



*Ready Player One*



*The Circle*



*Ex Machina*



*Edeka*

## KI, Überwachung, Simulation – Schnittmengen von Digitalisierungsnarrativen

Dr. Martin Hennig

# Inhalt



1. KI

2. Überwachung

3. Simulation

4. Schnittmengen

1. KI



*Metropolis (D, 1927, Fritz Lang)*



Objektifizierung des Menschen



# Subjektivierung der Technik



# Abweichende Geschlechter- rollen

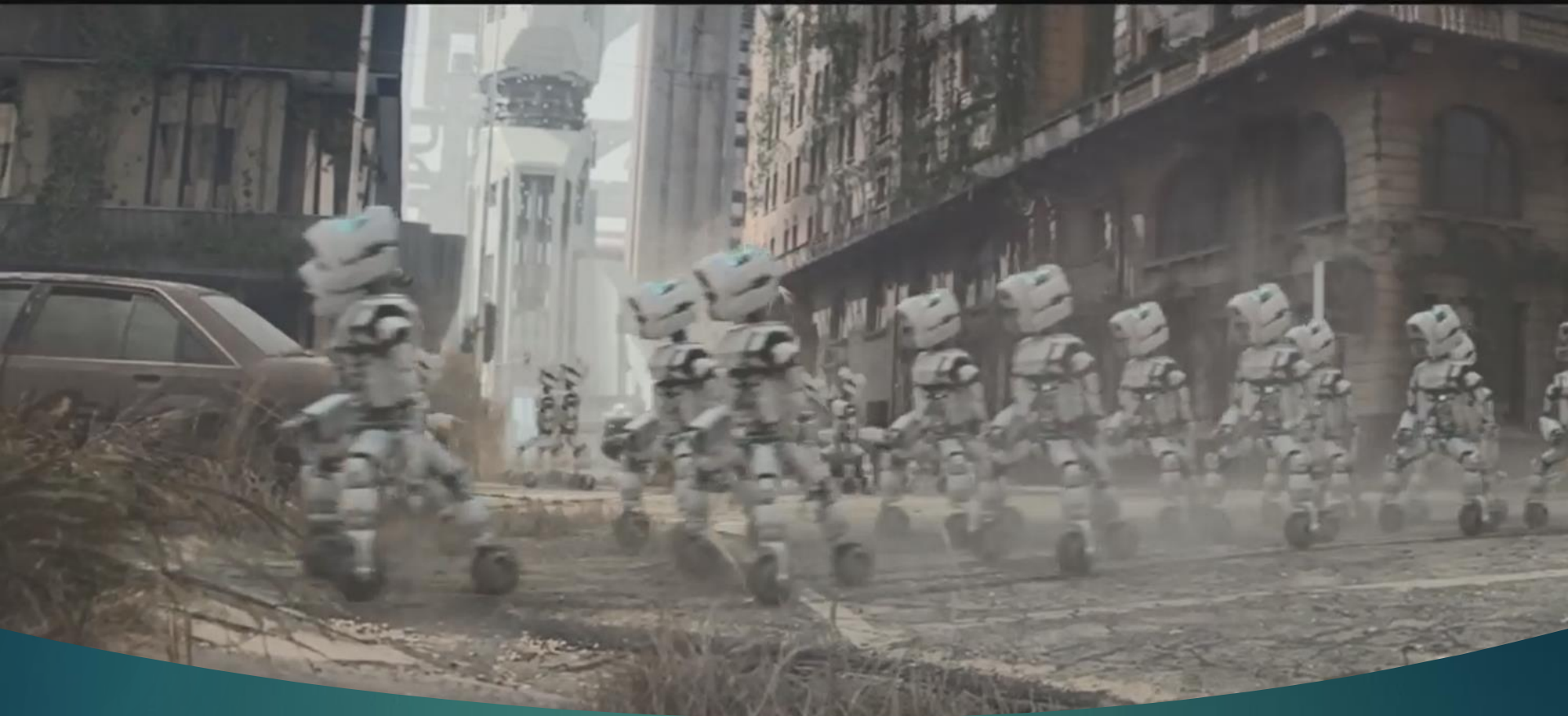
