

SOZIALE MEDIEN – NEUE MASSEN?

Reader zum Zweiten Medienwissenschaftlichen Symposium der DFG

Leuphana Universität Lüneburg, 2. – 4. Februar 2012

Programm

Donnerstag, den 2. Februar 2012

Anreise, check-in

Ab 13:00 *welcome reception*

14:00–14:15 Begrüßung

Sektion 1: Welche Massen? (Moderation: Inge Baxmann / Stefan Rieger)

14:15–14:30 Einleitung der Sektionsleiter_innen

14:30 – 14:45 Florian Sprenger (Wien):
Massenträgheit: Beschleunigung und Medientheorie

15:15–16:00 Christiane Heibach (Karlsruhe):
Massen in Bewegung: Zur Frage des Verhältnisses zwischen unmittelbarem Erleben und techno-medialer Kommunikation in neueren Massentheorien

16:00–16:30 Kaffeepause

16:30–17:15 Sascha Simons (Gießen):
Ornament der mass custominzation. Massenbewußtsein als Formwissen verstreuter Examinatoren

17:15–18:00 Roland Meyer (Berlin):
Biometrie, Identitätsmanagement und Crowd Control

19:30 Gemeinsames Abendessen

Freitag, den 3. Februar 2012

Sektion 2: Welche Medien? (Moderation: Ute Holl / Claus Pias)

09:00–09:15 Einleitung der Sektionsleiter_innen

09:30–10:15 Michael Andreas (Bochum):
Neue Massen, neue Sprachen? Programmcodes, Humansprachen und Netzjargon zwischen privacy und Öffentlichkeit

10:15–11:00 Sebastian Vehlken (Lüneburg):
Reality Mining. Neue »Mengen-Lehren« in Social Simulations

11:00–11:30 Kaffeepause

11:30–12:15 Martin Warnke (Lüneburg):
Datenbanken als Zitadellen des Web 2.0

12:15–13:00 Peter Krapp (Irvine):
Gaming Crowd Control: Distraction Economy Between Madness and Wisdom of the Crowds

13:00–14:30 Mittagspause

Sektion 3: Welche Forschung? (Moderation: Wolfgang Hagen / Timon Beyes)

- 14:30–14:45 Einleitung der Sektionsleiter
- 14:30–15:15 Dirk Baecker (Friedrichshafen):
Soziologie der Medien
- 15:15–16:00 Irina Kaldrack und Theo Röhle (Paderborn):
Teilmengen, Mengen teilen
- 16:00–16:30 Kaffeepause
- 16:30–17:15 Christoph Engemann (Weimar):
Human Terrain System: Die sozialen Medien der Counter Insurgency Operations
- 17:15–18:00 Oliver Lerone Schulz (Lüneburg):
Where is the Network Heading? Representing the (New) Public: A Representative Enquiry
- 19:30 Gemeinsames Abendessen

Samstag, den 4. Februar 2012

Sektion 4: Welche Öffentlichkeiten? (Moderation: Wolfgang Coy / Geert Lovink)

- 09:30–09:45 Einleitung der Sektionsleiter
- 09:45–10:30 Carolin Wiedemann (Hamburg):
Anonymus und die Technologien des Gemeinsamen
- 10:30–11:15 Mirko Tobias Schäfer (Utrecht):
Instabile (Gegen)Öffentlichkeiten. Online Plattformen als hybride Foren gesellschaftspolitischer Debatten
- 11:15–12:00 Kaffeepause
- 12:00–12:45 Christoph Bieber (Essen):
Die Ethik des Lecks: WikiLeaks als neue Form der Gestaltungsöffentlichkeit?
- 12:45–13:30 Stefan Ullrich (Berlin):
Ad-hoc-Partizipation trotz digitaler Unmündigkeit: Inszenierte partizipatorischer Öffentlichkeit(en)
- 13:30–14:00 Abschlußdiskussion

Imbiss und Abreise

Diskutant_innen:

Deborah Weber-Wulff (Berlin)
Marie-Luise Angerer (Köln)
Charles Ess (Springfield/Aarhus)

Lenkungsgremium:

Lorenz Engell (Berlin)
Ulrike Bergermann (Braunschweig)
Hartmut Winkler (Paderborn)
Elena Esposito (Reggio Emilia)

Vertreter des Fachkollegiums:

Hermann Kappelhoff (Berlin)

Vertreter der GfM:

Malte Hagener (Marburg)

Vertreterin der DFG:

Claudia Althaus

Sektion 1
Welche Massen?

Moderation: Inge Baxmann / Stefan Rieger

Massenträgheit – Beschleunigung und Medien/Theorie

Eine Reihe unterschiedlicher historiographischer Narrationen, von der Literatur über die Soziologie bis zur Medientheorie und vom 18. Jahrhundert bis in die Gegenwart, haben den als Globalisierung bezeichneten umfassenden Wandel mit der durch elektrische Medien ausgelösten Geschwindigkeitssteigerung zu parallelisieren versucht. Ihm wurde ein Movens der Beschleunigung injiziert und diese zur Signatur der Moderne ernannt. Distanz gilt nicht länger als limitierender Faktor der Kommunikation. Mit der Benennung des Zusammenhangs von Globalisierungsprozessen und der technischen Beschleunigung von Kommunikation ist jedoch mehr angegeben als die bekannte Koinzidenz weltweiter Veränderungen mit den Medien dieser Veränderung. Hand in Hand mit der Beschleunigung geht das Erscheinen des Selbstbildes einer neuen Gemeinschaft, die sich nunmehr als weltweit durch elektrische oder elektronische Medien verbundene ansehen kann: durch die Überwindung von Distanzen in wenig oder gar keiner Zeit, Anwesenheit in der Abwesenheit sowie die Vereinigung von Getrenntem an entfernten Orten.¹ Gemeinschaft, community, wird zu dieser Zeit und später auch in daran anschließenden Medientheorien als Effekt von Medien und das Gemeinsame der Gemeinschaft als eine Verbundenheit der Kommunikation verstanden – und diese Kommunikation als unmittelbar.

Anhand einiger Einblicke in die Genealogie elektrischer Verbundenheit, welche die materielle Verfasstheit von Übertragungsmedien zur Verteilung, Verbindung und Adressierung ebenso berücksichtigt wie die diskursive Verankerung dieser Techniken im Imaginären ihrer Zeit, kann ein apokalyptisches Motiv der Moderne an die Oberfläche gezogen werden: die elektrische Beschleunigung und die ihr zugeschriebene Aufhebung von Raum und Zeit. Die in diesen Selbstbeschreibungen aufgeworfenen Konzepte, Ökonomien und Begriffe, welche die Medien der Gemeinschaft als beschleunigt oder unmittelbar bestimmen, werden im 20. Jahrhundert – ob gewollt oder nicht – von einer Tradition von Medientheorie übernommen und fortgesetzt, die in Marshall McLuhan ihren wichtigsten Protagonisten hat.² Sie ist, so soll argumentiert werden, durch ihre imaginäre und genealogische Verankerung an der Bildung von Gemeinschaft beteiligt und versucht, diese Gemeinschaft mit Konzepten und Begriffen zu erklären, die selbst ein Produkt der Geschichte darstellen, die sie erklären sollen.

Doch ein Hindernis zwingt an Beschleunigung orientierte Medientheorien zu einem essentialistischen und deshalb politisch und epistemologisch prekären Gemeinschaftsbild. Durch die von ihnen inaugurierte Unmittelbarkeit der instantanen Elektrizität erblinden sie für die Spezifik technischer Medien und ihre Herstellung der Bedingungen von Gemeinschaft. Historisch mögen sie zu den ersten gehört

¹ Im Gegensatz zum Begriff der Gesellschaft, den Ferdinand Toennies die Debatte eröffnend im Rahmen der Politischen Ökonomie 1887 dem der Gemeinschaft entgegensetzte, erlaubt letzterer, schon etymologisch, eine Nähe zum Begriff der Kommunikation und bietet sich deshalb für die hier vorgeschlagene Perspektive besonders an. Vgl. Toennies, Ferdinand (1887): *Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie*. Berlin, Curtius. Gemeinschaft gibt es, anders als es ihre Beschwörung will, nur als Imaginäre, auch wenn diese Imaginationen politische Realität sind. In diesem Sinne soll der Gemeinschaftsbegriff, auf dessen Problematik am Ende nochmals eingegangen werden, als Beschreibungstool genutzt werden, das auch innerhalb der beschriebenen Diskurse eine Geschichte hat, dabei aber andere Akzente legt als der Begriff der Masse, der ebenfalls mit Elektrizitätsmetaphern beschrieben wird. (Vgl. Vogl, Joseph: »Masse und Kraft«. In: Brandstetter, Thomas/Windgätter, Christof (Hg.) (2008): *Zeichen der Kraft*. Berlin, Kadmos, S. 187-197.)

² Der Straffung halber konzentrieren sich die Ausführungen auf McLuhan, könnten aber auf Lewis Mumford, Derrick de Kerckhove, Paul Virilio, Peter Weibel oder Götz Großklaus ausgedehnt werden, die weitestgehend im von McLuhan abgesteckten Rahmen bleiben, ebenso wie Stephen Kern, dessen maßgebliche Studie die Beschleunigung von der Instantanität her denkt (Kern, Stephen (1987): *The Culture of Time and Space 1880-1918*. Cambridge, Harvard University Press). Gleiches gilt für die Internetdiskurse der 1990er Jahre und für zahlreiche aktuelle Geschichten der elektrischen oder elektronischen Medien, etwa von Frank Hartmann oder jüngst Clara Völker, sowie eine breite Front soziologischer Theorien der Globalisierung, auf die ich am Ende zu sprechen kommen werde.

haben, die auf die Bedeutung von Medien hingewiesen haben und sind doch, wie gezeigt werden soll, an einer Verdeckung des Potentials dieses Blickwechsels beteiligt. Wenn Medien und Kommunikation in der Genealogie der elektrischen Beschleunigung als „Mittler menschlicher Allgegenwart“³, „transmitted instantaneously by electricity“⁴ zu einer „brand-new world of allatonceness“⁵ beschrieben werden, wenn also Kommunikation in elektrischen Medien immer schon überall ist, dann kommen weder die Materialität der Kommunikation in all ihren Aufschüben und Brüchen noch die für Gemeinschaft notwendigen Differenzen in den Blick.⁶

Die Beschleunigung wird, wie Reinhard Koselleck verschiedentlich gezeigt hat, seit der frühen Neuzeit von einer außergeschichtlichen Kategorie im Sinne Gottes zu einem innergeschichtlichen Axiom.⁷ Die Technik verschafft der Beschleunigung zwar ein neues Wirkungsfeld, ist aber kein Auslöser der Verdichtung. Vielmehr ist sie anschlussfähig an bestehende Diskurse und nur in deren Zusammenhang wirkmächtig. Sie fungiert vor allem im Rahmen der Französischen Revolution und ihr verwandter Prozesse, eben auch der industriellen Revolution, als ‚geschichtlicher Hoffnungsbegriff‘. Leitend sei dabei eine Differenz zwischen Erwartung und Erfahrung, die es der Neuzeit erlaube, sich als neue Zeit zu markieren – eine Figur, die seitdem auch auf neue Medien angewandt wird und mit deren Einfluss auf Zeit- und Raumverhältnisse in Korrespondenz steht. Koselleck geht davon aus, dass die Beschleunigung damit, trotz einiger Rudimente, nicht mehr aus den Prämissen der jüdisch-christlichen Tradition einer zeitverkürzenden Apokalypse abgeleitet werden könne, zumal die technische Beschleunigung angesichts des ausbleibenden Heils an Kredit einbüsst. Und doch kann gezeigt werden, wie der metaphysische, vielleicht platonistisch zu nennende Gehalt dieser Tradition – als Lob des Berührens – weiter getragen werden.⁸

Im Folgenden soll es zunächst weniger darum gehen, Korrekturvorschläge und Alternativen anzubringen, als vielmehr eine Geschichte von Medientheorie als Geschichte der Negation von Medien zu skizzieren: als Geschichte von Unmittelbarkeiten, die aus hoher Geschwindigkeit keine Geschwindigkeit bzw. aus wenig Zeit keine Zeit machen, den Aufschub und die Differenz tilgen, dabei Medien vergessen und letztlich ihre Gemeinschaften auf einen Einheitsgrund beziehen. Beschleunigung und Geschwindigkeit haben als Effekte von Medien und als Motoren historischer Entwicklungen nicht nur eine Funktion für die Gemeinschaften, die sie verbinden oder trennen, sondern auch für Medientheorien, die sie erklären, aber auf ihnen aufbauen und deshalb das Erklärende und das zu Erklärende vermischen. Die folgenden Überlegungen kontrastieren die Innenseite dieser Narrationen, also die von ihnen erzählten Geschichten, mit der Außenseite ihrer Historizität, um ihre Spiegelungen und Verzerrungen zu erfassen. Die These kann zugespitzt werden: Die drei Instanzen Medientheorien, Übertragungstechniken und Gemeinschaften können in historischer Perspektive nicht voneinander abgekoppelt werden. Sie sind ineinander verzahnt.

