion* (VW, Audi) vermarktet.⁶*

Die Zuhandenheit von Farben als dominante Signale soll den Wert der Ware heben und die eigentlichen Kosten der Ware verschleiern. Dominante Signale tendieren demnach dazu, schwache Signale zu übertönen, die dann subliminal sind (vgl. Leibniz, 1995, zu *petites perceptions*). Zuhandenheit wird im hyperrealen Raum durch dominante Signale determiniert. Doch können schwache Signale Anzeichen emergenter Eigenschaften sein, die in sich konstant ändernden Systemen unter sich laufend ändernden Bedingungen signifikant sein können.

7 Die Wahrnehmung schwacher Signale

In dynamischen Systemen gesellt sich zu der Dekonstruktion von Simulacren auch die Wahrnehmung schwacher Signale. Schwache Signale können nur wahrgenommen werden, wenn es gelingt, starke Signale auszublenden, wie in der phänomenologischen Philosophie durch den Begriff der *epoché* definiert. Um emergente Eigenschaften und Phänomene entdecken und daher Entwicklungen antizipieren zu können, müssen auch *petites perceptions*, so wie es Leibniz bezeichnet, wahrgenommen werden können. Ein Nebeneffekt des Verlusts an *aisthesis* (vgl. ästhetische Atrophie) ist, dass uns das antizipierende Bewusstsein (vgl. Bloch, 1972) verlorengeht und wir von den Ereignissen zunehmend überrascht werden. Dies wird sattsam durch rezente Ereignisse wie 9/11, Covid-Pandemie, Überschwemmungen, Übernahme der Taliban in Afghanistan etc. belegt. Quantifizierende Verfahren tendieren zudem dazu, schwache Signale als *noise* zu ignorieren und nur häufige Phänomene oder starke Signale zu berücksichtigen, wie zum Beispiel die Heranziehung von Inzidenzraten, die Einschätzung von Nebenwirkungen von Medikamenten und Vakzine.

Hat die Erkennung schwacher Signale nur präventive Funktion, i.e. den Zweck der Vermeidung unerwünschter Ereignisse oder hat diese weitreichendere Konsequenzen? Wie von Stiegler (1994) angedeutet, bezieht sich das sogenannte Hyperreale nicht nur auf das Gegenwärtige, sondern definiert auch unsere Antizipation des Zukünftigen. Hier referiert Stiegler auf Benjamins Begriff der Jetztzeit. Jetztzeit bezieht sich eben nicht nur auf die wahrgenommene Lebenswelt, sondern dient auch der Definition des dispositionalen Raums, der dem handelnden Subjekt zur Verfügung steht. Dieser schließt jedoch notwendig die Antizipation und Planung zukünftiger Handlungen und Ereignisse mit ein. Ohne *executive control* ist hingegen weder eine angemessene Einschätzung zukünftiger Ereigniswahrscheinlichkeiten, noch entsprechender Handlungsentwürfe möglich. Diese erfordert jedoch eine Ausklammerung der Einflüsse hyperrealer und hyperindustrieller Systeme und daraus resultierender Strategien (vgl. Gross, 1994). Ohne diese Ausgrenzung sind die individuellen Handlungsspielräume heteronom vordefiniert und verbleibt daher dem Individuum kein wie immer gearteter Spielraum für kreatives Handeln, sofern wir die Flucht in die virtuelle Welt nicht als Handlung definieren. Digitale Gamer, die früher Spieler (vgl. Dostojewski, 2000) gewesen wären, haben ihre Handlungsplanung in die Hyperrealität verlegt und sich der ontologisch primären, realen Welt durch Handlungsunterlassung großteils entzogen bzw. sich aus der realen Welt absentiert.

Wie später ausgeführt sind die exekutiven Funktionen für Planungsprozesse essenziell. Die Realisierung lebensweltlicher Entwürfe setzt jedoch die Fähigkeit zu kurzfristigen, mittelfristigen und langfristigen

⁶ Krämer Arne, Greenwashing, 2017, thesustainablepeople.com/greenwashing, 1.7.2022

Entscheidungen voraus. Diese Entscheidungen beruhen auf Beurteilungen der jeweiligen lebensweltlichen Situation und der daraus resultierenden Handlungsmöglichkeit. Eine Vermengung der ontologischen Schichten, des Hyperrealen, in dem andere Gesetze gelten, und dem Realen, verunmöglicht solche Prozesse, sofern nicht geklärt ist, ob die Grundlage der Handlungsentscheidung auf Objektkonstellationen (realen Situationen) oder deren Simulacren (virtuellen Situationen) beruht, woraus nicht zwingend folgt, dass Spielsituationen nicht auf reale Situationen übertragbar sind.

