

Wissen

Tom Poljanšek

Etwas zu wissen bedeutet, nicht extra noch einmal nachsehen zu müssen. Entsprechend geht *der Glaube, etwas zu wissen*, oft mit der Neigung einher, sich des Geglaubten nicht noch einmal zu vergewissern, sondern – zum Guten wie zum Schlechten – unter der Voraussetzung seiner Richtigkeit weiterzumachen. Das Festhalten des Geglaubten als gewusst erlaubt eine komplexitätsreduzierende Einschränkung dessen, womit außerdem gerechnet werden muss. Wissen lässt sich damit funktional als evidentiell gedeckte, *durch ein Subjekt vorabgewickelte Zukunft* fassen, die es ihm gestattet, sich für die Dauer von dessen Geltung auf seine verinnerlichten Notizen, Routinen und Reflexe zu verlassen, statt diese noch einmal mit dem jeweils aktuellen Stand der Dinge abgleichen zu müssen (→ Zukunft). Solange es erfolgreich als Wissen fungieren soll, setzt als gewusst Geglaubtes somit ein Gleichbleiben der Sachverhalte voraus, auf die es sich bezieht.

An dieser Stelle rekurriert die Philosophie häufig auf die Unterscheidung zwischen einem *zweifelsfreien* (etwa apriorisch oder notwendig geltenden) Wissen – »episteme« – und *Wissensansprüchen*, die sich auf Erfahrung berufen und daher stets *Gefahr laufen, durch künftige Erfahrung widerlegt zu werden* – »doxa«. Sofern letzteres für unsere alltäglichen Belange zentral ist, liegt der Fokus im Folgenden auf *Wissen mit beschränkter Geltung*. Ein solches, »situiertes« Wissen gilt nicht immer und notwendig, sondern je für *zeiträumlich begrenzte Situationen*.¹ Diese können von sehr unterschiedlicher Ausdehnung und Dauer sein, wie auch die Gründe für das zeiträumlich begrenzte Gleichbleiben von Strukturen, Mustern oder Regelmäßigkeiten, für die solches Wissen gilt, sehr verschieden sein können. So können wir zum Beispiel wissen, dass die Schwer-

1 Ausgeblendet bleibt, dass derlei Wissen durch »versachlichende« Indizierung in »immergültiges« Wissen transformiert werden kann (vgl. Poljanšek 2022, 138ff.).

kraft auf der Erde (zumindest für die Dauer ihrer Existenz in ihrer aktuellen Form) ca. $9,81 \text{ m/s}^2$ beträgt.

Wir können aber auch wissen, dass in bestimmten (geographisch oder digital lokalisierbaren) Regionen bestimmte normative Verhaltenserwartungen bezüglich der Realisierung sozialer Praktiken (wie Sprache, Memegebrauch, Verhalten in Nahbeziehungen etc.; → Kultur; Sozialität) verbreitet sind, so dass wir mit deren situationssensibler Einhaltung rechnen können. Wenn ein Videospiel eine bestimmte *physics engine* verwendet, gilt das entsprechende Wissen bezüglich des Kollisions- und Bewegungsverhaltens der Objekte für die Situation ebendieses Spiels, möglicherweise auch in Variation für entsprechende Fortsetzungen oder Titel desselben Genres. Analoges gilt für Handgesten, Tastenkombinationen und sonstigen Eigenheiten der Navigation und Bedienung, die Geräte wie Smartphones oder Apps und Social-Media-Anwendungen ihren Verwender:innen vorzeichnen. Diese mögen sich im Laufe der Zeit durchaus ändern, dies hindert uns aber nicht daran, uns entsprechendes Wissen mit beschränkter Geltung anzueignen.

Implizites Wissen zwischen Hintergrund und Vorderwelt

Wissen kann in verschiedener Formatierung vorliegen. Auf einer sehr allgemeinen Ebene lassen sich *explizites* und *implizites* Wissen voneinander unterscheiden (Collins 2010). Über explizites Wissen verfügt ein Subjekt in Form wahrer, propositional formulierbarer Überzeugungen, während implizites Wissen all diejenigen Vermögen eines Subjekts umfasst, die ihm (in einem sehr weiten Sinn) ›folgerichtiges‹ oder einstimmiges, situationsangemessenes Verhalten ermöglichen, ohne dass es dazu expliziten Nachdenkens oder bewusst vollzogener Interpretationen bedürfte. Sofern ihm angesichts der sich im Zuge der Digitalisierung stellenden Herausforderungen eine besondere Rolle zukommt, konzentrieren sich die folgenden Überlegungen auf *implizites Wissen* (vgl. Ernst/Schröter 2017).