Die beiden wichtigsten Triebkräfte der Beschleunigungsvorgänge, die im 19. Jahrhundert einsetzen, sind die Eisenbahn und die Elektrizität, die häufig im Verbund auftreten und von der Alltagswelt über die Industrieproduktion bis hin zur Kriegsführung kaum einen Bereich unangetastet lassen.⁹ Ihnen

3 Kapp, Ernst (1877): *Grundlinien einer Philosophie der Technik*. Braunschweig, Westermann. S. 135.

4 Morse, Samuel (2007): *His Letters and Journals*. Charleston, BiblioBazaar. S. 6.

5 McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin (2001): *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*. Corte Madera, Gingko. S. 63.

6 Vgl. auch Tomlinson, John (2007): *The Culture of Speed. The Coming of Immediacy*. London, SAGE. S. 11.

7 Vgl. Koselleck, Reinhart: »Zeitverkürzung und Beschleunigung«. In: Koselleck, Reinhart (Hg.) (2003): *Zeitschichten. Studien zur Historik*. Frankfurt/Main, Suhrkamp, S. 177-202. Hier: S. 195.

8 Vgl. Sprenger, Florian: »Zu einer platonischen Rekurrenzfigur der Medienkritik«. In: *Maske und Kothurn*, 2 (2010), S. 53-67.

9 Die konkreten Auswirkungen dieser Prozesse sind Gegenstand zahlreicher Untersuchungen, beispielsweise Beniger, James R. (1986): *The Control Revolution. Technological and Economic Origins of the Information Society*. Cambridge, Harvard University Press., Carey, James W.: »Technology and Ideology. The Case of the Telegraph«. In: Carey, James W. (2009): *Communication as culture. Essays on media and society*. New York, Routledge, S. 155-177. oder Marvin, Carolyn

wird eine Geschwindigkeitssteigerung des Transports oder der Übertragung zugesprochen, die den Raum verschwinden ließe, die Zeit aufhebe und entfernte Orte aneinander grenzen oder ineinander aufgehen lasse, ein Prozess, der von Frances Cairncross in den 1960er Jahren als ‚Death of Distance‘ bezeichnet wurde.¹⁰ Dieser Begriff hätte aber auch in den zeitgenössischen Diskursen fallen können, setzt Cairncross doch nur fort, was diese bereits etablierten. Auf diese Rekurrenzfigur wird seit Mitte des 19. Jahrhunderts immer wieder zurückgegriffen.

Die Elektrizität, vor allem in Telegraphen implementiert, übersteigt die Beschleunigung der Eisenbahn nochmals, weil sie, so beschreibt man es in zeitgenössischen Werken, den Träger von der Botschaft trennt und deshalb die Geschwindigkeit von aller Trägheit befreit. Beschleunigung gilt dabei nicht nur als eine Kraft, die näherbringt, sondern mit der Elektrizität und der ihr zugesprochenen unmittelbaren Instantanität alle Trennungen und Differenzen aufhebt sowie eine elektrische Einheit inauguriert – als „riesige Sprechhalle“¹¹, als „electric nowness“¹². Diese These wird zu dieser Zeit wie in ihrer medienwissenschaftlichen Aufarbeitung zu einer geschichtsphilosophischen verallgemeinert, denn wenn, so exemplarisch Paul Virilio, elektrische Unmittelbarkeit Zeitlosigkeit bedeutet, „gehen wir tatsächlich von der extensiven Zeit der Geschichte zur intensiven Zeit einer geschichtslosen Augenblicklichkeit über, ermöglicht durch die gegenwärtigen Technologien“¹³.

Die Beschleunigung erlaubt eine teleologische Ausrichtung: Für derartige Theorien fungiert sie als Antrieb einer Geschichte, deren Resultat eben die Positionen sind, von denen aus sich diese Geschichte erzählen lässt – ob als Verfalls- oder Erlösungsnarration. Sie etablieren ihren eigenen Ursprung und bringen ihn damit hervor. Im gleichen Schritt werden Gemeinschaften ausgerufen, deren Individuen gleichzeitig verbunden sind. „After three thousand years of explosion, by means of fragmentary and mechanical technologies, the Western world is imploding. During the mechanical ages we had extended our bodies in space. Today, after more than a century of electric technology, we have extended our central nervous system itself in a global embrace, abolishing both space and time as far as our planet is concerned.“¹⁴ McLuhan erklärt den Übergang von der mechanischen zur elektrischen Übertragung als Wechsel von einer Explosion, einer Ausweitung des Raumes auf immer größere Entfernungen, wie sie zunächst auch noch die elektromagnetische Telegraphie prägt, zu einer Implosion, in der über die vermeintlich instantane Geschwindigkeit der elektromagnetischen Schwingungen, manifest vor allem im Satelliten, unabhängig von räumlichen Grenzen alle Zentren zugunsten eines weltweiten, grenzenlosen Raumes aufgehoben werden. Dieser Raum der Gemeinschaft des *global village* hat nur noch ein Innen, aber kein Außen, in das er expandieren könnte, weil in ihm die Abstände der Kommunikation getilgt sind, und ist deswegen für Essentialisierungen anfällig, die eine innere Verbindung aller Orte voraussetzen: die Unmittelbarkeit ihrer Medien.

Jeder mit allen lebendig verbunden

Das diskursive Feld, auf dem McLuhan mit dem *global village* das wohl einflussreichste medientheoretische Gemeinschaftskonzept errichtet, ist durch die Etablierungsträumereien¹⁵ der elektromagne-

(1988): *When old technologies were new. Thinking about communications in the late nineteenth century*. Oxford, Oxford University Press.

10 Cairncross, Frances (2001): *The Death of Distance. How the Communications Revolution is changing our Lives*. Boston, Harvard Business School Press. Vgl. auch Heidegger, Martin: »Das Ding«. In: Heidegger, Martin (1994): *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart, Neske, S. 157-175.

11 Knies, Karl (1857): *Der Telegraph als Verkehrsmittel*. Leipzig, Laupp & Siebeck. S. 242.

12 McLuhan, Marshall/Nevitt, Barrington: »The Argument. Causality in the Electric World«. In: *Technology and Culture*, 14 (1973), S. 1-18. Hier: S. 2.

13 Virilio, Paul (1992): *Rasender Stillstand*. München, Hanser. S. 49. Hervorhebungen im Original.

14 McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York, Mentor. S. 19.

15 In einer Träumerei, *rêverie*, wie sie Gaston Bachelard beschrieben hat, wird die poetische Einbildungskraft von ihrem Objekt getrieben, wie er es in *Psychoanalyse des Feuers* auch für die Elektrizität vorgeführt hat. (Bachelard, Gaston (1985):

tischen Telegraphie als weltverbindendem Medium bereitet worden. Sie operieren mit einem breiten Repertoire an Metaphern und Narrationen, die verschiedene Wissensbestände aneinanderketten, zur Entparadoxierung der neuen Verhältnisse von Nah und Fern, Lokal und Global beitragen und den Zusammenhalt einer Gemeinschaft in den Medien der Verbindung suchen. Die „intimate connection between nations, with race and race“¹⁶, die man 1858 mit dem ersten, nicht sehr beständigen Transatlantikkabel bereits erhofft hatte und welche die veraltete nationalstaatliche (Lokal-)Politik des Ausschlusses und der Grenzziehung als „stagnation and death“ entlarven sollte, impliziert Mitte des 19. Jahrhunderts wie Mitte des 20. Jahrhunderts einen „vital cord“ des „free and unobstructed interchange of each with all“. An diesen für die Zeit typischen Formulierungen ist zweierlei bemerkenswert:

Erstens ist die Verbindung der Individuen ‚vital‘, nicht zuletzt, wenn sie durch die ‚Kabelseele‘ verläuft, als die im Deutschen das Innere eines beschichteten Kabels bezeichnet wurde. Das verbindende Kabel ist „das gewaltsamste Band der lebendigen Schöpfung.“¹⁷ Nimmt man diese Redewendung ernst, die dazu anregt, ihren metaphorischen Status zu überspringen, ist in der Verbindung Leben und die Trennung ist Tod, denn, so greift McLuhan sie ein Jahrhundert später nahezu wörtlich auf, „electricity is organic in character and confirms the organic social bond by its technological use in telegraph and telephone, radio and other forms.“¹⁸ Das Aufheben des Abstands durch die Elektrizität, ergo die Gemeinsamkeit der Gemeinschaft, spendet Leben, ganz gemäß dem platonistischen Schema der Wahrheit in der Einheit.¹⁹ Differenz ist Leere, ist Vakuum, ist Verlorenheit, ist Einsamkeit. Lebendig werden die getrennten Elemente nur als Einheit, und sei es im Live-Fernsehen. Die Aufhebung der Trennung in der Kommunikation wird prämiert. Das Leben kommt von zwei Seiten ins Spiel: durch die Assoziation des Kabels mit den Nerven, formuliert als Analogie des Kabelnetzes mit dem Nervensystem²⁰ sowie durch die Präsenz der Berührung und Nähe, die das Gegenteil von supplementärer Absenz und Tod, also Leben ist. In den Kabeln, später im Fernsehen oder Satelliten liegt das Leben und die Verbindung von jedem mit allen. „Die Städte, die Völker ‚erleben‘ die Ereignisse gleichzeitig – gleich als ob eine Empfindung einen einheitlichen Körper durchzucke.“²¹ Der Nationalökonom Karl Knies bildet 1857, also noch vor der Verlegung des Transatlantikkabels, daraus eine erste systematische Theorie, eben eine Ökonomie der Kommunikation. Die Verbundenheit durch Elektrizität umfasst alles und ist allgegenwärtig, darin aber immateriell-vital und nicht an die materielle Trägheit toter Körper und Kabel gebunden. Niemand kann sich ihr entziehen. Dieses Leben ist körperlos. Innerhalb einer solchen Logik kann Technik nicht in ihrer Materialität und Gemeinschaft nicht in ihren Teilungen gedacht werden, welche Brüche und Aufschübe mit sich bringen.

Symptomatisch an diesen Formulierungen ist *zweitens* das Aufgehen des Individuums im „each with all“. Damit ist die Spezifik von Gemeinschaften angegeben, die über räumliche Trennungen hinweg durch Kommunikation und Medien konstituiert werden. Die Verbindungen bestehen nicht nur zwischen einzelnen Menschen, sondern sind als Netz Verbindungen von jedem mit allen. Darin liegt die Neuerung technischer Übertragungsnetze und binärer Codierungsverfahren wie dem Morsecode: die Sendung von einem an potentiell viele oder mit Broadcasting an alle zu ermöglichen. Wenn jeder mit

Psychoanalyse des Feuers. München, Hanser.) So erlaubt dieser Begriff, zu erfassen, „wie ein gerade entstehendes, sich formierendes Wissen Bilder von sich selbst hervorbringt, die teils Ausdruck der schwierigen Ablösung vom Vorherigen sind, teils Signatur der Unschärfe, die sein Ankommen notwendig mit sich bringt.“ (Hörl, Erich (2005): *Die heiligen Kanäle*. Berlin, Diaphanes. S. 18.)

¹⁶ Hier und im folgenden: Briggs, Charles/Maverick, Augustus (1858): *The Story of the Telegraph*. New York, Rudd and Charleton. S. 21f.

¹⁷ Steinheil, Carl August von (1838): *Ueber Telegraphie, insbesondere durch galvanische Kräfte*. München, Wolf. S. 3f.

¹⁸ McLuhan (1964): *Understanding Media*. S. 219. Hervorhebung von mir.

¹⁹ Zur platonistischen Medienpolitik vgl. Sprenger: »Zu einer platonischen Rekurrenzfigur der Medienkritik«. In: *Maske und Kothurn*, 2 (2010)

²⁰ Vgl. Otis, Laura (2001): *Networking. Communicating with Bodies and Machines in the Nineteenth Century*. Ann Arbor, University of Michigan Press.