# Edeka-Spot

<https://www.youtube.com/watch?v=aknucxb0xSo&t=6s>





# Urbane Dystopie



# Uniformes Kollektiv



Integration in Wertekollektiv

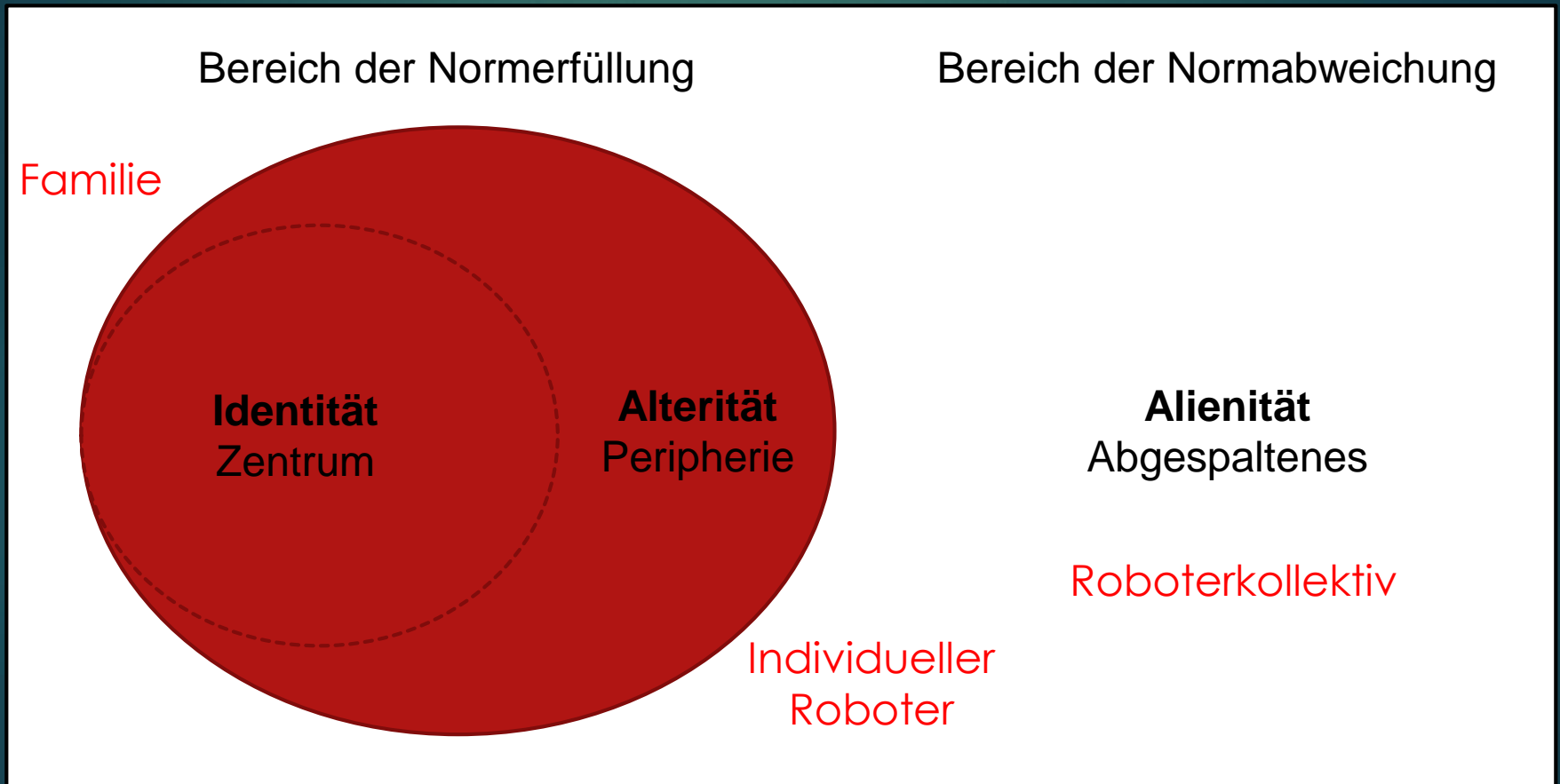


Individualität



# Konsumrhetorik

# Modelle des Wünschenswerten



Todorov, Tzvetan (1985): *Die Eroberung Amerikas. Das Problem des Anderen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