Implizites Wissen wird häufig am Paradigma praktischer Fertigkeiten (wie Laufen oder Fahrradfahren) exemplifiziert und im Gegensatz zu explizitem Wissen etwa als »*knowing how*« (Ryle 1949, 47) oder »*tacit knowledge*« (Polanyi 1966) bezeichnet. Dies legt zunächst ein Bild mechanisch, aus »eingelebter« oder »dumpe[r] Gewöhnung« (Weber 2005, 726) vollzogener Tätigkeiten nahe, die ohne echte Bewusstseinsbeteiligung ›blind‹ vollzogen würden. Zum impliziten Wissen gehört jedoch auch der ganze Bereich der Tätigkeiten, deren all-

mähliche Verfertigung beim Leben vom Einzelnen verlangt, *on the fly* stimmig oder folgerichtig in bisherige Ereignis-, Handlungs-, Denk- oder Interaktionszusammenhänge sich Fügendes beizutragen, ohne lange darüber nachzudenken: Ein solches, sich in einen bisherigen Zusammenhang Fügendes kann der nächste Schritt auf einem glitschigen Grund ebenso sein wie ein witziger Wortbeitrag in einer ausgelassenen Konversation, das Spielen der nächsten Töne bei einer Jazzimprovisation oder das Orchester flink-präziser Tastenkombinationen, mit denen man im Videospiel den schwierigen Endgegner besiegt.

Nicht so sehr haben wir es in solchen Fällen nur mit automatisierten Routinen zu tun, die nach vertrautem Schema mechanisch abgespult werden, sondern mit *vorprädikativen Formen verkörperten Erlebens, Denkens und Handelns*, die jeweils mit einer eigenen Sicht² und Optik auf die entsprechende Situation einhergehen und auch instantane Entscheidungen innerhalb eines eingeschränkten Spielraums *in situ* aufgeblendeter Möglichkeiten einschließen (→ Visualität). Welche Möglichkeiten sich Verwender:innen dabei je situativ nahelegen, hängt von ihrem jeweiligen dispositionalen *Hintergrund* (Poljanšek 2022, 476ff.) ab, der mindestens teilweise das Ergebnis bisheriger Sozialisation und Eingewöhnung ist. Durch unsere Hintergründe sind uns Situationen und ihre Gegenstände durch die »spontane[] Semiologie« (Bourdieu 1979, 144) unserer Erfahrung je im Lichte dessen gegeben, was *es situativ für uns mit ihnen auf sich hat, was mit ihnen anzufangen ist*: Wer einen bestimmten Gebrauch des Totenkopf-Emoji verinnerlicht hat, reagiert irritiert, verwendet jemand diesen *nicht* zur Ironiemarkierung. Da nun ihre Hintergründe mitunter divergieren, leben Menschen ganz unmetaphorisch in unterschiedlichen Wirklichkeiten (Poljanšek 2022): *Die Wirklichkeit des iPhone-Users ist – zumindest partiell – eine andere als die Wirklichkeit des Android-Users*.

Es nimmt daher nicht wunder, dass viele der heutigen Technologien, Apps und Informationsregime um die habituelle Fixierung genau dieser, sich einzelnen Verwender:innen intuitiv nahelegenden Möglichkeiten und Vorstellungen konkurrieren (vgl. Winkler 2008, 261f.). So besteht die gegenwärtige Aufmerksamkeitsökonomie unter anderem auch in einem Wettstreit um die *Hintergründe* der Konsument:innen.