²¹ Knies (1857): *Der Telegraph als Verkehrsmittel*. S. 244.

allen und alle mit jedem lebendig verbunden sind, dann gibt es kein Außen. Dieses ‚Jeder‘ aus dem Draht „ist ein Anhänger des Volapük und ein grundgescheiter Kerl, der alle Sprachen der Welt genau und fehlerlos weiterleitet.“²² Anders gesagt: der Telegraph „reproduziert in Einem, was Allen gegeben“²³. Es ist diese Verbindung des Einzelnen mit dem Globalen, die McLuhan zu beschreiben versucht. Damit setzt er fort, was zeitgenössische Diskurse als neue Ordnung entwerfen: „The globe is now in electric union.“²⁴ Die Welt bekommt ein Bild von sich selbst, von ihrer Globalität und kann sich in neuer Weise als Welt adressieren. Doch wenn jeder mit allen und alle mit jedem lebendig verbunden sind, dann gibt es kein Außen. Niemand kann unangeschlossen sein. Ein essentialistischer Gemeinschaftsbegriff auf der Basis medialer Unmittelbarkeit ist die Folge.

Das ‚each with all‘ beginnt auch aus McLuhans Sicht mit der Implementierung der Elektrizität. Als *global village* lässt sich die telegraphische Weltkugel des 19. Jahrhunderts zwar noch nicht verstehen, zu manifest ist die Trennung lokaler und globaler Ordnung. Und doch reicht ihr Selbstbild durch den imaginären Haushalt einer sich formierenden Gemeinschaft bis zur Formulierung des globalen Dorfes Anfang der 1960er Jahre. Instantanität ist vor diesem Hintergrund auch zum ständig erneuerten Versprechen eines Wirtschaftsfaktors geworden, zum Bestreben von Zeitungen, ihre Nachrichten möglichst zeitnah zu verbreiten, und zum strategischen Instrument der Kriegsführung.²⁵ Kommunikationen stellen Umgangsweisen für die Unsicherheiten bereit, die zwischen getrennten, fernen Kommunikationspartnern liegen, übergehen in der Herstellung von Sicherheiten aber ihre eigene Herkunft aus der Unsicherheit. Die Gemeinschaften, die sich in diesem Zuge etablieren, haben durch ihre instantane Kommunikation Sicherheit wenigstens über deren technisches Gelingen zur Grundlage.

Der Möglichkeitsraum der medialen Ausweitung der Gemeinschaft resultiert aus der Aushandlung des neuen Status von Nah und Fern, der in der elektrischen Übertragung am Werk ist. Entfernung werde aufgefressen, „time and space are annihilated“²⁶, so die bezeichnende Angst und Erwartung. „Keine wirklichen Hindernisse, nur wirtschaftliche Widerstände und der Mangel an praktischem Bedürfnis haben es bisher verhindert, daß jeder Ort auf der Erde mit jedem anderen unmittelbar telegraphisch verbunden ist. Wenn der Mensch es wünscht, kann er jeden Augenblick diese raum- und zeitvernichtende Brücke schlagen. Nun ist der Gedanke erst wirklich frei. Er ist es erst durch den Telegraphen geworden, der ihn aus der Knechtschaft des trennenden Raums löste. [...] Diese überwindet also jeglichen Abstand augenblicklich, die Erde schrumpft unter ihrem Flügelschlag zu einem ausdehnungslosen Punkt zusammen.“²⁷ Auch wenn die Entfernungen geographisch gleich bleiben und der Erdball materialiter weder schrumpft noch verschwindet, verringert sich die zur Übertragung nötige Dauer und nähert sich dem Nullpunkt. Sie kann diese Aufhebung aber nie erreichen, sondern nur phantasmatisch aufgeladen werden. Und wenn es keine Zeit zwischen verbundenen Orten, Menschen oder Adressen gibt, werden sie in der Einheit einer Gemeinschaft aufgehoben, deren Essenz in der Verbindung gesucht wird.

Waren es mit animalischen oder mechanischen Fortbewegungsmitteln, bei denen Träger und Botschaft aneinander gekoppelt sind, noch Tendenzen der Ausweitung und Explosion, welche die Raum-

22 Aus einem Vortrag eines amerikanischen Drahtindustriellen von 1899, zitiert nach Döhner, O. G. (1925): *Geschichte der Eisendrahtindustrie*. Berlin, Springer. S. 3.

23 von Steinheil (1838): *Ueber Telegraphie, insbesondere durch galvanische Kräfte*. S. 3f.

24 van Rensselaer, Cortlandt (1858): *Signals from the Atlantic Cable. An Adress delivered at the Telegraphic Celebration*. Philadelphia, Wilson. S. 5.

25 Vgl. Kaufmann, Stefan (1996): *Kommunikationstechnik und Kriegsführung 1815-1945*. München, Fink.

26 Lefferts, Marshall: »The Electric Telegraph. Its Influence and Geographical Distribution«. In: *Bulletin of the American Geographical and Statistical Society*, 1 (1856), S. 242-264. Hier: S. 260. Vgl. zur Virulenz dieser Rede Morus, Iwan Rhys: »The Nervous System of Britian'. Space, Time and the Electric Telegraph in the Victorian Age«. In: *British Journal for the History of Science*, 4 (2000), S. 455-475. Eine ähnliche Lage hat Wolfgang Schivelbusch für die Eisenbahn angeführt: Schivelbusch, Wolfgang (2000): *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. Frankfurt/Main, Fischer.

27 Fürst, Artur (1923): *Das Weltreich der Technik. Entwicklung und Gegenwart*. Berlin, Ullstein. S. 3.

nahme der Menschheit prägen, so sind es nunmehr Implosionen zur Allgegenwart. Mit diesen Begriffen aktualisiert McLuhan die Etablierungsdiskurse der Telegraphie. Explosion hat beschleunigte Geschwindigkeit. Doch der Raum auf dem Erdball ist endlich. Mit der Elektrizität, ihrem weltumspannenden Netz und der Ablösung der Botschaft vom materiellen Träger ist es nicht mehr nötig, so die These McLuhans, den Raum auszuweiten. Elektrizität ist überall und kann nicht weiter beschleunigt werden, weil sie instantan ist: „Electric is always instantaneous; there is no delay. [...] The telegraph also has that built-in dimension of the instantaneous and it completely transformed news and information. The mere speed. Didn't matter what was written; the fact that it went at the speed of light transformed everything.“²⁸ Für den Satelliten Sputnik, Emblem weltweiter Gegenwart, ist jeder Ort erreichbar und ein Außerhalb auf dem Erdball verschwunden. Elektrizität ist überall gleichzeitig. Elektrizität ist sogar schneller als das Licht, so McLuhan in einer euphorisierten Missachtung der relativistischen Physik.²⁹ Mit der Überlichtgeschwindigkeit gibt es keine Verzögerung der Verbindungen. Die Orte dieses Raums sind unterbrechungslos aneinander gekoppelt, jeder Ort an jeden Ort. Das Lokale geht ins Globale über. Die Entfernungen bleiben bestehen, aber es spielt keine Rolle, wie groß sie sind, weil für die Elektrizität große und kleine Entfernungen gleichrangig sind. Deshalb ist es auch irrelevant, dass in diesem Dorf Milliarden von Menschen leben. Totale Geschwindigkeit ist totale Involviertheit eines jeden an dieser Geschwindigkeit Teilnehmenden in alles, was anderswo geschieht. Im Dorf nimmt jeder jeden Tag an allem teil und hört jede Neuigkeit in kürzester Zeit, weil sie sich sofort akustisch herumspricht oder von der Stammestrommel, dem Radio oder dem Fernsehen verbreitet wird.

Als weitverbreitetes Missverständnis weist McLuhan die Annahme von sich, er habe das globale Dorf als eine harmonische Gemeinschaft beschrieben, als fröhliches Beisammensein. „There is more diversity, less conformity under a single roof in any family than there is with the thousands of families in the same city. The more you create village conditions, the more discontinuity and division and diversity. The global village absolutely insures maximal disagreement on all points. It never occurred to me that uniformity and tranquillity were the properties of the global village. It has more spite and envy. [...] I don't approve of the global village. I say we live in it.“³⁰ Trotzdem ist es *ein* Dorf, und nur als solches lässt es Spannungen und damit die Möglichkeit der Fusion zu. Ausgehandelt wird immer, ob mit Keule und Axt oder mit Worten und Argumenten. Selbst ein streitsüchtiges Dorf ist systematisch eine Einheit. Die Betonung des Streits liegt, so könnte man in systemtheoretischer Terminologie sagen, auf der Innenseite der Unterscheidung zwischen Einheit und Differenz, also auf Seiten der Einheit. Der Streit ist kein Streit aus einer unaufhebbaren Konfrontationen oder einem unausschließbaren Außen heraus, sondern allenfalls ein notwendiges Übel, das die Einheit letztendlich nicht in Frage zu stellen vermag. Die Zwietracht geht aus der Einheit hervor und ist ein Resultat ihres implodierenden Zusammenschlusses. Das *global village* gibt es nur im Singular.³¹

Dieses Dorf kennt zwar ‚bad vibes‘ und Streit, aber kein Außen und kein Fremdes. Nach Innen ist es keineswegs totalitär, aber nach außen eine alternativlose Totalität, ganz so, wie die telegraphisch verbundenen Kontinente den Frieden der Welt sichern sollen. „At the present day, all tendencies of the world's advancement are towards intercourse, unity, and peace. The swift communication of thought is the best harbinger of universal concord. As the original dispersion of mankind was accomplished by the confusion of language at the tower of Babel, so its reunion in the bonds of peace is

28 McLuhan, Marshall: Interview with Louis Forsdale, 17.7.1978. Auf: Understanding McLuhan: A CD-Rom on the Ideas and Life of Media Guru Marshall McLuhan. 1996. New York, Voyager.

29 Vgl. McLuhan, Marshall/Nevitt, Barrington: »Probleme der Kommunikation mit Menschen mittels Medien«. In: McLuhan, Marshall/Nevitt, Barrington (1978): *Wohin steuert die Welt? Massenmedien und Gesellschaftsstruktur*. Wien, Europa-Verlag, S. 42-73.

30 McLuhan, Marshall: »The Hot and Cool Interview«. In: McLuhan, Marshall (Hg.) (1997): *Media Research. Technology, Art, Communication*. Amsterdam, OPA, S. 45-78. Hier: S. 58.

31 Vgl. Winkler, Hartmut (1997): *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. Regensburg, Boer. S. 71.

promoted by the creation of a new, universal language, outstripping the resources of combined human tongues."³² In all ihrer Universalität lassen das globale Dorf wie die telegraphisch und im universellen Code verbundene Welt keine Alternative neben sich zu.

Beides, den Animismus der Vernetzung und das Aufgehen aller in allen im All, teilt McLuhan mit den Träumereien des 19. Jahrhunderts. Die Elektrizität und die Universalität der Sprache ihres Taktes sowie die Arbitrarität ihres Codes lösen schon damals das babylonische Sprachgewirr und die Trägheit, welche McLuhan beklagen wird, um sie noch einmal zu lösen. Das lebendige Band ist mit dem „each with all“ zu einem Band des Friedens durch universale Kommunikation geworden. 1870 vertraut der Schriftsteller Hermann Grimm folgende Zeilen seinem Tagebuch an: „Telegraph und Eisenbahn sind Organe der menschlichen Existenz geworden, ohne die wir uns gar nicht mehr denken können, mit denen wir operieren wie mit den eigenen Gliedmaßen. Und all dies doch nur der Anfang. Dahin kommen muß es daß alle Menschen gleichsam ein einziges Hirn haben, das im Moment denselben Gedanken aufnimmt. Man sieht kein Ende dieser Entwicklung.“³³ Die Frage nach der Distanz geht in dieser zum Allgemeingut avancierten Fortschreibung der Instantanität in die Gemeinschaft in eine Frage des Politischen über.

Beispiellose Begierden

Die Funktionen dieses Diskurses, der in McLuhans *media theory* mündet, liegen *erstens* in der Bereitstellung eines Selbstbilds der Gemeinschaft, die sich als beschleunigte begreift und deshalb ihren Zusammenhalt und ihre Relationen mit jeder medialen Beschleunigung neu bestimmen muss. Wenn die Enden der Welt oder Kolonien und Hauptstädte zeitlich aneinander grenzen, wenn ferne Verwandte oder Händler und Fabriken in wenig oder gar keiner Zeit miteinander verbunden sind, muss sich deren soziale oder ökonomische Organisation ändern. Durch die Etablierungsdiskurse der elektromagnetischen Telegraphie in der Mitte des 19. Jahrhunderts wird mithin erstmals ein Gemeinschaftsbild virulent, das diese Gemeinschaft nicht auf eine vorgängige Essenz zurückbezieht, sondern – nicht weniger essentialistisch – den Zusammenhalt in der Substanz der medialen Verbindung sucht.