# Modelle des Wünschenswerten



USA, 2004, Alex Proyas

# Modelle des Wünschenswerten



Verkörperung

Alterität

Regelbefol-  
gung



Personalität +

KI

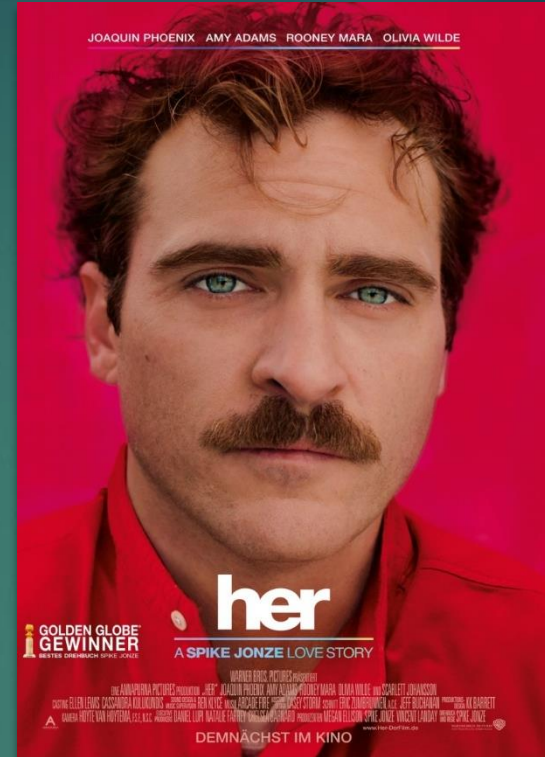
Alienität

Regelüber-  
schreitung

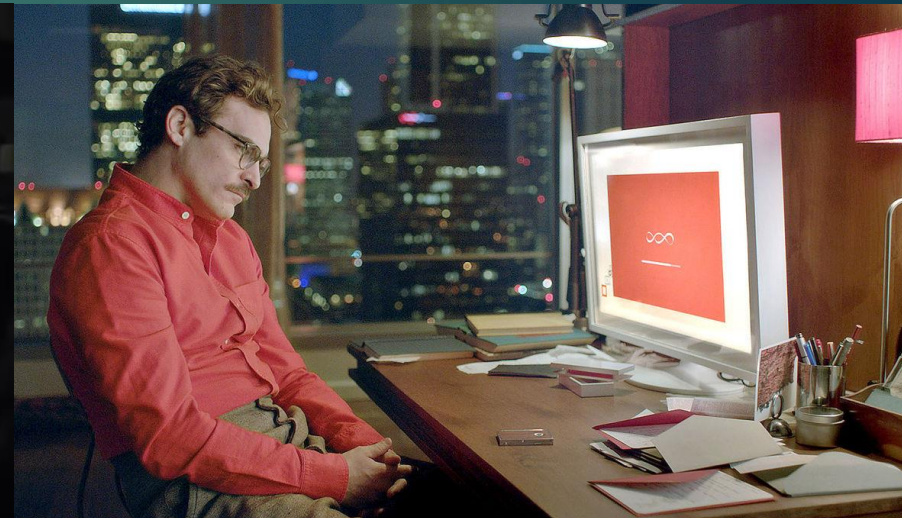


Personalität -





# Alternative Gesellschaftsmodelle



# Individualisierte Medien

## 2. Überwachung



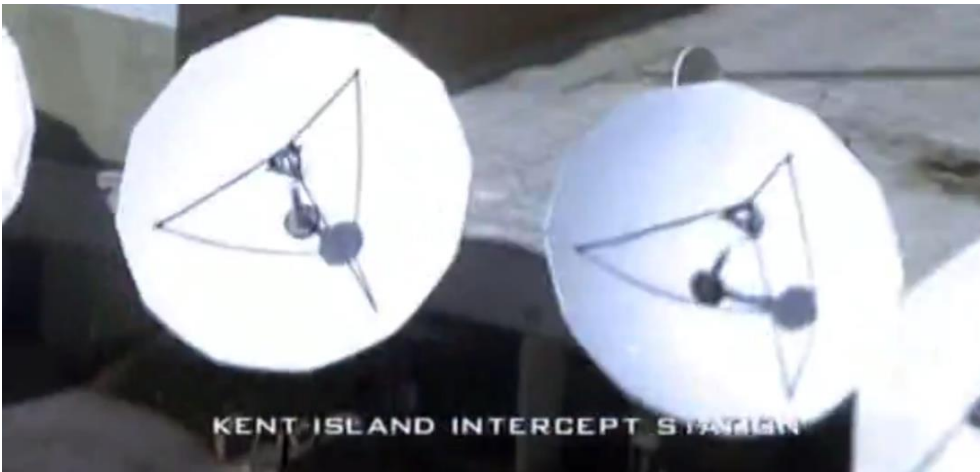