2 Heidegger bezeichnet diese Sicht als »Umsicht« (1967, 69).

Zwischen Oberfläche und Innenleben – Herstellungs- vs. Verwendungswissen

Ein Umstand, der im Zusammenhang von Wissen und Digitalität eine besondere Rolle spielt, betrifft das Verhältnis von (*Benutzer-*)*Oberfläche* und *Innenleben* der Dinge (vgl. Poljanšek 2011; Hookway 2014): Unser alltäglicher, erfahrungsmäßiger Zugriff auf die Wirklichkeit lässt sich grundsätzlich als *oberflächlich* beschreiben, sofern die »inneren« Realitäten der Dinge sich uns gewöhnlich hinter äußeren Erscheinungen und Anblicken verbergen und wir es normalerweise bei dieser Oberflächlichkeit bewenden lassen. Es besteht hier eine »Dualität zwischen uneigentliche[r] Vorderwelt und eigentlicher Hinterwelt« (Steiner 2006, 290), wobei aus der Perspektive unseres Alltags die *Vorderwelt der Erscheinungen* gegenüber der *Hinterwelt des transphänomenalen Realen* das Wesentliche ist. Für die alltägliche »Bühne des Lebens ist«, wie Dilthey formuliert, »die Rückwand der Kulissen einerlei« (Dilthey 1990, LVIII). So können wir zum Beispiel wissen, dass Wasser bei einer Temperatur von 0 °C gefriert und bei 100 °C verdampft, ohne zu wissen, welche Gesetzmäßigkeiten dieser Korrelation zugrunde liegen. Analog steht es um unser Wissen bezüglich des Funktionierens der allermeisten Apparate, Apps und Anwendungen, mit denen wir alltäglich unser Leben bestreiten: Als Einzelne wissen wir zwar, *wie wir erfolgreich mit diesen interagieren*, was aber (auf der Ebene der Programmierung oder gar auf der Ebene ihrer physischen Realisierung) *ihrem Funktionieren ermöglichend zugrunde liegt*, wissen wir in den meisten Fällen nicht (und brauchen es auch nicht zu wissen, solange an der Oberfläche alles hinreichend reibungsfrei funktioniert, keine Schwierigkeiten auf den tieferliegenden Systemebenen auftreten).

Dies gilt schon für die nichttechnischen, nichtdigitalen Dinge und Abläufe der Natur, es gilt aber umso mehr für all jene Gegenstände und Prozesse, bei denen sowohl die – uns zu allerlei Tätigkeiten und Ablenkungen einladenden – *Benutzeroberflächen* und *Interfaces* als auch das komplizierte, mechanisch-digitale *Innenleben* – welches sich hinter ihnen (oder inzwischen auch in der Cloud und auf Serverfarmen) verbirgt – von anderen designt, programmiert und gestaltet sind. Wie Blumenberg (1999, 35f.) formuliert, bewegen wir uns in technisierten Umgebungen in einer »Sphäre von Gehäusen, von Verkleidungen, unspezifischen Fassaden und Blenden«, in welcher der jeweils »gewünschte Effekt [...] apparativ sozusagen fertig für uns bereit« liegt, während er »sich in seiner Bedingtheit und der Kompliziertheit seines Zustandekommens sorgfältig vor uns« verbirgt.

Mit der zunehmenden Digitalisierung unserer Lebenswelten vertieft sich so die Kluft zwischen dem *Wissen, welches zur Bestreitung eines gewöhnlichen Alltags benötigt wird* – dem *Verwendungswissen* in Bezug auf die Dinge unserer Wirklichkeit – und dem *Herstellungswissen, welches erforderlich ist, um die in ihrem Funktionieren in Anspruch genommenen Apparate und Anwendungen* (ohne vorgefertigte Skripte und Rezepte) *selbstständig verstehend herzustellen* (vgl. Poljanšek 2011; Floridi 2019, 35ff.). Tatsächlich müssen sich heute Hersteller beliebiger Geräte und Anwendungen beinahe ausnahmslos auf ihnen anderweitig zur Verfügung gestellte Funktionen, Applikationen und Informationen verlassen, ohne diese wiederum selbst zu durchschauen. Konnte José Ortega y Gasset (1983, 97) 1929 noch mit Bedauern notieren, dass der Mensch wohl nie »die Begeisterung für die Apparate auf die Theorien ausdehnen [wird], die sie ermöglichen«, erscheint es heute geradewegs unmöglich, das Ensemble der technischen und theoretischen Ermöglichungsbedingungen unseres Alltags auch nur annähernd zu durchschauen. *Der Mensch kann immer mehr, indem er immer mehr von dem, was er kann, selbst nicht zu können braucht.*