Indem sie Beschreibungsmodelle, Metaphern oder Bilder für das Gemeinschaftliche und ihre Gestalt artikulieren, haben Medientheorien Teil an der Ausbildung dieser Substanz. Da Gemeinschaft immer imaginär verfasst ist, weil sie nur in Äußerungen, Darstellungen oder Imaginationen erscheinen kann, ist in der Verknüpfung mit Medientheorien ein Ausgangspunkt ihrer Konstitution zu finden, der über die Bindung von Individuen zu einer Gruppe hinausgeht.³⁴ Jede Beschreibung oder Theorie einer Gemeinschaft formt diese nach dem Ebenbild ihres Imaginären. Der Essentialismus substantialisiert, wo er eine instantane Elektrizität oder weltweite Computernetze zur Verfügung hat, die medialen Kontakte zum Zusammenhalt einer Einheit, die Gemeinschaft durch Beschleunigung zusammenbringt. Um die Verbindung zu institutionalisieren wird eine zusätzliche Entität eingeführt, gleichsam eine übergeordnete Klasse, in der die Einzelwesen neu sortiert werden können – etwa das globale Dorf oder die „electric union“³⁵. Wenn Übertragungsmedien, ermöglicht durch die Überlichtgeschwindigkeit der Elektrizität, etwas Gleichzeitiges von einem anderen Ort im Hier anwesend machen, also Ferne in Nähe überführen und die zugrunde liegende Materialität aufheben, dann gerät deren Ver-

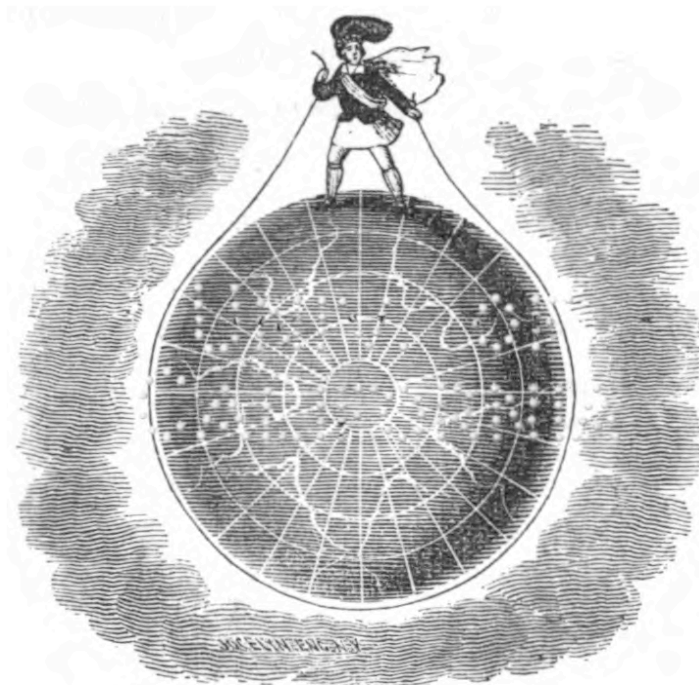
32 van Rensselaer (1858): *Signals from the Atlantic Cable*. S. 14.

33 Hermann Grimm, Tagebucheintrag vom 30.7.1870, zitiert nach Geppert, Alexander C.T./Jensen, Uffa/Weinhold, Jörn: »Verräumlichung. Kommunikative Praktiken in historischer Perspektive, 1840-1930«. In: Geppert, Alexander C.T./Jensen, Uffa/Weinhold, Jörn (Hg.) (2005): *Ortsgespräche. Raum und Kommunikation 19 und 20 Jahrhundert*. Bielefeld, Transcript, S. 15-49. Hier: S. 36.

34 Vgl. Castoriadis, Cornelius (1990): *Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie*. Frankfurt/Main, Suhrkamp. sowie Frank, Thomas/Koschorke, Albrecht/Lüdemann, Susanne/Matala Mazza, Ethel de (2007): *Der fiktive Staat. Konstruktionen des politischen Körpers in der Geschichte Europas*. Frankfurt/Main, Fischer.

35 van Rensselaer (1858): *Signals from the Atlantic Cable*. S. 5.

hältnis in eine Oszillation. Wenn dann noch die Verbindungsmöglichkeiten immer umfangreicher werden, weil nahezu jeder nordamerikanische Haushalt angeschlossen ist oder Satelliten den Planeten umkreisen, schlägt die Dezentralisierung – das gleichzeitige Sein an verschiedenen Orten – in eine dezentrale Zentralisierung um, die Einheit des *global village*, und zwar nicht nur als Metapher. Mit dieser neuen Einheit ist ein grundlegender Wandel der Gemeinschaftsbildung angebrochen. Die den Kontakten zugrunde liegenden Trennungen werden zugunsten einer Unmittelbarkeit negiert und die Welt zum Projekt der Übertragung, zu sehen etwa an einer Figur, welche die beiden Enden eines um den Erdball gelegten Kabels in den Händen hält: zieht sie am einen Ende, bewegt sich das andere. Sie ist Sender und Empfänger zugleich. Sie vernetzt dabei weniger die einzelnen Orte untereinander, sondern formt eine Verbindung, die dort endet, wo sie begann und spricht den notierten Satz aus Shakespeares *Midsummer Night's Dream*: ‚I'll put a girdle round about the earth in forty minutes.‘ Bezeichnenderweise ist dieses Kabel nicht um die Pole verlegt, sondern um den Äquator. Die Abbildung stammt aus Alexander Jones' *Historical Sketch of the Electric Telegraph*, der mehr als 10 Jahre vor der Verlegung des Transatlantikkabels in New York erschien, die Weltumleitung aber schon erwartete. Ihr faktisches Gelingen erfüllt nur noch, was imaginiert wurde.



“I'll put a girdle round about the earth in forty minutes.”— SHAKESPEARE.

Jones, Alexander (1852): *Historical Sketch of the Electric Telegraph*. New York, Putnam. Deckblatt.

Zweitens hat die Beschleunigung eine Funktion für die Historiographie, in der sie zum Agens wird. Sie lässt diese in immer schnelleren Schritten teleologisch auf eine Einheit zulaufen. Dieses Ziel wurde mit der Einführung der (zunächst noch optischen) Telegraphie mit dem Movens einer „beispiellose[n] Begierde“³⁶ nach Nähe und Beschleunigung stilisiert, die nicht nur die Geschichte der Medien als Zerstörer von Raum und Zeit in Epochenschritten vorantreibt, sondern als Brutstätte eines theoretischen Umgangs mit Medien und Kommunikation gelten kann. „Dieß ist so ungezweifelt wahr, daß alle Erfindungen, welche eine schnellere, und leichtere Mittheilung unter den Menschen möglich machten, (als Erfindung des Schreibens, des Kompaßes, Einführung der Posten, der Buchdruckerey,) auch zu-

³⁶ Fischer, Ernst Gottfried: »Ueber Telegraphie«. In: *Deutsche Monatsschrift*, 2 (1795), S. 85-95. Hier: S. 85.

gleich Epoche in der Geschichte der Kultur machten.³⁷ So wirkt diese Begierde auch noch in den mcl-uhanesken Theoriebildungen der 1990er Jahre: „Die drahtlose Telegrafie hingegen ist eine körperlose, immaterielle Übermittlung: Sendung und Empfang der Botschaft erfolgen zur gleichen Zeit, das ultime [sic!] Ziel der Beschleunigung, nämlich die [sic!] instante [sic!] Zeit.“³⁸ Unmittelbarkeit wird zum historischen Horizont, vor allem dort, wo mehr oder weniger explizit katholisch argumentiert wird. Der Einsatz dieser Unmittelbarkeit stellt unterschiedliche Prämierungen in Aussicht: sie hebt die Unsicherheiten und Kontingenzen auf, die in der Trennung liegen, indem sie Vielheit durch Einheit zu ersetzen verspricht; sie stellt eine ungetrennte Gemeinschaft durch immediate Medien in Aussicht; in Gestalt einer Metaphysik greift sie auf einen originären Ursprung zurück, von dem alles andere abgeleitet werden kann; und sie strebt nach einer immer schon übertragenen Übertragung, in der Vermittlung oder Verlust keine Rolle spielen.

Eine Narration der Begierde nach Kommunikation und in der Kommunikation nach Kontakt, wie sie seit 1800 in Anschlag gebracht wird, erscheint allzu verlockend (und hat noch aktuelle Mediengeschichtsschreibungen in Versuchung geführt), erklärt sie doch ein Lob des Berührens und seine Techniken zum Antriebsmotor geschichtlicher Abläufe. Die Erneuerung des Lobs des Berührens und die Phantasmen der Elektrizität sind unwahrscheinlich. Als Agens der Geschichte wäre ihr Auftreten wahrscheinlich, und das ist der Effekt der Erzählung eines Begehrens. Eine Anthropologie dieses Bedürfnisses, wie sie noch in den Erzählungen des *global village* wirksam ist, charakterisiert Medien als notwendige Schritte einer Annäherung an Unmittelbarkeit und untergräbt alle Kontingenzen der Technik und ihre Abhängigkeit von diskursiven Konstellationen oder Materialitäten der Kommunikation. Es wäre trügerisch, die Phantasmen der Instantanität einem solchen anthropologischen Bedürfnis zu übergeben und es zu nutzen, um deren Geschichte zu erörtern. So würde man ihre Anbindung an die Diskurse und Techniken der Herstellung von Nähe und Distanz allzusehr einbüßen und die Produktivität des Aufschubs aus den Augen verlieren. Es ist nicht ein Begehren nach Nähe, dass die technische Entwicklung von Telegraphen vorantreibt, sondern die kleinteilige Arbeit an Synchronisationsprozessen, in denen statt Echtzeit Rechtzeitigkeiten hergestellt werden. Eine Medientheorie oder Mediengeschichte, die von einer auf Einheit ausgerichteten Konstellation ihren Anfang nähme, würde Medien als Agenten von Unmittelbarkeit beschreiben und sich selbst in dem Imaginären ansiedeln, das sie beschreiben sollte.

Diese Überlegungen zeigen, wie mit der Instantanität der Elektrizität und der Beschleunigung ihrer Gemeinschaft systematisch Unmittelbarkeiten produziert werden, wo man die Differenz von Medien beschreiben will. Im Telegraphendraht sei, so Frank Hartmann, der Empfänger „unter Bedingungen der Echtzeit-Übertragung fernanwesend oder telepräsent.“³⁹ Auch Globalisierungstheorien, allen voran mit Anthony Giddens und Manuel Castells prominente Vertreter der Soziologie, stehen in dieser Tradition. Beschleunigung nimmt bei ihnen die gleiche Systemstelle ein wie in den einschlägigen Medientheorien. Weil sie in dieser Genealogie stehen, sind alle Versuche solcher Theorien, die Gemeinschaften und Massen der Globalisierung zu beschreiben, auf beschleunigte Unmittelbarkeit und damit Essentialisierung fokussiert. Man findet Ausläufer dieser Überlegungen und Zeugnisse für die Mächtigkeit dieses Diskurses bei Castells, wenn er nach einer extensiven Analyse der gesellschaftlichen Synchronisationspraktiken sozialer Zeiten und Flows angesichts von Vernetzung und globaler Interdependenz von der „annihilation of space and time by electronic means“⁴⁰ spricht. Castells be-

37 Ebd. S. 88. Kay Kirchmann hat derartige Selbstsitiuierungen einer ‚neuen Zeit‘ der Beschleunigung anhand zweier Aspekte beschrieben: einer „Substantialisierung und Semantisierung der Geschichte zur bewegungsmächtigen Kraft“ sowie einer „Relationierung von Geschichtsepochen über den Geschwindigkeitsparameter“. Kirchmann, Kay (1998): *Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozess*. Opladen, Leske und Budrich. S. 304.