Insofern determiniert die Wahrnehmung der gegenwärtigen Situation die Gestaltung zukünftiger Ereignisse. Die Funktion der Simulacren ist es, zu einem nicht unwesentlichen Teil diesen dispositionalen lebensweltlichen Raum zu besiedeln, um spezifische Handlungsneigungen zu generieren. Wir können daher behaupten, dass in der hyperrealen Sphäre ein permanenter Kampf um Handlungsspielräume stattfindet, in dem die Simulacren dispositionale Konstellationen generieren. Somit hat die Hyperrealität einen Einfluss auf zeitlich gebundene Abläufe und versucht auf Veränderungen Einfluss zu nehmen und die Emergenz spezifischer Eigenschaften zu fördern.

Sofern wir davon ausgehen, dass lebensweltliche Systeme (wie hier gezeigt) einem konstanten Wandel unterzogen sind, weisen emergente Eigenschaften auf Veränderungsdispositionen hin, die auch vom handelnden Subjekt genutzt werden können. Die Wahrnehmung schwacher Signale, die auf emergente Potentiale verweisen, erfordert eben ein adäquates Niveau an Achtsamkeit. Emergente Veränderungen in der Lebenswelt/Umwelt erfordern vom handelnden Subjekt eine entsprechende Anpassung, wenn nicht in der angemessenen Handlung, dann wenigstens in der Wahrnehmung der Situation. Schwache Signale als *petites perceptions* sind in der Praxis dadurch zu bestimmen, dass ein erwartetes oder erstrebtes Ziel einer Handlung nicht eintritt und das Resultat von der Erwartung in größerem oder kleinerem Maß abweicht. Ein vielzitiertes Beispiel wird der von Lorenz entdeckte Schmetterlingseffekt sein, bei dem geringe Abweichungen in den Anfangsbedingungen einer Berechnung zu erwartender Zustände zu massiven Abweichungen in den Auswirkungen führten. Wenn wir demnach schwachen Signalen eine Zeitdimension zuordnen, werden sie für das handelnde Subjekt leichter erkennbar. Nach Piaget und Inhelder (1977) sollte so eine beobachtete Divergenz zwischen erwartetem und eigentlichem Ereignis eine Perturbation zur Folge haben und einen Prozess der Akkommodation erzwingen. Dieser wird dem Prozess der Assimilation entgegengesetzt, durch den neue Erfahrungen in bestehendes Wissen integriert werden, was auch durch *confirmation bias* verstärkt werden kann. Akkommodation kann jedoch nur erfolgen, wenn diese Abweichung von der Erwartung zum Innehalten im Handlungsvollzug und zu einem Reflexionsprozess führt, der von Stiegler in Anlehnung an Husserls als *noetisch* bezeichnet wird.

8 Otium oder negotium

Die Möglichkeit abweichende Information und unerwartete Ereignisse zu verarbeiten, setzt zudem eine De-automatisierbarkeit und De-automatisierung der gewohnten Handlungsprozesse voraus. Diese Unterbrechung der Routine, des Habitus, verursacht notgedrungen eine Verlangsamung des Prozesses, da die Akkommodation eine entsprechende Initiierung eines Metareflexionsprozesses voraussetzt. Reflektiertes Handeln soll ja alternative Handlungsmöglichkeiten eröffnen und unterbricht die etablierte Routine. Sie setzt eine Ressource voraus, die Stiegler dem ökonomischen Handlungsvollzug, dem *negotium* entgegengesetzt und als *otium* (lat. Muße) bezeichnet. Sofern diese Prozesse jedoch bereits einer digitalen Automatisierung unterzogen wurden, ist ihr Verlauf dem individuellen Zugriff entzogen und auf dieser Ebene nicht mehr reflektierbar. Der Handlungsprozess hat sich unweigerlich verselbstständigt, wie am Beispiel des autonomen Fahrens, des Autopiloten, und Sicherungssystemen in Atomkraftwerken zu ersehen. Wie bei der letzten Finanzkrise beobachtet, sind 'intelligente' Bots, die Börsenhandel betreiben, außerstande, ihr Verhalten zu korrigieren, auch wenn sie offensichtlich selbst zum Wertverlust der Aktien beitragen, mit denen diese handeln. Der Mangel an Metaprogramm, das den Handel unterbindet, wenn er offensichtlich zu entgleisen beginnt, beruht auf dem ungelösten *halting problem* das bereits von Alan Turing identifiziert wurde.