Die jüngsten Entwicklungen im Bereich der KI lassen vermuten, dass Menschen sich zukünftig in zunehmendem Ausmaß auf ihnen anderweitig bereitgestellte Funktionen und Informationen verlassen werden, die zwar durchaus *nachweislich empirisch reliabel* sein können, für deren faktische Zuverlässigkeit in einer konkreten Situation aber keine Expert:innen der Herstellung mehr epistemische Verantwortung werden übernehmen können. Sollte diese Entwicklung sich tatsächlich fortsetzen, würden die algorithmischen *Black Boxes* dem Menschen zunehmend Bedingungen seiner Existenz bereitstellen, deren konkrete Ermöglichungsgründe ihm weitestgehend verschlossen blieben. Die (digitale) Technik ginge damit selbst in einen Zustand der »zweiten Natur« über, sofern man die »erste« Natur (im Gegensatz zur Technik) als etwas begreift, das man undurchschaut in dem, was es für einen bereithält, in Anspruch nimmt, aber nicht selbst herzustellen imstande wäre. Ihrerseits wäre die neue Technik als zweite Natur zwar *von uns hergestellt, dadurch aber noch lange nicht durchschaut*. Analog kann man sich eine KI-gestützte »Naturwissenschaft« imaginieren, die zwar bessere Vorhersagen trafe als jede von Expert:innen verstehbare Theorie, selbst aber durch keine Expert:in mehr nachvollziehbar wäre. Die naturwissenschaftliche »Emanzipation von den anthropomorphen Elementen« (Planck 1909, 11) wäre damit gewissermaßen vollendet, sofern sie zuletzt noch den menschlichen Verstand als epistemischen Letztunterzeichner ihrer Geltung hinter sich ließe.

Auch, was sich sonst noch unbemerkt hinter der Oberfläche abspielt, bleibt uns im Alltag vielfach verborgen. So findet sich im Innenleben der Anwendungen und Geräte – neben der Implementierung der »eentlichen« Funktionen – auch Raum für den Einbau von allerlei Formen von Missbrauch, Manipulationen und ungewollte Eingriffe, die heute aus gutem Grund teils in scharfer Kritik stehen. Konnte man bei der (ersten) Natur wenigstens noch vermuten, dass kein *genius malignus* das Innenleben der Dinge zum Vorteil unbekannter Dritter manipuliert, ist bei technischen Geräten und Social Media Apps ein gewisses Grundmisstrauen durchaus angebracht (→ Vertrauen).

Von Interface zu Interface – Extended Backgrounds und individualisierte Inhalte

Stellte für lange Zeit die analoge *face-to-face* Situation das Paradigma zwischenmenschlicher Kommunikation dar, findet diese heute zunehmend in (face-to-) *interface-to-interface* (-to-face) Situationen statt. Dabei gehen Menschen für gewöhnlich davon aus, dass das, was sie senden, im Regelfall das ist, was beim Gegenüber ankommt. Dies ist allerdings nur unter der nicht unproblematischen Voraussetzung der Fall, dass sich die Hintergründe der je Involvierten bezüglich des Infragestehenden hinreichend ähneln. Werden nun jedoch neben den menschlichen auch *technische Hintergründe* mediiierend zwischengeschaltet, nehmen die Komplikationen zu: So lässt sich exemplarisch bei Kurznachrichtendiensten beobachten, dass die zur Darstellung von Emojis verwendeten Piktogramme zwischen den Betriebssystemen trotz Unicode teils starke Unterschiede aufweisen, mitunter auch gar nicht dargestellt werden können. Da Piktogramme (sofern sie nicht bereits durch den Gebrauch spezifisch semiotisiert sind, wodurch ihre piktoriale Wahrnehmung teilweise überschrieben wird) aufgrund ihrer visuellen Gestalt unmittelbar mit bestimmter Valenz und Konnotation aufgefasst werden, kann dies durchaus zu kommunikativen Interferenzen führen: *What you see may not be what the other one gets* (→ Visualität).

Analog zur »*extended mind*« (Clark/Chalmers, 1998) bekommen wir es in der digitalen Welt mehr und mehr auch mit *extended Backgrounds* zu tun, wobei diese jeweils all diejenigen *Selektionsprozesse* umfassen, die *unabhängig vom habituellen Hintergrund der Subjekte festlegen, was konkret auf ihrem jeweiligen technischen Interface zur Darstellung kommt*. So umfasst der extended Background neben den verwendeten Geräten und Plattformen auch die durch Algorithmen

und KI vermittelten, teils individualisierten Selektionen von Inhalten (etwa im Fall von Microtargeting oder individualisierten Suchmaschinenergebnissen), automatische Übersetzungen von Nachrichten und Kommentaren, sowie die Individualisierung der Inhalte, die etwa auf sozialen Plattformen durch Abonnements zustande kommen (→ Algorithmus; Kapitalismus; Künstliche Intelligenz).