38 Weibel, Peter (1987): *Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie*. Bern, Benteli. S. 102.

39 Hartmann, Frank (2006): *Globale Medienkultur. Technik, Geschichte, Theorien*. Wien, Facultas. S. 42.

40 Castells, Manuel (1998): *The Information Age: Economy, Society, and Culture. End of millennium*. Malden, Blackwell Publishers. S. 379.

schreibt die Echtzeit-Interaktion, die Räume und soziale Verbindungen stiftet, wenn Orte die gleiche Zeit teilen und Akteure im gleichen Raum agieren können, obwohl Distanzen zwischen ihnen liegen. Die daraus resultierende Behauptung, die Netzwerkgesellschaft sei „without reference to either past or future“⁴¹, erscheint analog zu McLuhans Idee der „electric nowness“⁴². Castells widerspricht damit auf den letzten Seiten seines Werkes all dem, was er zuvor in mühevoller Kleinarbeit beschrieben hat und hebt die Kontingenzen der Globalisierung ebenso auf wie er die Auswirkungen der Konvergenz von Technologien und sozialen Praktiken überspringt. Die globalen *communities*, die Castells als Neuverteilungen des Lokalen beschreiben möchte, macht er zu einer neuen Einheit des Austauschs.

Eine Medientheorie, die diese ‚Kommunikationssucht‘ zum Agens macht, hat schon verloren, weil sie ihr analytisches Tool von der Geschichte dieses Tools abschneidet. Die Feststellungen über die Innenseite dieser Geschichten können um die Historizität ergänzt werden, die auf der Außenseite liegt. Sie sind selbst Produkt der historischen Prozesse, die sie beschreiben. Genau darin liegt die Tektonik, die es McLuhan unmöglich macht, das Potential seiner eigenen Blickwendung zu erkennen: Medien von der Differenz, von Aufschüben und Synchronisationen her zu denken. „All means of interchange and human interassociation tend to improve by acceleration. Speed, in turn, accentuates problems of form and structure.“⁴³ Diese Formfragen sind der epistemologische Einsatz seiner *media theory*. McLuhan sieht, das muss an dieser Stelle paraphrasiert werden, die medientheoretische Blickwendung vom Inhalt auf das Medium als Produkt der elektrischen Beschleunigung. Durch Elektrizität werden vertraute Denk- und Erkenntnisweisen obsolet, die auf Linearität, Rationalität und Inhalte abzielten. An deren Stelle sollen *pattern recognition*, Gestalttheorie und *media theory* treten. Er sucht nach Tools, um das „simultaneous field of relations“⁴⁴ ohne Rückgriff auf lineare, rationalistische Modelle zu erklären, da diese verdecken, dass das Medium die Botschaft ist. Für McLuhan macht die globale Simultaneität der Elektrizität, die am Ende der Beschleunigung steht, Medientheorie erst intelligibel, weil Medien – gestalttheoretisch formuliert – im Hintergrund standen und nur in einer Gleichzeitigkeit von Figur und Hintergrund als Medien erkennbar sind. Diese Gleichzeitigkeit stellt, vereinfacht gesagt, die Elektrizität bereit. Sie erst macht im Medium die Botschaft erkennbar, hebt es als instantane Kraft aber im gleichen Schritt wieder auf. „Before the electric speed and total field, it was not obvious that the medium is the message.“⁴⁵

Gemeinschaftslücken

Der Vitalisierung der (Kabel-)Verbindung wie dem „each with all“ liegt eine Verkennung des Ausschlusses zugrunde, den der allumfassende, lebendige Anschluss mit sich bringt. Diese Präsenz hat keine Differenz. Die weißen Flächen auf der Landkarte, die nicht an das Kabelnetz angeschlossen sind, oder die Orte, die über kein Radio und keinen Fernseher verfügen, stehen außen vor. Ein derartiger Raum hat notwendigerweise einen blinden Fleck: ein Außen, das er nicht mehr erkennen kann, welches im Prozess der Unterscheidung das Innen aber erst identifiziert und es deshalb notwendig konstituiert. Ohne das Andere gibt es das Eigene nicht. Doch das globale Dorf macht wie die telegraphische „electric union“⁴⁶ alles eigen, indem es gemeinsam ist. Wenn es nur alle gibt, gibt es keine anderen. McLuhan betont das Kollektiv jedoch nicht so weit, dass es sich über das Individuum erheben und die durchaus vorhandene organistische Deutung des Zusammenhalts zu einer totalitären oder gar faschistischen Position führen könnte. Von den Abwegen politischer Exklusion ist McLuhan

41 Ebd. S. 386.

42 McLuhan/Nevitt: »The Argument«. In: *Technology and Culture*, 14 (1973). S. 2.

43 McLuhan (1964): *Understanding Media*. S. 95.

44 McLuhan, Marshall: »The Electronic Revolution in North America«. In: *International Literary Annual*, 1 (1959), S. 165-169. Hier: S. 169.

45 McLuhan (1964): *Understanding Media*. S. 28.

46 van Rensselaer (1858): *Signals from the Atlantic Cable*. S. 5.

weit entfernt, unterstreicht er doch die Rolle des Individuums. In diesem Dorf gibt es trotzdem nur Plural, bestehend aus Individuen, die zur Einheit verbunden werden – und es gibt kein Außen. Der blinde Fleck der Exklusion ist als Schließung von Anschlüssen strukturell integriert.

Unter Berufung auf neuere Gemeinschaftstheorien kann diese Position unter Berücksichtigung der Differenz abschließend in einigen vorläufigen Überlegungen kritisiert und dabei ihre historische Situierung geschärft werden. Sie als fundamentalistische Utopie hinzustellen wäre zu einfach, wenn man sie von ihren Medien und der Kommunikation her verstehen will, ohne deren Oszillation stillzustellen. Derartige Theorien der Gemeinschaft insistieren darauf, dass Gemeinschaft nur insofern als verbunden gedacht werden sollte, als sie nicht vereinigt wird. Dieser Gefahr sehen sich die beschriebenen und sich selbst als durch Medien verbunden ansehenden *communities* ausgesetzt, wo sie ihre Gemeinschaft in der Einheit suchen. In den letzten Jahren ist in einer vor allem in Frankreich geführten Debatte versucht worden, über einen Gemeinschaftsbegriff hinauszukommen, der Gemeinschaft essentialistisch als Ansammlung von Individuen begreift, die in ähnlicher Weise auf einen gemeinsamen Einheitsgrund bezogen werden und der entsprechend historisch belastet ist.⁴⁷ Zwei Strategien der Gemeinschaftsbildung werden dabei kritisiert, deren essentialisierende Doppelfunktion in der Homogenisierung nach Innen und der Abgrenzung nach Außen besteht: Die Einheit der Verbundenheit kann einerseits durch eine nachträgliche Festlegung hergestellt werden, indem man geteilte Eigenschaften definiert. Dadurch wird jeder Andere auf ein Eigenes bezogen, etwa auf eine politische Orientierung. Sie wird das Eigene der Gemeinschaft. Wer sie nicht teilt, gehört nicht dazu. Gemeinschaft kann andererseits auf eine vorab gemeinsame, etwa religiöse, verwandtschaftliche oder geographische Zugehörigkeit im Sinne von Kirchen, Stämmen oder Völkern zurückgeführt werden. In dieser Hinsicht ist das Andere oder Singuläre der größeren Ordnung unterstellt oder ihr gar als feindlich gegenübergestellt, aber in beiden Fällen ein Derivat.⁴⁸ Das Gemeine ergänzt das Eigene und tauscht sie in einer übergeordneten Einheit gegeneinander aus: der Rasse, der Religion oder dem *global village*.

Die Genealogie der Elektrizität bis zu McLuhan eröffnet eine dritte Position mit ähnlichen Folgen, denn auch ihre Träumereien lassen die Gemeinschaft aus einer Ontologie erwachsen – einer Ontologie der Verbundenheit durch Medien. Das Band ist dieser Gemeinschaft nicht vorgängig oder nachträglich, sondern wird der medialen Verbindung von Getrenntem zugeschrieben und dieser eine essentielle Unmittelbarkeit. Damit eröffnet die Beschleunigung der Elektrizität eine exklusive Option der Gemeinschaftsbildung.⁴⁹ Im Unterschied zu neueren, der Schwierigkeit des Begriffs bewussten Konzepten von Gemeinschaft, welche Universalität mit Individualität verbinden, ähnelt McLuhans Gemeinschaft einer christlichen *communitas*, in der es trotz Streit um das Aufgehen in der Einheit geht, weil ein höherer Zusammenschluss in Aussicht steht. Die Einordnung in diese Einheit bedeutet

47 Innerhalb dieser Debatten, die zunächst Anfang der 1980er Jahre am *Centre de Recherches Philosophiques sur le politique* die Nachfolge der in den USA geführten Kommunitarismus-Diskussionen antreten, lässt sich eine bemerkenswerte Leerstelle erkennen: Technik und Medien gelten meist allenfalls als Hinzutretendes der Gemeinschaft. Zur Übersicht vgl. Vogl, Joseph (Hg.) (1997): *Gemeinschaften. Positionen zu einer Philosophie des Politischen*. Frankfurt/Main, Suhrkamp. sowie Marchart, Oliver (2010): *Die politische Differenz. Zum Denken des Politischen bei Nancy, Lefort, Badiou, Laclau und Agamben*. Frankfurt/Main, Suhrkamp.

48 Vgl. Flatscher, Matthias: »'And there is nihil nuder under the clothing moon'. Rekonzeptionen von 'Bild' und 'Gemeinschaft' nach Jacques Derrida«. In: Fricke, Beate/Klammer, Markus/Neuner, Stefan (Hg.) (2010): *Bilder und Gemeinschaften. Studien zur Konvergenz von Politik und Ästhetik in Kunst, Literatur und Theorie*. München, Fink, S. 492-520.

49 Diese Dimension von Gemeinschaftsbildung hat in den entsprechenden Debatten bisher praktisch keine Beachtung gefunden. Selbst dort, wo über die Medien der Gemeinschaft nachgedacht wird, beschränkt man sich auf die Repräsentation etwa in Kinobildern, anstatt die Infrastrukturen der Verbindung anzugehen. (So etwa: Gertenbach, Lars/Richter, Dorothee: »Das Imaginäre und die Gemeinschaft«. In: Gertenbach, Lars/Richter, Dorothee (2010): *Mit-Sein: Gemeinschaft. Ontologische und politische Perspektivierungen*. Zürich, Edition Voldemeer, S. 119-136.) Deshalb soll hier für eine andere Perspektive plädiert werden, die auf einen anspruchsvollen Begriff der Gemeinschaft angewiesen ist. Vgl. zum Konnex von Sinn und Technik Hörl, Erich: »Die künstliche Intelligenz des Sinns. Sinngeschichte und Technologie im Anschluß an Jean-Luc Nancy«. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, 2 (2010), S. 129-147.

keine allgemeine Vereinheitlichung, wohl aber das Herausheben eines gemeinsamen Merkmals, das zur Essenz verdichtet wird: des unvermeidlichen Anschlusses an die Elektrizität.

Erst vor dem Hintergrund eines Anderen, das nicht im Gleichen aufgehoben wird, lässt sich eine nicht-essentialistische Gemeinschaft denken und dieser durch Identitätslogiken und Ausschlussmechanismen belegte Begriff dekonstruktiv verschieben. Eine offene Gemeinschaft, die weder exklusiv noch inklusiv ist, muss ihr Außen behalten. In diesem Sinne hat etwa Jean-Luc Nancy Gemeinschaft von der Differenz und ihrer Mit-Teilung her gedacht und nicht von Identität aus, um Schließungen und Ausschließungen zu vermeiden.⁵⁰ Identitätsstiftung soll nicht zur Abgrenzung führen. Die Trennung beschreibt er als Moment einer jeden Gemeinschaft, in der Gemeinsamkeit durch Trennung entsteht und die sich nicht deduzieren lässt, will man einem Essentialismus entgehen. Sie ist nicht als utopisches, versöhntes Gegenmodell zu einer zersplitterten Gesellschaft zu verstehen. So kann die eigentümliche Spannung zwischen einer Schließung, die immer im Imaginären verbleibt (allen praktischen Schließungsversuchen zum Trotz) und den notwendigen Differenzen zwischen den Individuen aufrecht erhalten bleiben – eine Spannung, welche die Politik von Gemeinschaften zutiefst prägt und die um ihre Medien, deren Geschichte und vor allem den Einsatz von Medientheorien ergänzt werden muss.