Obwohl die Covidkrise und Pandemie eindeutig auf einen Mangel an Achtsamkeit zurückzuführen ist, ist es ein Zeichen von Achtlosigkeit, Reflexionsmangel und Gedankenlosigkeit, wie schnell wieder in den üblichen Habitus verfallen wird, und sich das öffentliche Bewusstsein wieder dem zuwendet, was von römischen Herrschern als *panem et circenses* bezeichnet wurde, und wir als Fußball Europameisterschaft und Olympische Spiele kennen und andererseits der Fokus auf die ökonomischen Auswirkungen der

Covidkrise verlagert wird. Es wird irrtümlicher Weise suggeriert, dass unser Heil in einer technologischen Lösung des Problems liegt, indem z.B. ein möglichst großer Anteil der Bevölkerung zu impfen ist und das Problem solch ansteckender Krankheiten für immer gelöst sein wird, obwohl klar ist, dass sich mit der Delta- und Omicron-Variante des Coronavirus die Ansteckungsgefahr erhöht hat, und es keinen Grund gibt anzunehmen, dass es sich hier um die letzte Mutation des Virus handeln wird. Mit der Einführung einer neuen *techné* wird suggeriert, dass es sich bei dieser Infektion um einen ebenso bedauerlichen wie unvermeidbaren Lapsus im Habitus handelt, der keiner Korrektur bedarf.

Im Gegensatz zur praktizierten reflexionsarmen Rückkehr zur Alltagspraxis und dem gewohnten Habitus wird hier für eine Neudefinition und Neupositionierung der Achtsamkeit plädiert. Hier kommt das Achtsamkeitsparadoxon ins Spiel: die Automatisierung erhöht die Prozessgeschwindigkeit und reduziert den Bedarf an Achtsamkeit, während nichtautomatisierte Prozessgeschwindigkeit die Achtsamkeitserfordernisse proportional zur Geschwindigkeit erhöht. Automatisierte Prozesse entlasten das Bewusstsein und erfordern geringere Aufmerksamkeit. Doch mit der Geschwindigkeit nimmt die Fehlerhäufigkeit zu und die Aufmerksamkeit relativ zur Ereignisgeschwindigkeit ab. Im Wesentlichen wird davon ausgegangen, dass Achtsamkeit:

- Erstens, eine epistemische Funktion erfüllt.
- Zweitens, einen wesentlichen handlungsleitenden Aspekt hat, der im System der *executive control* wirksam wird.
- Drittens, dass Achtsamkeit die Grundlage qualitativer Praxis in dynamischen Systemen bietet und somit unersetzbar ist.

Es wird postuliert, dass die Erfüllung von Achtsamkeitskriterien für den Erfolg unserer Alltagshandlungen und die Erfüllung von *best practice* Kriterien essenziell ist und es daher erforderlich ist, um Achtsamkeitspraktiken in unser alltägliches Leben wiedereinzuführen. Daher folgt nun ein programmatischer Aufriss mit einer Skizzierung von Verfahren, die zu Reintegration von Aufmerksamkeitspraktiken in unser alltägliches Handeln führen können und es uns in der Folge ermöglichen, exekutive Kontrolle über unser Handeln wiederzuerlangen. Die Wiedereinführung von Achtsamkeitspraktiken zielt auch darauf ab, die Wiedergewinnung atrophierte Kompetenzen, die uns aufgrund der skizzierte Ontoschismogenese und deren Folgen abhandengekommen sind, zu fördern.

Wie bei den Mindfulness-übungen skizziert, ist eine Vorbedingung für die Integration von Achtsamkeit in unser Handeln die Einräumung eines Achtsamkeitsspielraums, der Möglichkeit der Entschleunigung von Prozessen im Falle von Achtsamkeitserfordernissen. Dies setzt die Fähigkeit zum Erkennen von Achtsamkeitserfordernissen auf der Grundlage der Emergenz von Ereignismustern, die signifikant von den erwarteten Mustern abweichen, voraus. Dies erfordert die Fähigkeit zur Abschätzung des situationsspezifischen Lyapunov Exponenten, der uns ein Divergenzmaß über Zeit liefert und somit als Kriterium dynamischer Veränderung herangezogen werden kann.