# Überwachungs- staat

EINE  
DON SIMPSON/JERRY BRUCKHEIMER  
PRODUKTION  
EIN FILM VON  
TONY SCOTT

**WILL SMITH GENE HACKMAN**



*Der Staatsfeind Nummer 1 (1998)*



# Ästhetik der digitalen Überwachung

# Ästhetik der Überwachung





Echtzeit → Allsichtbarkeit

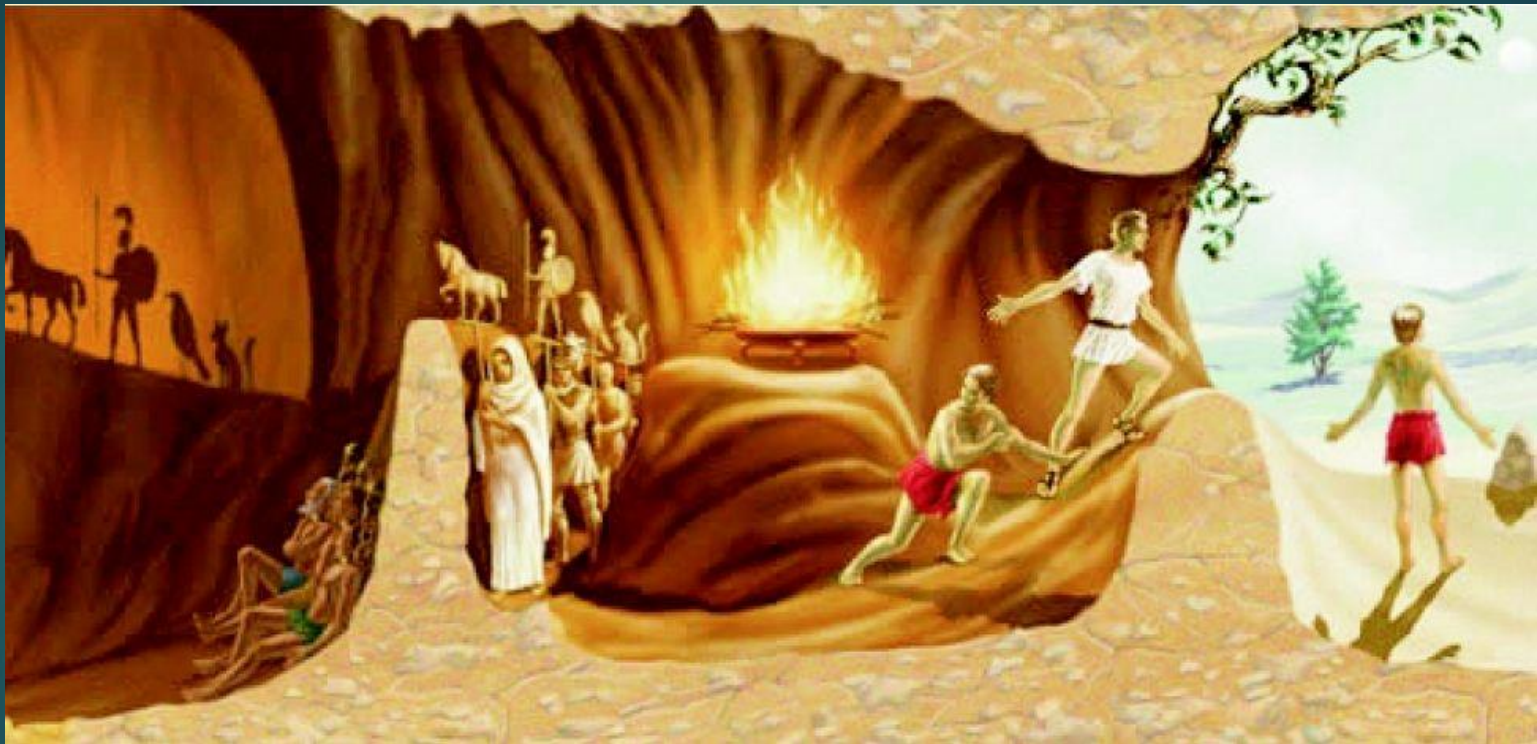




Wissen → Selbstermächtigung  
Überwachung als Lösungsstrategie

# 3. Simulation

# Autonomie des Subjekts vs. Illusion



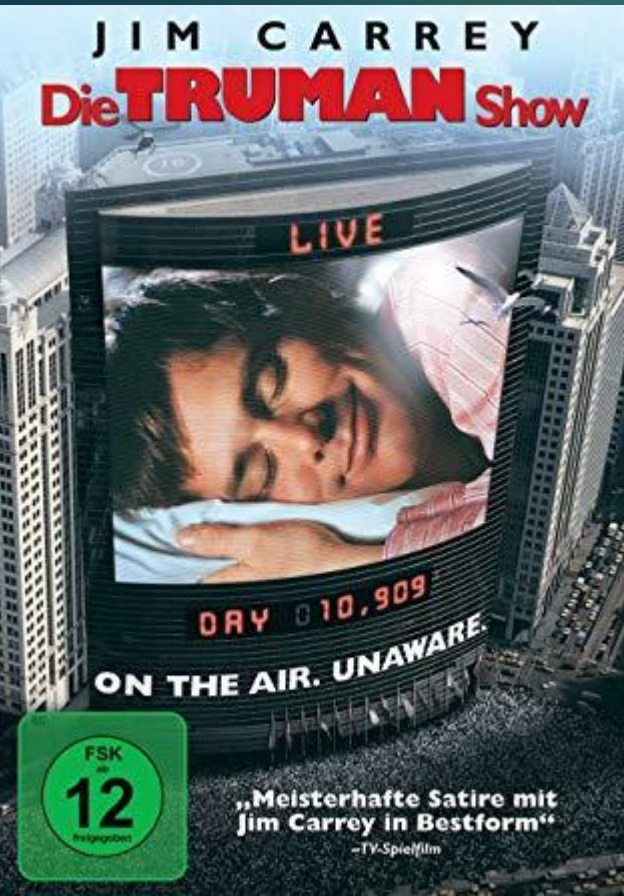