War in Bezug auf die ›alte‹, analoge Welt noch einigermaßen sichergestellt, dass sich divergierende Auffassungen (wie immer verwickelt) alltagsontologisch auf dieselben ›Sachen‹ beziehen, über die sich dann (mit mehr oder weniger großem Erfolg) sachbezogen streiten ließ, wenden die vermeintlichen ›Sachen selbst‹ ihren Betrachtern zunehmend ganz verschiedene Gesichter zu. Im Grenzfall zeigen sich ihnen schlichtweg *nicht mehr dieselben Sachen*, so dass im Falle von Meinungsverschiedenheiten der gemeinsame Sachbezug selbst zu diffundieren droht und sie nicht mehr nur die Welt des Anderen *nicht verstehen*, sondern *gar nicht erst zu Gesicht bekommen*.

... dass dieser Glaube zu wissen schon die Unwissenheit selbst ist.

Man weiß gemeinhin, dass Immanuel Kant (1784, 481) »Aufklärung« als den »Ausgang des Menschen aus seiner selbst verschuldeten Unmündigkeit« bestimmt. Nun ist die durch das Fortschreiten der Digitalisierung verschuldete Steigerung der Unmündigkeit des Menschen keine, aus der man sich durch mutigen Verstandesgebrauch ohne Weiteres befreien könnte. Nicht zuletzt gilt dies auch in informatorischer Hinsicht, sofern wir fast alles, was wir »über die Welt, in der wir leben, wissen, [...] durch die Massenmedien« wissen (Luhmann 1996, 9). Dabei müssen wir uns stets in großem Umfang auf Informationen verlassen, deren Richtigkeit wir nicht noch einmal (›an der Realität selbst‹ gewissermaßen) überprüfen könnten. Wir sind also darauf angewiesen, aus mehr oder weniger guten Gründen bestimmten Quellen mehr zu vertrauen als anderen.

In dieser Situation lassen sich *Effekte empfundener globaler Desillusionierung* (beispielsweise der Eindruck, dass ›Mainstreammedien ein verzerrtes Bild der Welt zeigen‹) sehr viel leichter erzeugen als in vorhergehenden medienökologischen Gesamtlagen. So lässt sich meist mit relativ einfachen Mitteln zeigen, dass ein Großteil des von Einzelnen als gewusst in Anspruch Genommenen von ihnen selbst nicht zweifelsfrei als solches ausgewiesen werden kann. Es ist in dieser Hinsicht kein Zufall, dass sich ›alternative‹ Medien, Verschwörungs-

theorien und Ideologien heute häufig aufklärerischer Desillusionierungsmotive bedienen: Man denke etwa an die Rede vom ›Redpilling‹, die in entsprechenden Kreisen Verbreitung findet. Tatsächlich vermag eine Infragestellung der zunächst und zumeist auf Gewöhnung basierenden Grundlagen ihres Alltagsglaubens bei Einzelnen starke epistemische Irritation zu induzieren, ohne dass allerdings »die Desillusionierung die Funktion des Vertrauens übernehmen könnte. Man muß dann die Geschichte des Vertrauensverlustes diskontinuieren und auf leicht variierten symbolischen Grundlagen erneut Vertrauen bilden« (Luhmann 2017, 556f.). Daher belassen es die als alternativ auftretenden Informationsregime für gewöhnlich nicht bei der Desillusionierung, sondern bieten den Verunsicherten ›alternative Fakten‹ zur Wiederversicherung an, um sie an diese nur umso fester zu binden (→ Vertrauen).