Achtsamkeitstraining löst auch ein bestehendes Problem der epistemischen Grundlage der Qualitätssicherung, da sie sich weniger mit emergenten Phänomenen als mit einer post-facto Fehleranalyse beschäftigt. Diese Art Qualitätssicherung ignoriert, was als *Arrow of time* (Conveney & Highfield, 1990) bezeichnet wird, was letztlich die Unrevidierbarkeit von Fehlentscheidungen oder Fehlhandlungen und die Wirkungslosigkeit der Qualitätssicherung als handlungsstrategisches Korrektiv impliziert.

Welche Praktiken können zur Wiederverankerung der *techné* und *noesis* führen? Diese sollten zur Überwindung der noetischen Atrophie beitragen und letztlich neue neuronale Verbindungen generieren. Diese Lösungen können nicht durch Unterlassen des Handelns und Unterlassungshandlung wie bei MBSR erzielt, sondern durch Stärkung der Verbindung von Hand und Hirn erlangt werden.

9 Achtsamkeitsübungen

Somit können wir uns bemühen individuelle Praktiken in unseren Habitus zu integrieren und damit das erwünschte Achtsamkeitstraining zu erzielen. Als Vorschlag hier eine paar alternative Handlungsmodi auf der individuellen Ebene, um ADD und ADHD entgegenzuwirken:

Internalisierung automatisierter Prozesse:

Gedächtnisübung und Sprechübung: Entwicklung orthoepischer Kompetenz und Einübung des „oralen“ Gedächtnisses, wie im Falle des mündlich tradierte Beowulf texts, bei dem 4000 Zeilen memorisiert werden mussten (vgl. die Signifikanz des *phonological loop* beim Spracherwerb).

Schreibübung: Verbindung von Hand und Hirn durch Schönschreiben (vgl. *continuous writing*). Schreibtraining wie in China, und Japan praktiziert.

- Konzentrationstraining: Orientierungsübung: ein Ziel im Auge behalten verbunden mit der Kunst der Körperbeherrschung, wie am Beispiel der Kunst des Bogenschießens demonstriert (vgl. Herrigel, 2010).
- Präzisionsübung: Arbeiten mit einfachen Instrumenten an komplexen Systemen (vgl. Pirsig, 2017).
- Executive control durch Unterlassungshandlung: Verzichtübung durch Übung im Impulsverzicht, Minimalismus, Konsumverzicht, *doing without* (vgl. Wu-wei in Slingerland, 2000).
- Einübung von Kopfrechnen als Übung symbolischer Manipulation analog zum Blind Schachspielen etc.

Kollektive Praktiken:

Spätestens seit Berger und Luckmann (1975) ist klar geworden, dass unsere Wirklichkeit nicht nur ein individuelles, sondern gleichsam ein soziales Konstrukt darstellt. Mit der von Baudrillard erkannten, aber nicht so benannten Ontoschismogenese, ergibt sich die Möglichkeit bei zulänglicher Aufmerksamkeit hyperreale Systeme auch zur Gestaltung unserer gemeinsamen Zukunft zu verwenden, um sowohl gemeinsame Ziele zu identifizieren und zu realisieren.

Virtuelle Kollaboration:

Another consequence of mass collaboration among people is emergence - the creation of attributes structures, and capabilities that are not inherent to any single node or network. This is an old idea. (Tapscott & Williams, 2006, 44)

Virtuelle Kollaboration erfordert nicht nur die Nutzung vorhandener Techniken, sondern auch die Wiedereroberung der hyperrealen Sphäre durch die Entwicklung innovativer kooperative Strategien, die dem Prozess der Hyperindustrialisierung entzogen sind (Milborn & Breiteneker, 2018).

10 Zusammenfassung und Ausblick

Derzeit wird die zuhandene Technologie individuell als *techné* verwendet. Diese Art des Vorgehens, die das Wesen der Technik (Heidegger, 1962) ignoriert, resultiert in *bricolage*, d.h. technologischen quick-fixes, die jedoch langfristig der Logik des Misslingens (vgl. Dörner, 1992) unterliegen. Im Gegensatz dazu ist es erforderlich, noetische Kompetenzen wiederzubeleben oder kollektiv neu zu entwickeln, um nachhaltiges Denken zu implementieren (vgl. Milborn & Breiteneker 2018, Topscott & Williams, 2006).