BRD, 1973,  
Rainer  
Werner  
Fassbinder

# WELT AM DRAHT



# Autonomie des Subjekts vs. Illusion



USA, 1998, Peter Weir



USA, 2019, Jon Watts



# *Westworld (1973/2016)*



Simulationen als Identitätsräume



USA, 2018,  
Steven  
Spielberg

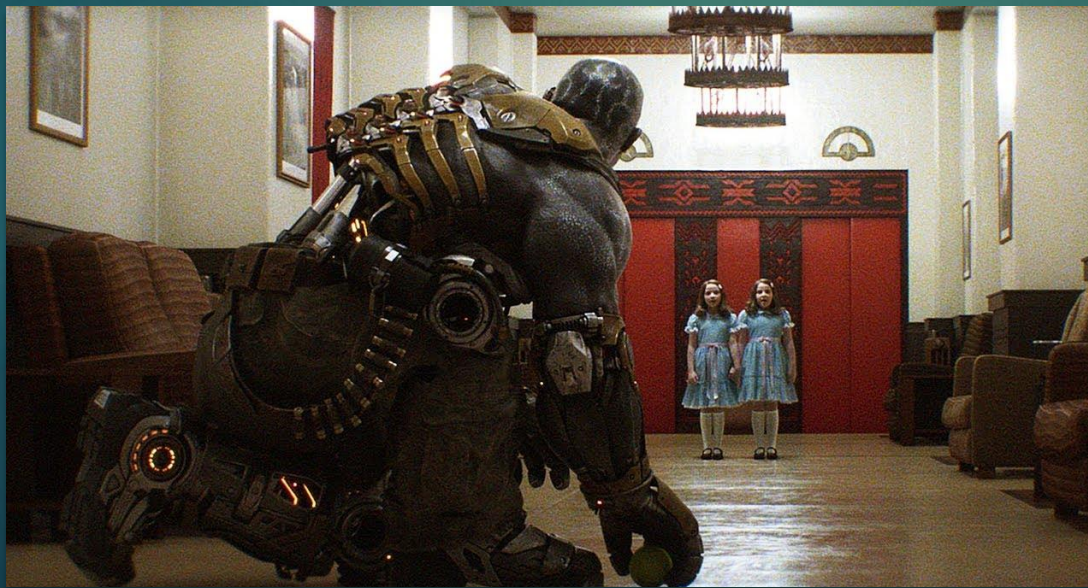




Simulation als individueller Identitätsraum



Simulation als  
kulturelles  
Archiv