In Anbetracht dieser nicht unbedrohlichen Entwicklung erscheint es zunächst als nachvollziehbarer Impuls, sich an die Idee der Wahrheit zu erinnern, um diese gegenüber der bloßen Meinung erneut in Stellung zu bringen. Legte man die Karten jedoch offen auf den Tisch, müsste man zugestehen, dass man selbst in Bezug auf das allermeiste nicht im Medium *sicher gewussten Wissens*, sondern ›nur‹ im Spektrum des *mehr oder weniger Wahrscheinlichen* zu operieren, dafür aber immerhin mit gutem epistemischen Gewissen einzustehen vermag (vgl. Haraway 1988, 579). Was wir auf unserer Seite wissen, sind nicht *richtige Intuitionen* und *untrügliche Gewissheiten*, sondern allenfalls gute, aus retardierender Überlegung erwachsende Gründe für das, was *wahrscheinlicher als anderes* der Fall ist. Und so könnte eine Pädagogik des Wissens im Zeitalter des Digitalen möglicherweise gerade in dieser vermeintlichen Schwäche gegenüber den allzu schnell und genau Bescheidwissenden ihre Stärke finden, indem sie Menschen Mittel und Methoden an die Hand gibt, das ›sehr viel Wahrscheinlichere‹ vom ›sehr viel Unwahrscheinlichen‹ zu unterscheiden. Diese werden gewiss nicht das Bedürfnis nach schnell vermeinten Gewissheiten befriedigen. Im Gegenteil gehen sie häufig zunächst mit einer *retardierenden Entübersichtlichung vermeintlicher Übersichtlichkeiten* einher. Gerade dadurch aber könnten sie den Einzelnen dabei helfen, mit weniger schlechtem epistemischen Gewissen *im Fließend-Ungefährten unserer digitalen Gegenwart* zu navigieren.

Zitierte Literatur

- Blumenberg, Hans (1999). Lebenswelt und Technisierung. In: Ders.: Wirklichkeiten, in denen wir leben. Aufsätze und eine Rede. Stuttgart, Reclam.
- Bourdieu, Pierre (1979). Entwurf einer Theorie der Praxis. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Clark, Andy/Chalmers, David (1998). The Extended Mind. *Analysis* 1, 7–19.
- Collins, Harry (2010). Tacit and Explicit Knowledge. Chicago, The University of Chicago Press.
- Dilthey, Wilhelm (1990). Die geistige Welt. Einleitung in die Philosophie des Lebens. Erste Hälfte. Abhandlungen zur Grundlegung der Geisteswissenschaften. Gesammelte Schriften Bd. 5. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Ernst, Christoph/Schröter, Jens (2017). Medien, Interfaces und implizites Wissen. Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften 2.
- Floridi, Luciano (2019). The Logic of Information. A Theory of Philosophy as Conceptual Design. Oxford, OUP.
- Haraway, Donna (1988). Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies* 3, 575–599.
- Heidegger, Martin (1967). Sein und Zeit. Tübingen, Niemeyer.
- Hookway, Branden (2014). Interface. Cambridge Mass., MIT Press.
- Kant, Immanuel (1784). Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? In: *Berlinische Monatsschrift* 12, 481–494.
- Luhmann, Niklas (1996). Die Realität der Massenmedien. Opladen, Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, Niklas (2017). Systemtheorie der Gesellschaft. Berlin, Suhrkamp.
- Ortega y Gasset, José (1983). Die Hauptwerke. Der Aufstand der Massen. Über die Liebe. Stuttgart, Ullstein.
- Planck, Max (1909). Die Einheit des physikalischen Weltbildes. Vortrag gehalten am 9. Dezember 1908 in der Naturwissenschaftlichen Fakultät des Studentenkorps an der Universität Leiden. Leipzig, Hirzel.
- Polanyi, Michael (1966). The Tacit Dimension. Garden City, Doubleday.
- Poljanšek, Tom (2011). Wissen und Zaubern an der Oberfläche. In: Alpsancar, Suzana/Denker, Kai (Hgg.). Tagungsband der Nachwuchstagen für Junge Philosophie in Darmstadt. Marburg, Tectum, 169–186.
- Poljanšek, Tom (2022). Realität und Wirklichkeit. Zur Ontologie geteilter Welten. Bielefeld, transcript.
- Ryle, Gilbert (1949). The Concept of Mind. Chicago, University of Chicago Press.

- Steiner, Uwe (2006). Verhüllungsgeschichten. Die Dichtung des Schleiers. München, Fink.
- Weber, Max (2005). Wirtschaft und Gesellschaft. Die Wirtschaft und die gesellschaftlichen Ordnungen und Mächte. Nachlaß. Gesamtausgabe Bd. 22–4. Tübingen, Mohr Siebeck.
- Winkler, Hartmut (2008). Basiswissen Medien. Frankfurt a.M., Fischer.

Weiterführende Literatur

- Flusser, Vilém (2007). Kommunikologie. Frankfurt a.M., Fischer.
- Ihde, Don (1979). Technics and Praxis. A Philosophy of Technology. Dordrecht, Reidel Publishing.
- Latour, Bruno (2005). Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford, OUP.