Derzeit beschäftigen wir uns primär mit dem Zeug und dessen Konsequenzen (vgl. Global warming, Verkehrskollaps etc.) inklusive digitalem Zeug, das uns zur Verfügung gestellt wird, ohne die Frage nach der Technologie zu stellen, also dem *logos* hinter der *techné*. Das meiste, was wir tun, was Levi-Strauss als *bricolage* bezeichnet, bezieht sich auf die unreflektierte ad-hoc Verwendung von Zuhandenem, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. So fehlt es unserem Handeln an Nachhaltigkeit und einem gesellschaftlich vereinbarten Ziel. Die Digitalisierung kann hingegen zur demokratischen Willensbildung beitragen, wodurch die Rousseausche *volonté de tous* durch die *volonté générale* ersetzt wird. So wären Demokratisierungsschübe im Nahen Osten ohne digitale Medien nicht denkbar (vgl. Rousseau, 2001).

Wirklichkeit, so wie wir sie wahrnehmen, ist als semiotisches Konstrukt zu analysieren. Aufgrund der genannten Ontoschismogenese ist zudem die Wahrheitskonzeption als Korrespondenz (vgl. Rorty, 1979) endgültig hinfällig, da sich Hyperrealität eben dadurch auszeichnet, dass die Referenz für die Bedeutung des Hyperrealen nicht mehr relevant ist.

Referenzen

- Bachelard, R. (1987). *Die Bildung des wissenschaftlichen Geistes*. Suhrkamp.
- Bateson, G. (1972). Bali the value system of a steady state. In: *Steps to an ecology of mind: Essays in anthropology, psychiatry, evolution and epistemology*, Granada, Frogmore, 80-101.
- Battelle, J. (2005). *The search. How Google and its rivals rewrote the rules of business and transformed our culture*. Nicholas Brealey.
- Baudrillard, J. (1972). *Pour un critique de l'économie politique du signe*. Gallimard.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée.
- Baudrillard, J. (1991). *La guerre du golf n'a pas eu lieu. La philosophie en effet*. Galilée.
- Berger, P., T. Luckman (1975). *The social construction of reality. A treatise in the sociology of knowledge*. Pguin (1966).
- Berkeley, G. (1710). *A Treatise concerning the Principles of Human Knowledge*. Rhames, Pepyat.
- Bernal, J.D. (1973). *The extension of man. A history of physics before 1900*. Paladin.
- Bloch, E. (1972). *Das antizipierende Bewusstsein*. Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1979). *Entwurf einer Theorie der Praxis*. Suhrkamp.
- Brown, D. (1997). *Cybertrends. Chaos, power, and accountability in the information age*. Penguin.
- Bühler, K. (1978). *Sprachtheorie, Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Ullstein.
- Carr, N. (2011). *The shallows. What the internet does to our brains*. Norton.
- Coveney, P., R. Highfield (1990). *The arrow of time: the quest to solve sciences great mysteries*. Flamingo, Harper Collins.
- Deleuze, G., F. Guattari (1972). *Anti-Ödipus, Kapitalismus und Schizophrenie*. Suhrkamp.
- Derrida, J. (1983). *Grammatologie*. Suhrkamp.
- Dörner, D. (1992). *Die Logik des Misslingens, Strategisches Denken in komplexen Situationen*. Rohwohlt.
- Dostojewski, F. (2000). *Der Spieler*. In *Romane und Erzählungen*. Komet, Dreieich, 7-123.
- Durkheim, E. (1952). *Anomic suicide in: Suicide. A study in sociology*. Free Press (1897).
- Gleick, J. (2000). *Faster. The acceleration of just about everything*. Vintage.
- Grice, P. H. (1975). *Logic and Conversation*. In: P. Cole, P & J.L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics. Speech Acts*, vol. 3, Academic Press, 51-58.
- Gross, P. (1994). *Die Multioptionsgesellschaft*. Suhrkamp.
- Hartmann, N. (1935). *Ontologie*. Walter de Gruyter.
- Haug, W. F. (1976). *Kritik der Warenästhetik*. Suhrkamp.
- Hegel, G. W. F. (1970). *Phänomenologie des Geistes*. Ullstein (1807).
- Heidegger, M. (1961). *Was heisst denken?* Niemeyer.
- Heidegger, M. (1962). *Technik und die Kehre*. Pfullingen.
- Heidegger, M. (1993). *Sein und Zeit*. Niemeyer (1927).
- Herdina, P. (2015). *Attrition. A Pathology of Communication*. In: P. Anreiter, E. Mairhofer, C. Posch (Hrsg.), *Argumenta, Festschrift für Manfred Kienpointner zum 60. Geburtstag*. Praesens Verlag, 145-165.
- Herdina, P. (2017). *The linguistic causes of Brexit*. In: W. Pfürtschacher & W. Pöckl, *Moderne Sprachen*. Edition Praesens, 117-133.
- Herrigel, E. (2010). *Zen in der Kunst des Bogenschießens*. O. W. Barth.