Die westliche Philosophie hat, darin sind sich derartige Ansätze einig, immer wieder auf eine ursprüngliche, nunmehr verfallene, ungetrennte Gemeinschaft rekurriert, also ganz im platonistischen Sinne eine Gemeinschaft, die qua Unmittelbarkeit zu ihrer Wahrheit findet. Dementgegen müsse eine Gemeinschaft gedacht werden, in der Differenz nicht nur geduldet, sondern grundlegend sei – aller Gefahr der Fragmentierung zum Trotz und gegen den Substantialismus einer vordeterminierten Existenz des Seins sowie gegen den Immanentismus eines normativen Ideals für das Sein. Das Aufrechterhalten der Differenz ist nicht nur politisch im Sinne eines operativen Raums des Austauschs relevant, welcher durch Essenzen nicht besetzt werden kann. Es geht darum, diese Verbundenheit ohne Vereinigung, die Relation ohne Einheit der Differenz zu denken und ihr keine Anwesenheit oder Konsistenz unterzuschieben. Vor allem für die benannte dritte Form des Essentialismus können diese Forderungen nur erfüllt werden, wenn man die technischen Netzwerke der Verteilung von An- und Abwesenheit, der Überwindung von Raum durch Synchronisation entfernter Orte oder der Verbindung von Getrenntem beachtet: die Kabel, die Kontinente kurzschließen, die Schalter, die Zustände wechseln oder die Relais, die an Knotenpunkten die Kabelverbindungen zu Netzen aufspalten.⁵¹

Der Begriff des *global village* und all die Ideen einer weltweiten Verschaltung, die auch religiös besetzt sein können, schließen folgerichtig Differenz aus, einerseits bezogen auf die Übertragung, andererseits auf die Unterschiede der vereinheitlichten Elemente. Differenz kann kein Teil der Einheit sein, selbst wenn sie ihr vorausgeht. Das globale Dorf ist Kontakt ohne Takt, ohne Zeit, ohne Abstand, vielleicht auch ohne Anstand. Vielmehr ist es ein Ko-Takt, wenn auch keine Gleichschaltung, so aber doch eine gleichzeitige Berührung ohne Dazwischen, ein Takt mit Berührung, der in der Berührung hängenbleibt. Im elektrisch-instantanen Medium wird die Trennung, die es überbrückt, getilgt. Das *global village* verdeckt die Raumverhältnisse, Unterbrechungsräume und Unterbrechungszeiten, die elektrische Medien erzeugen, sowie ihre Rekonfiguration des Sozialen. Wenn es keine Differenz in der Einheit gibt, wohl aber Unterschiedlichkeit, weil nicht alle ihre Elemente, alle Bewohner des globalen Dorfes gleich sind, dann sind diese Unterschiede nur Ableitungen von der Einheit. Etwas Anderes als Anderes, ein Außen, das nicht von der Einheit umfasst wird, kann es nicht geben.

Stattdessen muss die Genealogie von Medientheorien und -begriffen in Angriff genommen werden, welche die Geschichte ihrer Gemeinschaften ist und weiterhin sein wird. Ihre Verbundenheit hat ei-

50 Vgl. Nancy, Jean-Luc (2004): *Singulär Plural Sein*. Berlin, Diaphanes.

51 Vgl. Horwitz, Hugo Theodor: »Das Relais-Prinzip«. In: Horwitz, Hugo Theodor (2008): *Das Relais-Prinzip*. Wien, Löcker, S. 77-117. sowie Siegert, Bernhard (1993): *Relais. Geschichte der Literatur als Epoche der Post*. Berlin, Brinkmann & Bose.

nen historischen Index, dem von den Techniken der Verbindung und Adressierung her aufgeschlüsselt werden kann, wenn man sie als Umgang mit Differenz begreift. Lässt man diese Gemeinschaft, diese Geschichte, diese Theorien und ihre Medien auf Einheit zulaufen, ist man in der Paradoxie gefangen, unmittelbare Medien denken zu müssen oder landet in einer fragwürdigen politischen Utopie wie dem außen- und anderslosen *global village*. Differenz oder die angedeuteten Eingriffe der Materialität von Medien können so nicht beschrieben werden. Von solchen Phantasmen besetzt, die nicht logisch, sondern nur historisch aufgelöst werden können, bleiben daran anschließende Medientheorien und Mediengeschichten haltlos. Ein Effekt dieser Haltlosigkeit sind die Theorien oder Geschichten, die Medien als Medien der Unmittelbarkeit besetzen und Gemeinschaft beschleunigen, obwohl sie das Gegenteil im Blick haben.

Massen in Bewegung: Von den Medien der Massen zu den Massen der Medien – und wieder zurück?

Zum Verhältnis zwischen unmittelbarem Erleben und techno-medialer Kommunikation in neueren Massentheorien

Aber Empfindung, Bewegung, Handlung – wenn auch in der Folge ohne Zweck, (was hat auf der Bühne der Menschheit ewigen Zweck?) wenn auch mit Stößen und Revolutionen, wenn auch mit Empfindungen, die hie und da schwämerisch, gewaltsam, gar abscheulich werden – als Werkzeug in den Händen des Zeitlaufs, welche Macht! welche Wirkung! Herz und nicht Kopf genähert! mit Neigungen und Trieben alles gebunden, nicht mit kränkeldenden Gedanken! (...) Ich will nichts weniger, als die ewigen Völkerzüge und Verwüstungen, Vasallenkriege und Befehdungen, Mönchsheere, Wallfahrten, Kreuzzüge verteidigen: nur erklären möchte ich sie: wie in allem doch Geist hauchet! Gährung menschlicher Kräfte. Große Kur der ganzen Gattung durch gewaltsame Bewegung (...)¹

Dieses Lob der Revolutionen und ihrer Akteure, von Johann Gottfried Herder in jugendlichem Feuer 1774 in „Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit“ vorgebracht, birgt lange vor dem Auftritt der „Masse“ auf der Bühne der Gesellschaft eine ganze Reihe an Elementen, die ein Jahrhundert später zu ihrer Kennzeichnung herangezogen werden sollten: Gustave le Bon und Gabriel Tarde, aber auch Sigmund Freud und schließlich auch noch Elias Canetti definieren die „Masse“ in ähnlicher Weise, allerdings unter gegensätzlicher Bewertung. Diese ist nicht zuletzt darauf zurückzuführen, dass die Hintergrundfolie für die Definition von „Masse“ ein konkretes historisches Ereignis darstellt: Der Sturm auf die Bastille kann als „Urhandlung“ eines Phänomens gesehen werden, das weder Individuum noch Kollektiv ist, das sich als amorphes, gleichwohl organisches, weil physisch und psychisch synchronisiertes Konglomerat unübersehbar manifestiert – und dem später die begriffliche Gestalt der „Masse“ gegeben wird.² Das anti-aufklärerische Triumvirat von „Empfindung, Bewegung, Handlung“, die unheilige Allianz von „Herz“ statt „Kopf“, von „Neigungen und Trieben“ statt „kränkeldenden Gedanken“ – für Herder noch Grundlage eines positiv konnotierten kollektiven Geists – zeigt sich für den aus der Kriminalitätsforschung kommenden Sozialtheoretiker Gabriel Tarde und den Mediziner und Soziologen Gustave Le Bon über 100 Jahre später nur noch als Januskopf, labil schwankend zwischen Heros und Horror. Dass zur Kennzeichnung dieses Phänomens ein Singularwort, „die Masse“, bemüht wird, führt dazu, dass ein „kollektives Gespenst“ entsteht, dessen Kräfte nicht mehr durch die Akkumulation von individuellen Eigenschaften erklärt werden können, sondern das genuinen Charakter entwickelt.³ Der Dämon der Masse ist geboren und wird jeweils nach dem Herderschen Dreischritt der Empfindung, der Bewegung und der Handlung charakterisiert.

Empfindung

Nach Le Bon und Tarde funktionieren Massen affektiv, triebgesteuert (Le Bon) und/oder instinktiv nachahmend (Tarde). Beide differenzieren nicht zwischen Affekt, Trieb oder Instinkt – und erzeugen damit eine begriffliche Gleichschaltung, die nicht zuletzt in dem immer wieder erfol-

1 Herder, Johann Gottfried: Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit (1774), in: Ders.: Sämtliche Werke: Zur Philosophie und Geschichte 2. Theil, Tübingen 1806, S. 311/12.

2 Vgl. Lüdemann, Susanne/Hebekus, Uwe: Einleitung. In: Dies. (Hg.): Massenfassungen. Beiträge zur Diskurs- und Mediengeschichte der Menschenmenge, München: Fink 2010, S. 7-23, hier: S. 8.

3 Vgl. Gamper, Michael/Schnyder, Peter: Kollektive Gespenster. Eine Einleitung, in: Dies. (Hg.): Kollektive Gespenster. Die Masse, der Zeitgeist und andere unfassbare Körper, Berlin: Rombach, S. 7-26, hier: S. 16.

genden Rekurs auf Vererbung und Biologie begründet ist, mit dem der Masse jenseits des Sozialen eine ‚natürliche‘ Genese zugeschrieben wird. Indirekt setzt sich der synonyme Gebrauch der drei Begriffe bei Elias Canettis Massentypologie fort, wo der „tragende Affekt“ als Resultat sozialer Gruppen zu folgender Unterscheidung herangezogen wird:

- a) Hetzmasse: ein kurzlebiger Verbund zur Tötung eines Objekts;
 - b) Fluchtmasse: ein Zusammenschluss aufgrund kollektiver Bedrohung;
 - c) Verbotsmasse: Protestbewegungen, beispielsweise im Streik;
 - d) Umkehrungsmasse: Revolten als Umkehr der Funktionen mit der Folge, das Beherrschte zu Beherrschern werden;
- und schließlich
- e) die Festmasse als harmloseste Variante einer nur auf den Moment ausgerichteten hedonistisch feiernden Gemeinschaft.⁴

Betrachtet man diese Typologie genauer, so wird deutlich, dass es weniger die Affekte, als vielmehr die Handlungen sind, die der Typologie zugrunde liegen, und deren Ursprung wiederum – zumindest teilweise – im Instinkt liegt: Hetzen/Töten, fliehen, Widerstehen, (Verhältnisse) umkehren, feiern – in manchen dieser Formen fallen Empfindung, Instinkt und Handlung sogar zusammen. Zwar ist allen Massentypen die strukturelle Heterogenität zueigen, sie werden jedoch zur Einheit in ihrer affektiven ‚Gleichschaltung‘, die sie jeweils zu einem eigenständigen und agierenden Organismus formt. Diese organische Einheit macht es möglich, ihr das rational und daher ethisch-moralisch agierende Individuum diametral gegenüberzustellen.⁵ Auf diese Weise wird die Masse zu einem Subjekt erklärt – im doppelten Sinne des Wortes: Sie erhält eine Identität als „unbestimmtes Wesen, das aus ungleichartigen Bestandteilen besteht“, aber für den Moment „durch ihre Vereinigung ein neues Wesen mit ganz anderen Eigenschaften als denen der einzelnen Zelle“⁶ bildet. Im zweiten Sinne ist sie als reines ‚Empfindungswesen‘ willkommenes Subjekt im Sinne des sich Unterwerfenden, denn ihre Empfänglichkeit für einen charismatisch-genialen Führer ist ihrer Affektorientierung eingeschrieben.⁷ Was ihr jedoch fehlt, ist jegliche Dimension der Reflexion, und schon gar der Selbstreflexion. Ihrer eigenen Situation ist sie sich jenseits ihrer Affekte und Triebe kaum bewusst, was sich in ihren spezifischen Bewegungsformen niederschlägt.

Bewegung

Die Masse ist immer auch eine Masse in Bewegung, als „physischer Konvent“⁸ ist sie niemals statisch. Ihr Formationsprozess ist gleichzeitig auch ihre Identität, denn dieser verweist auf ihren Zweck, wie die Canetti'sche Typologie zu verstehen gibt. In Bewegung versetzt wird die Masse in erster Linie durch Formen der Übertragung, die ihre Wurzeln in biologischen und physikalischen Prozessen haben und somit auf den Ursprung des Begriffs der Masse in der Physik verweisen:⁹ Schon Herders Rede von der „Gährung“ verweist auf eine solche Analogie; die von Le Bon, Tarde und Canetti verwendeten Metaphern für die Kommunikation der Massen untereinander oder der Masse mit einem Führer stammen entweder aus den Naturwissenschaften und/oder der damals noch in den Kinderschuhen befindlichen Individualpsychologie. „Ansteckung“ und „Ausstrah-

4 Canetti, Elias: *Masse und Macht*, München/Wien: Hanser 1994 (orig.: 1960), S. 54 ff.

5 Vgl. Le Bon, Gustave: *Psychologie der Massen*, Stuttgart 1973, S. 11; Canetti, *Masse und Macht*, S. 17.

6 Le Bon, *Psychologie der Massen*, S. 13.

7 Vgl. ebd., S. 83 ff., vgl. Tarde, Gabriel: *Die Gesetze der Nachahmung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2009 (orig.: 1890). S. 17. Tardes Prinzip der Nachahmung als soziales und biologisches Verhalten setzt jemanden voraus, der nachgeahmt werden kann, und dies ist das innovative Genie, das die soziale Gemeinschaft anleitet.