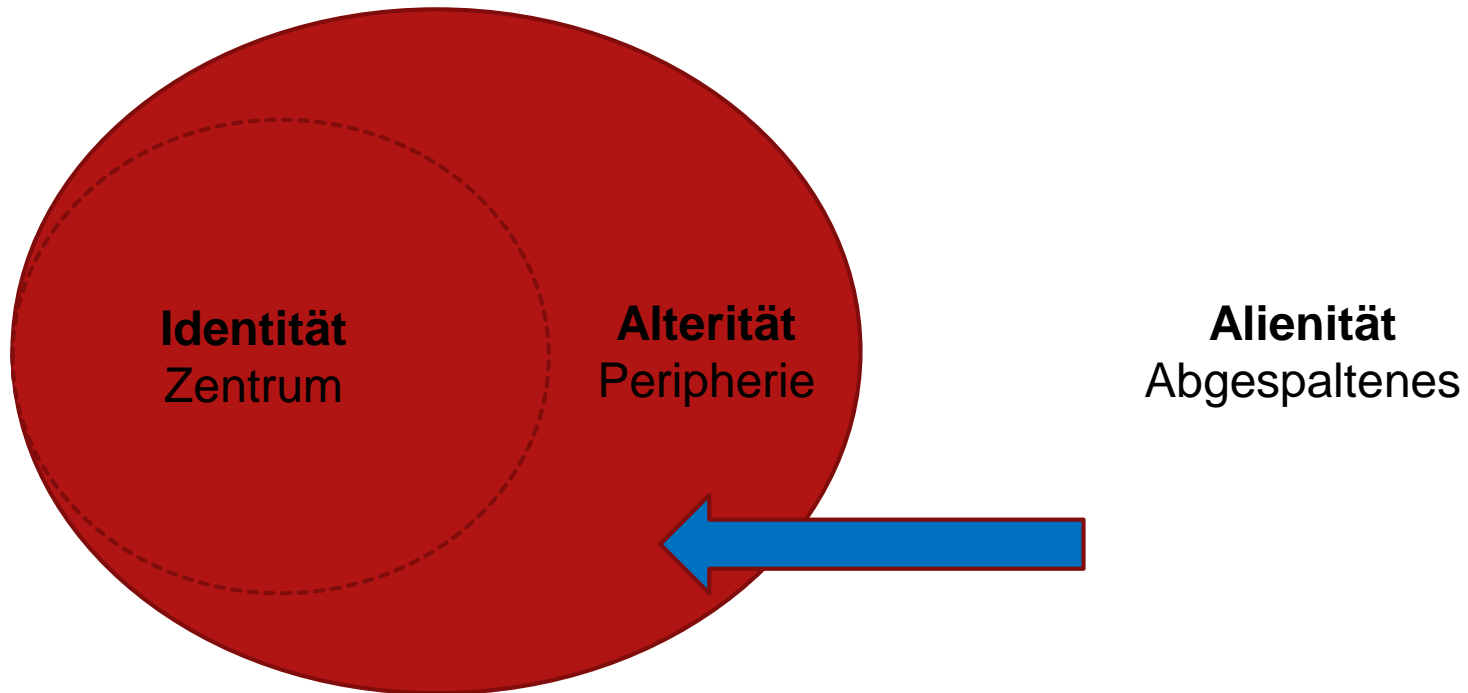
= kollektiver  
Identitätsraum

# 4. Schnittmengen

# Modelle des Wünschenswerten

Bereich der Normerfüllung

Bereich der Normabweichung



# Alteritäre Ordnungen

- KI: Wünschenswerte anthropologische/gesellschaftliche Ordnungen
- Überwachung: Modelle der Selbstermächtigung
- Simulation: Räume der Identitätsfindung/Konservierung kultureller Identität



- ▶ abweichende Regeln und Ordnungen  
(,Gegen-Orte')