- Husserl, E. (1954). *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*. Benjamin Niehoff.
- Husserl, E. (1976). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Husserliana. Martinus Nijhoff.
- Huxley, A. (1974). *Brave New World*. Penguin (1932).
- Inglis, B. (1981). *Diseases of Civilization. Why we need a new approach to medical treatment*. Paladin
- Kabat-Zinn, J. (2011). *Gesund durch Meditation – Full Catastrophe Living*. O.W. Barth Verlag, (Originaltitel (1990): *Full Catastrophe Living*).
- Kabat-Zinn, J. (2015). *Im Alltag Ruhe finden: Meditationen für ein gelassenes Leben*. Knauer-Verlag.
- Klein, N. (2001). *No logo, no space, no jobs, no logo*. Flamingo.
- Kripke, S. (1980). *Naming and Necessity*. Harvard University Press.
- Leibniz, G. W. (1995). *Les petites perceptions inconscientes*, in: *Les nouveaux essais sur l'entendement humain*, Préface. Suhrkamp.
- Marcuse, H. (1967). *Über den affirmativen Charakter der Kultur in Kultur und Gesellschaft*. Suhrkamp.
- Marx, K. (1944). *Philosophisch-ökonomische Manuskripte*. Reclam.
- Marx, K., F. Engels, (1962). *Das Kapital, Kritik der politischen Ökonomie, Der Produktionsprozess des Kapitals*. Werke, Band 23, Dietz (MEW 23).
- Milborn, C., M. Breitenacker (2018). *Change the game. Wie wir uns das Netz von Facebook und Google zurückerobern*. Brandstätter.
- Minsky, M. (1981). *A framework for representing knowledge*. In J. Haugeland (Eds.), *Mind Design*, MIT Press.
- Mischel, W. (2014). *The marshmallow test: mastering self-control*. Little Brown.
- Moore, E. (1959). *Proof of an external world*. Routledge.
- Mumford, L. (1977). *Der Mythos der Maschine*. Fischer Alternativ.
- Piaget, J., B. Inhelder (1977). *The origins of intelligence in the child*. Penguin.
- Pirsig, R. (2017). *Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten*. Fischer.
- Popper, K. (1972). *The theory of Objective Knowledge*. OUP.
- Rousseau, J. (2001). *Du contrat social*. Flammarion (1762).
- Rorty, R. (1979). *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton University Press.
- Rushkoff, D. (1994). *The GenX reader*. Ballantine.
- Russell, B. (1956). *Logic and knowledge*. Allen and Unwin.
- Saussure, F. (1927). *Cours de linguistique générale*. Payot (1971)
- Schopenhauer, A. (1982). *Kopfverderber, Über die Universitätsphilosophie*. Insel Verlag
- Schuetz, A., T. Luckmann (1974). *The structures of the life-world. Stratifications of the life-world*. Heinemann.
- Slingerland, E. (2000). *Effortless action: the Chinese spiritual ideal of Wu-wei*. *Journal of the American Academy of Religion*, 68.2 June. 293-328
- Sternberg, R. (2003). *Cognitive Psychology*. Thomson and Wadsworth.
- Stiegler, B. (1994). *La technique et le temps 1, Cité des sciences et de l'industrie*. Galilée.
- Stiegler, B. (2008). *Logik der Sorge. Verlust der Aufklärung durch Technik und Medien*. Suhrkamp.
- Stiegler, B. (2014). *Symbolisches Elend. Band 1. Die hyperindustrielle Epoche*. Polity Press.
- Stiegler, B. (2018). *The Neganthropocene*. Open Humanities Press.
- Tapscott D., A. Williams (2006). *Wikinomics. How mass collaboration changes everything*. Penguin.

Weinberger, D. (2007). Everything is miscellaneous. The power of the new digital disorder. Time Books.

Zizek, S. (1989). The sublime object of ideology. Verso.