8 Sloterdijk, Peter: *Die Verachtung der Massen. Versuch über Kulturkämpfe in der modernen Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2000, S. 16.

9 Vgl. Vogl, Joseph: *Über soziale Fassungslosigkeit*. In: Gamper/Schnyder, *Kollektive Gespenster*, S. 171-189, hier: S. 179.

lung¹⁰ (Tarde), „Ausströmung“¹¹ (Le Bon) und „Entladung“ (Canetti)¹² gehören zur Kategorie der ‚natürlichen‘ Prozessanalogien, während „Hypnose“ und „Suggestion“ (Le Bon)¹³ dem Bereich der Psychologie entstammen. Allen Begrifflichkeiten ist das intentionlose, unwillentliche, unkontrollierte und unkontrollierbare Handeln eingeschrieben: Die „spontane Erregbarkeit“ führt zum „Schwinden der bewussten Persönlichkeit“ und der „Vorherrschaft des unbewussten Wesens“,¹⁴ so die eindeutige Diagnose Gustave Le Bons. Nicht viel anders konzipiert Tarde die Gesellschaft, wenn er Nachahmungsvorgänge zu „elementaren sozialen Handlungen“¹⁵ erhebt, die sich ausbreiten „wie eine Lichtwelle oder ein Termitenstamm“¹⁶ und schließlich in „Epidemien“¹⁷ unterschiedlichster Art münden können: „Die Gesellschaft besteht aus Nachahmung und Nachahmung aus einer Art Somnambulismus“,¹⁸ heißt es schließlich zur Besiegelung der Herrschaft des Unbewussten in der Masse. Für Canetti wiederum ist die Entladung konstituierendes Element der Masse, als ihr „wichtigste[r] Vorgang“: „Vorher besteht die Masse eigentlich nicht, die Entladung macht sie erst wirklich aus. Sie ist der Augenblick, in dem alle, die zu ihr gehören, ihre Verschiedenheiten loswerden und sich als *gleiche* fühlen.“¹⁹ Das Prinzip dieser unbewussten Übertragungsformen liegt demnach in der Gleichschaltung des Einzelnen, ohne dass er sich bewusst dem entgegenstellen könnte: Die Masse beruht auf der Resonanz, der Synchronizität, dem Gemeinsam-Schwingen in doppelter Hinsicht: als physischer Rhythmus einerseits, der sich im Marsch, im Klatschen, in Ausruf und Gesang niederschlagen kann, und als koordinierter Affekt-generator andererseits.

Diese psychophysischen Prozesse sind zu Beginn des 20. Jahrhunderts Ausdruck einer Dekonstruktion des aufgeklärten Individuums und erzeugen auch positive Konnotationen rauschhaften kollektiven Erlebens, insbesondere im Kontext der Neuformierung ästhetischer Festkulturen: Die massentheatralen Visionen von Max Reinhardt, Georg Fuchs und dem nachrevolutionären Vsevolod Meyerhold beispielsweise zielen auf eine Mobilisierung der Massen nicht nur für politische Zwecke, sondern vor allem für die Intensivierung des gemeinsamen ästhetischen Erlebens ab, als basales ‚Fluidum‘ des Theatererlebens. Reinhardt beschreibt die Dynamik zwischen Schauspielern und Publikum als „gegenseitige Influenz von Stimmungen“, in der die „naiv-spontanen Naturen“ dominieren:

Es bildet sich immer rasch, ohne Wahl, Verhandlung und Abwägung, eine Majorität, die führt und entscheidet. Bekanntlich verändert der einzelne Mensch in der Masse sich und sein Wesen. Die ruhigsten Menschen beginnen, plötzlich außer sich, zu schreien, mitgerissen von den Explosionen, die sich jäh entladen.²⁰

Das Rauschhafte des gemeinsamen Erlebens, die emotionale „Entladung“ ist hier ebenso unbewusst-medienlos gedacht, wie in den massenpsychologischen Theorien; sie wird allerdings als Resonanzempfindung zwischen individuellem Schauspielerensemble und namenloser Publikumsmasse ästhetisch-positiv umgedeutet zum intensiven Erleben. Ähnliches visioniert auch Georg Fuchs für die „Schaubühne der Zukunft“, deren Zweck es ist, „eine überschwängliche

10 Tarde, Gesetze der Nachahmung, S. 71 (Ansteckung, Ausstrahlung), S. 164 (Epidemie).

11 Le Bon, Psychologie der Massen, S. 16.

12 Canetti, Masse und Macht, S. 16.

13 Le Bon, Psychologie der Massen, S. 93.

14 Ebd., S. 19 und 16.

15 Tarde, Gesetze der Nachahmung, S. 163.

16 Ebd., S. 26.

17 Ebd., S. 164.

18 Ebd., S. 108, im Original kursiv.

19 Canetti, Masse und Macht, S. 16.

20 Reinhardt, Max: Ich bin nichts als ein Theatermann. Briefe, Reden, Aufsätze, Interviews, Gespräche, Auszüge aus Regiebüchern, hg. v. von Hugo Fetting, Berlin 1989, S. 440/1.

Spannung zu erregen und wieder zu entladen“ und die „organisch“ erwächst „aus der orgiastischen, überschwänglichen Bewegung einer festlichen Menge.“²¹ Hier ist es der Rhythmus, der die gemeinsame Erregung erzeugt – eine transmediale Struktur, die Physis und Psyche zusammenspannt.²²

Eine solche somatische Synchronisierung findet ihren perfiden Höhepunkt in den Veranstaltungen der „narkopolitischen Allianzen“²³ des Nationalsozialismus und Stalinismus, die den Prozessen der Ansteckung und epidemischen Ausbreitung von Affekten, der Hypnose und Suggestion als Herrschaft des Unbewussten mehr als nur recht zu geben scheinen – und dennoch zu kurz greifen. Denn die paradigmatische Inszenierung der Masse, die sich selber dadurch erst als Masse erfährt, bedarf einer hochgradig durchdachten medialen inszenierungsstrategischen Koordination, wie sie Leni Riefenstahls Parteitagfilm „Triumph des Willens“ (1935) vorführt. In der Ordnung der Massen, die hier filmästhetisch perfekt transportiert wird, ist der Film Bestätigung und Widerspruch der Massenpsychologie zugleich: Er stärkt das Führerprinzip, dessen ordnende Hand die Masse bändigt und das dennoch ihrer wiederum bedarf, um über die technisierten Massenmedien die Selbstinszenierung für die Masse vollenden zu können. „Triumph des Willens“ ist für die Masse als Publikum gedacht und beruht auf einer Interferenz zweier Massentypen, die Peter Sloterdijk in Anlehnung an Canetti unterscheidet: den „Entladungsmassen“ als raumzeitlichem Präsenzorganismus und den „Unterhaltungsmassen“ als Resultat massenmedialer Programmierung.²⁴ Letztere sind schließlich das Resultat des sich vollendenden Fernsehzeitalters, während die totalitären Inszenierungen noch beider Massentypen (in Personalunion) bedürfen, ja, noch mehr: die Unterhaltungsmassen, durch rezeptive Passivität gekennzeichnet, sollen schließlich durch Suggestionenprozesse zur homogen operierenden Entladungsmasse programmiert werden.

Handlung

Dass sich die Masse nicht nur durch Affekte und psychophysisch synchronisierte Bewegungen selbstgenügsam in ihrer gemeinschaftlichen Präsenz verliert, sondern zu Handlungen mit möglichen gravierenden Folgen für die nicht zur Masse Gehörigen befähigt, ja sogar – wie die Typologie Canettis zeigt – dadurch gekennzeichnet ist, macht sie zu einer geradezu dämonischen Bedrohung für diejenigen, die sich außerhalb der Masse befinden (oder dies glauben). Die Masse als Motor der Revolution, von Umstürzen, von Zerstörung (Canetti), ist – Paradoxie der Beeinflussung – unberechenbar, trotz Führerprinzip und Empfänglichkeit für a-intellektuelle Suggestion. Nach Le Bon erfolgt die Manipulation der Masse durch verbale und bildliche Rhetorik, die affektiv „Schreien, Beteuern, Wiederholen“, nicht aber intellektuell beweisen darf.²⁵ Berücksichtigt Le Bon in erster Linie die Präsenz-Suggestion und sieht sie in der sprachlichen Gestaltung realisiert, treten in den totalitären Regimen der ersten Hälfte des 20. Jahrhundert die technischen Massenmedien hinzu, zu allererst das Radio. Mit ihm wird die Stimme zum Suggestivmedium der totalitären Massen: In ihr werden die affektiven Botschaften am wirksamsten transportiert, wie schon Rudolf Arnheim 1932 in seiner Schrift „Rundfunk als Hörkunst“ feststellt. Dort entwirft er eine ‚Ontologie des Klangs‘, wenn er die „Verbindung von Musik, Geräusch und Sprache zu einem einheitlichen Klangmaterial“ als genuine Ausdrucksform des Radios fordert und dem Klang dabei mehr Ausdrucksvermögen zuspricht als dem Inhalt des Wortes.²⁶ Generell wird in den frühen

21 Fuchs, Georg: Die Schaubühne der Zukunft, Leipzig 1905, S. 34/38.

22 Vgl. die diesbezügliche ausführliche Untersuchung von Inge Baxmann: Mythos: Gemeinschaft. Körper- und Tanzkulturen der Moderne, München 2000, S. 35 ff.

23 Sloterdijk, Die Verachtung der Masse, S. 23.

24 Ebd., S. 25.

25 Le Bon, Psychologie der Massen, S. 31.

26 Arnheim, Rudolf: Rundfunk als Hörkunst, in: Ders.: Rundfunk als Hörkunst und weitere Aufsätze zum Hörfunk, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001, S.7-178, hier: 23.

Radiotheorien, aber auch in aktuellen Untersuchungen zur kulturellen Bedeutung der Stimme die Unmittelbarkeit und Emotionalität ihres Ausdrucksvermögens betont, die jenseits der Sprache angesiedelt ist und Raum für Suggestion und Manipulation bietet.²⁷

Die technischen Massenübertragungsmedien richten sich nun nicht mehr an eine raumzeitlich präsente Masse, sondern an ein Publikum, das nur zeitlich präsent ist, weil es sich an verteilten Orten befindet. In dieser physischen Verschiebung des Ortes der Masse liegen schon – ähnlich wie im Fall des Riefenstahl'schen Filmeinsatzes – die Anfänge zu einer massenmedialen Erzeugung des Publikums, dessen theoretische Thematisierung zunächst ähnliche Bewertungsmuster hervorbringt wie die verschiedenen Massentheorien.

In den frühen Radiotheorien finden sich daher durchaus analoge Ambivalenzen: Herders positiv beschriebene Masse *avant la lettre* und Le Bons Gegenpol der dumpf-unbewussten Masse (die immerhin gleichzeitig zum Heroismus fähig sein kann),²⁸ stehen entsprechende Charakterisierungen des (potentiellen) Radiopublikums gegenüber: Von der Ermöglichung von Völkerfreundschaften über kulturelle Grenzen hinweg bis zur programmierten Gleichschaltung durch die Funkwellen in Form von elektromagnetischer Telepathie (analog zu den Konzepten der Ausströmung und Ansteckung in der Massenpsychologie) reicht die Palette der Visionen.²⁹ In dieser Argumentationsstruktur decken die Radiotheorien die Ambivalenz medialer Wirkungen auf, die sich bei jeder kulturellen Debatte um die Funktion und Wirkung eines neuen Mediums entfalten: Wo die Utopien das Aufklärerisch-Verbindende sehen, wittern die Dystopien das Suggestiv-Manipulative einer unsichtbaren Macht. Noch Werner Faulstich bezeichnet in seiner Analyse zu Orson Welles' Hörspiel „War of the Worlds“ von 1938 das Radio als das „Medium der Angst“³⁰ *par excellence* und betont damit die affektiv-kollektive Wirkung auf eine Masse, die jedoch nur noch zeitlich, als ‚individualisierte Masse‘ anwesend ist, spricht: als Publikum. Auch in dieser technomediale Form der Masse herrscht die auf deren Diffusität³¹ fußende Furcht vor der Unkontrollierbarkeit gemeinschaftlich empfundener Affekte, auch wenn die Synchronisierung nun über eine andere Form der Präsenz erfolgt. Doch zwischen der Masse als raumzeitlichem Präsenzphänomen und der Masse als technomedialer Rezipientenmenge herrscht aus Sicht der jeweiligen Theorien ein entscheidender Unterschied: Sind die „Entladungsmassen“ zerstörerisch aktiv, so sind die „Unterhaltungsmassen“ anästhesiert passiv und re-agieren höchstens (beispielsweise als Fluchtmasse auf die Bedrohung durch eine Invasion vom Mars). Sie sind in erster Linie Produkt ihrer Medien, während die physisch und räumliche „Entladungsmasse“ sich durch ihre Handlung erst als solche konstituiert. Es ist demnach weniger die affektive Gleichschaltung, sondern vielmehr die Möglichkeit psychophysischer, somatischer Synchronisation mit entsprechender Disposition zur gemeinsamen Handlung, die erstere von letzterer unterscheidet. Im Zeitalter der technischen Massenmedien nun werden die Medien der Massen, die sich in den anwesenden und

27 Vgl. Weigel, Siegrid: Die Stimme als Medium des Nachlebens. Pathosformel, Nachhall, Phantom, in: Kolesch, Doris/Krämer, Sybille (Hg.): Stimme. Annäherung an ein Phänomen, S. 16-39. Gerade am Beispiel der Stimme zeigt sich aber auch die Ambivalenz der Einschätzungen: Denn ihre komplexe Qualität eignet sich zum sowohl – als auch, zur intellektuellen wie emotionalen Artikulation und entzieht sich damit einer eindeutigen Zuordnung – dies zeigen die interdisziplinären Beiträge in dem erwähnten Band.