Foucault:  
Heterotopien

- ▶ tatsächlich realisierte Utopien



Foucault:  
Heterotopien



# Heterotope Räume



*Ready Player One*



*The Circle*



*Ex Machina*



*Edeka*

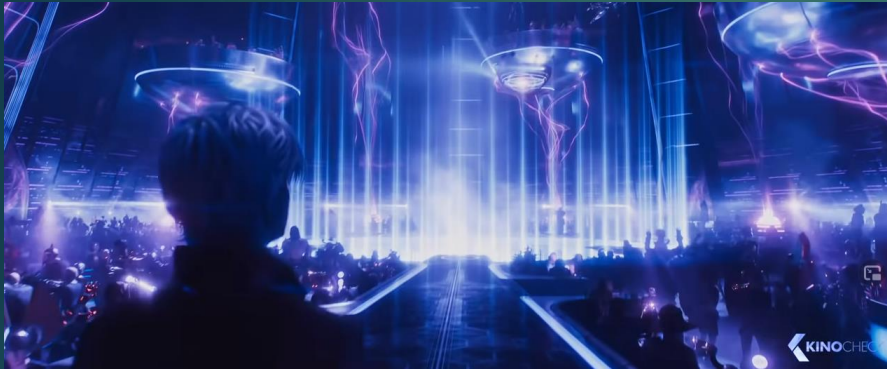
# Funktionen

Foucault:  
Heterotopien

- ▶ wirken kompensatorisch
- ▶ stabilisierende Funktion für die Gesellschaft



# Auslagerung



*Ready Player One*



*The Circle*



*Ex Machina*



*Edeka*



# Auslagerung



*Ready Player One*



*The Circle*



*Ex Machina*

Trennung von  
Normalität und  
Abweichung

# Trennung von Normalität und Abweichung

CONGRATULATIONS  
EMMY® AWARD WINNER

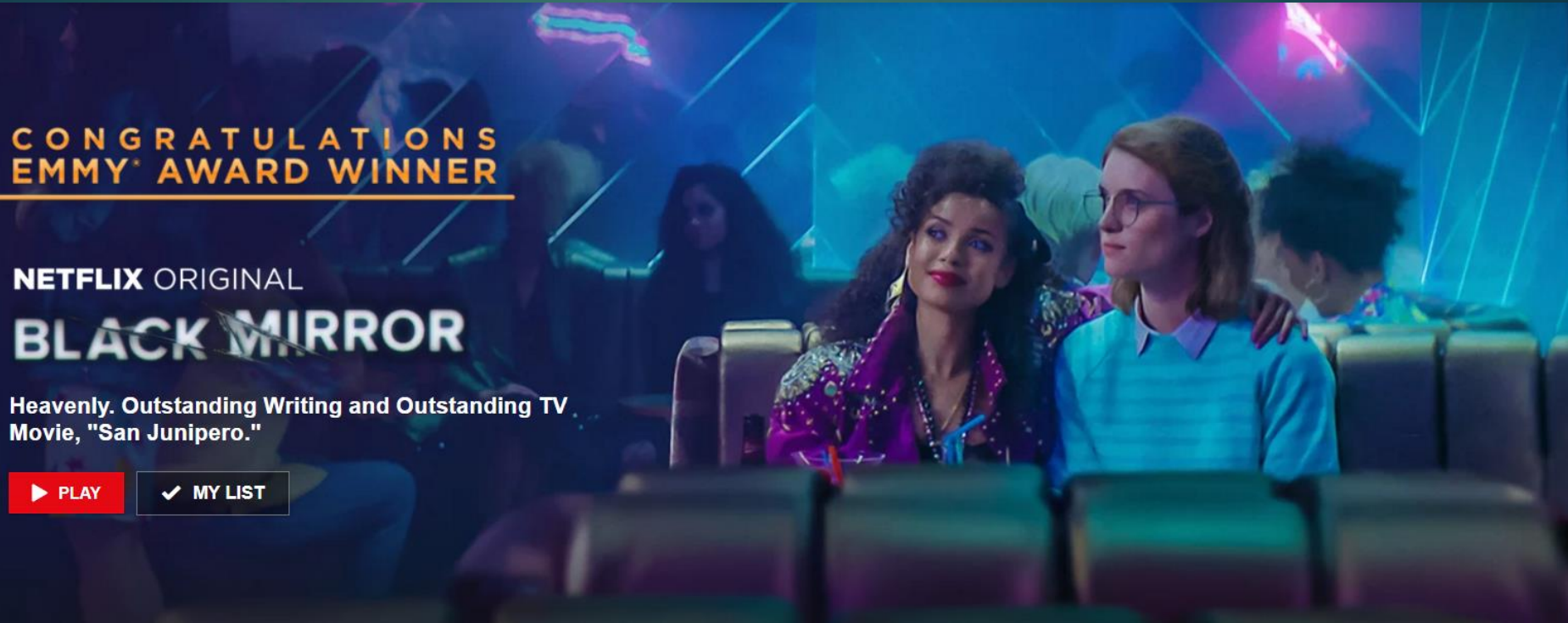
NETFLIX ORIGINAL

BLACK MIRROR

Heavenly. Outstanding Writing and Outstanding TV  
Movie, "San Junipero."

▶ PLAY

✓ MY LIST





Zugang zur Heterotopie?



Zugang zur Heterotopie?



# Auslagerung



*Ready Player One*



*The Circle*



*Ex Machina*

Grenztilgung =  
Leerstelle / Gefahr



# Fazit

1. Funktionen von  
Digitalisierungsnarrativen →  
Technikdiskurse als  
Wertediskurse

## 2. Ambivalenzen der ideologischen Ebene

# 3. Transformationen von Textsorten

„the possibility that dystopian visions are increasingly becoming mere spectacles of misery that, if anything, simply encourage audiences to feel better about the present, therefore losing the critical power that was key to the genre“.

Booker, M. Keith (2013): *Critical Insights: Dystopia*. Salem, S. 11.

# 4. Schnittstellen fiktional / faktual



Hey Siri



  
amazon alexa

 Cortana