28 Le Bon, Psychologie der Massen, S. 18, 36/37.

29 Vgl. repräsentativ folgende Texte: Fiala, A.K.: Elektrophysiologische Zukunftsprobleme (1924), in: Kümmel-Schnur, Albert/Löffler, Petra (Hg.): Medientheorien 1888-1933, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2003, S. 177-209 sowie Verwey, Johannes Maria: Radioitis!, ebd., S. 454-461.

30 Faulstich, Werner: Radiotheorie. Eine Studie zum Hörspiel ‚The War of the Worlds‘ (1938) von Orson Welles, Tübingen 1981: Narr, S. 89. Faulstich analysiert die Funktionsweise von „The War of the Worlds“ als paradigmatisch für die Ambivalenz des Mediums, das mit den kulturellen Zuschreibungen von Authentizität und Fiktionalität meisterhaft spielt, vgl. Faulstich, Radiotheorie, S. 102.

31 Selbst in den weitgehend die Masse negativ bewertenden psychologischen Massentheorien gibt es durchaus Schwankungen: So bewegt sich die Masse zwischen Individuum und Kollektiv, zwischen wertkonservativ und destruktiv, zwischen unbewusst-affektiv und mitreißend, immer aber mit der Tendenz zum Extremen, Unkontrollierbaren.

resonierenden Körpern manifestierten, zu Massen der Medien im doppelten Sinne: Als von den Massenmedien erzeugte Massen genauso wie als mit Massen von Medien konfrontierte Massen.

Von der Masse zum Publikum

Pierre Lévy unterscheidet in seiner Eloge auf die kollektive Intelligenz des Internetzeitalters drei verschiedene Stadien der Gemeinschaftsbildung: „Organische Kollektive“ als kleine informelle, auf physischer Präsenz aufbauende Gruppen; „molare Kollektive“,³² deren „Dichte“ so groß geworden ist, dass sie der Herausbildung regulativer Strukturen wie Hierarchien, Institutionen, Organisationen bedarf, sowie „molekulare Kollektive“, die Verschiedenheit und Differenz des Individuums respektieren und kultivieren, um über Vernetzungsmedien neue Formen der Kollektivität zu erzeugen.³³ Lévy's „molare Kollektive“ ähneln – trotz ihrer geregelten sozialen Strukturen, die auf Hierarchie und Zentralismus der Massenmedien aufbauen – in der Charakterisierung den Massen Tardes, Le Bons und Canettis: Ihre Kollektivbildung erfolgt unter der Ägide von Technologien, die „die Dinge en gros, in der Masse, unreflektiert und entropisch auffassen“,³⁴ die zentral gesteuert werden und uniliteral kommunizieren. Selbst im Falle einer Gemeinschaftsbildung zur Erreichung bestimmter Ziele (beispielsweise einer Demonstration) wird diese Kollektivierung mit entsprechender Komplexitätsreduktion (vereinfachende Parolen) bezahlt.³⁵

Neil Postmans 1985 erschienener Klassiker „Wir amüsieren uns zu Tode“ liefert eine Populärkritik eines von der Stupidität des Fernsehens narkotisierten, urteilsunfähigen Publikums, das sich nicht in gemeinsamer Aktivität, sondern in ferngesteuerter synchronisierter Passivität zur dumpfen, von bunten Bildern und verbaler Simplizität gesteuerten Masse formiert. Peter Sloterdijk schließt sich dieser Diagnose mit seinem Begriff der von der „Teilnahme an Massenmedien“ programmierten „Unterhaltungsmassen“ an. Sowohl für Postman als auch für Sloterdijk ist der Übergang von der Masse zum Publikum durch Belanglosigkeit, Zusammenhanglosigkeit und Handlungsunfähigkeit gekennzeichnet.³⁶ Die massenmediale „Kultur des Uninteressanten“ (Sloterdijk) konzentriert ihre Affekte auf das Triviale als Spiegel der eigenen Mittelmäßigkeit und ergeht sich in ihrer Begeisterung für das Belanglose: Im Unterschied zu den Massenkonzepten der ersten 60 Jahre des 20. Jahrhunderts mit seinen mindestens charismatischen Führerfiguren, die – so Le Bon – vielleicht nicht mehr Intellekt, aber mehr Wille aufweisen als die Masse³⁷ – wird hier der Durchschnittsmensch in den Fokus gestellt.

Diese medial zementierte Mediokratie (also eine Mediokratie im doppelten Sinne) beruht auf einem selbstreferentiellen Prozess, der sich für einige Theoretiker seit den 60er Jahren immer mehr als *circulus vitiosus* der postmodernen Gesellschaft zu erweisen scheint, und den schon Guy Debord 1967 als Kennzeichen der „Gesellschaft des Spektakels“ identifiziert hat: Im Gegensatz zur Marx'schen Gesellschaftsanalyse, die auf distanzgenerierenden Prozessen beruht (beispielsweise der Entfremdung), die überhaupt erst die Wahrnehmung von Missverhältnissen möglich machen, verhindert die Gesellschaft des Spektakels ihre eigene Bewusstwerdung durch integrative Bewegungen: Die Herrschaft des Überflusses führt zur Erzeugung fiktionaler Werte – seien es (Pseudo)Bedürfnisse oder die Herrschaft des Tauschwertes über den Gebrauchswert in der Warenzirkulation.³⁸ Da jeder inzwischen Anteil an dieser luxuserzeugenden Fiktionalisierung hat und das Proletariat sich im umfassenden Wohlstand aufgelöst hat, gibt es kein Jenseits der ökonomischen Prozesse mehr – selbst die Unzufriedenheit wird wiederum zum Gegenstand der Inszenie-

32 „Molarity“ ist ein physikalischer Begriff zur Kennzeichnung von Konzentrationsgraden von Substanzen – hier setzt sich die Analogie zwischen Masse und Physik indirekt fort.

33 Lévy, Pierre: Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace, Mannheim: Bollmann 1999, S. 52 ff.

34 Ebd., S. 53.

35 Ebd., S. 79.

36 Vgl. Postman, Wir amüsieren uns zu Tode, S. 85.

37 Vgl. Le Bon, Psychologie der Masse, S. 86.

38 Debord, Guy: Die Gesellschaft des Spektakels, Berlin: Ed. Tiamat 1996, S. 38.

rung und ihrer Vermarktung.³⁹ Die Gesellschaft des Spektakels ist eine grundlegend mediale und entwickelt als solche umfassende Strategien der „Aufmerksamkeitserzwingung“,⁴⁰ um die eigene Trivialität zu feiern. Debord, Postman und Sloterdijk sind sich in dieser Diagnose weitgehend einig.

Die Bewegung von der Masse Le Bons, Tardes und Canettis zum Publikum der Massenmedien impliziert demnach den Übergang von unterschiedenen und/oder konkurrierenden Systemen (Masse – Führer, Masse – Individuum) zu ‚omnivoren Zirkeln‘, in denen die Differenzen verschwimmen und kein Außen mehr zu identifizieren ist, weil selbst die Widerstände sofort integriert und zur Steigerung der eigenen Produktivität genutzt werden. Damit richtet sich auch die Empfindung des Publikums zu allererst auf sich selber, weshalb in der Konsequenz unklar bleiben muss, wer wen erschafft: Die Massenmedien ihr Publikum oder das Publikum seine Massenmedien.⁴¹ Die Qualität der massenmedialen Konsumentenmassen hat sich somit gegenüber der „Entladungsmasse“ Le Bons, Tardes und Canettis in ihrer Bewegung signifikant verändert: Statt in synchronisierter psychophysischer Präsenz wird das Publikum als weitgehend statische Sofaexistenz konzipiert, von der keine größeren Aktivitäten zu erwarten sind. Sloterdijks „narkopolitische Allianzen“ sind somit in der kulturkritischen Theorie zu ‚narkomedialen Allianzen‘ mutiert, die die zu Anästhesierenden zu ihren Mitgliedern gemacht haben.

Vom Publikum zum Kollektiv

Wie nun kann dieser Teufelskreis omnivorer medialer Selbstreferentialität durchbrochen werden? Vielleicht durch die Mittel der Kommunikationswissenschaft, die in ihren empirischen Methoden und der Etablierung der Medienwirkungsforschung den Unterschied zwischen Medium und Publikum wieder einführen, indem die Beziehung weitgehend uniliteral gestaltet und wissenschaftlich untersucht wird? Im 19. Jahrhundert wurde der Masse mit der Entwicklung von Statistiken und der Schaffung des „homme moyen“ entgegengetreten, um ihren diffusen Charakter durch die Erfindung der „Normalität“ zu mindern.⁴² Die Etablierung statistischer Methoden und ihrer mathematischen Auswertung bedeutete auf diese Weise Abstraktion und Konkretion zugleich: Es wurde ein fiktiver Durchschnittsmensch erschaffen, dessen Verhaltensweisen bis heute die Bühne der Medien beherrschen und das Selbstbild der Gesellschaft mit bestimmen. Tatsächlich war die Statistik mehr als nur eine Verwissenschaftlichung der Masse: Sie etablierte einen neuen ethischen Maßstab jenseits des Normativen, in dem das Gute, Wahre, Schöne durch die Normalität ersetzt wurde, die vorgab, wie man sich zu verhalten hatte, um nicht aus dem Rahmen zu fallen. Statt Exzeptionalität nun Mittelmaße als Ausdruck der zunehmenden Bedeutung der Masse, aber auch als Maßnahme zu ihrer Disziplinierung. Auf der Ebene der wissenschaftlichen Methoden wird damit indirekt die These von der Trivialisierung der Gesellschaft gestützt und zwar gleich auf zwei Ebenen: Zunächst als Erhebung des mathematisch zu ermittelnden Durchschnitts zur Norm und der Statistik zum transzendentalen Ersatz – ein Prozess, der zum zweiten zur Entwicklung empirischer Methoden weitgehend wertfreier Datenerhebung bei-

39 Ebd., S. 48.

40 Sloterdijk, Die Verachtung der Masse, S. 46.

41 Auf triviale Weise deutlich wurde dieser unauflösbare Zirkel in der Diskussion zwischen Marcel Reich-Ranicki und Thomas Gottschalk in der Folge des Deutschen Fernsehpreises 2008. Reich-Ranicki nahm die Position des Aufklärers ein, der für eine Erziehung des Publikums durch die Massenmedien plädierte, während Gottschalk die umgekehrte Argumentation verfolgte, dass das Fernsehen dem Publikum nur das gäbe, was es wolle. Genau genommen beruhen beide Aussagen auf derselben Idee der Unauflösbarkeit von Massenmedien und Publikum und dem Glauben an die Erschaffung durch den jeweils anderen.

42 Vgl. Link, Jürgen: Tendenz Denormalisierung oder Tendenz Normalität? Zur Massensymbolik im 19. Jahrhundert, in: Gamper/Schnyder, Kollektive Gespenster, S. 157-169, sowie Gamper, Michael: Das Gespenst des Kollektiven. Fiktive Figuren des Sozialen von Quetelet bis Freytag, ebd., S. 217-244.

trägt, die das Massenpublikum zugleich miterschaffen.⁴³ Insofern folgen auch die empirischen Methoden der Datenerhebung der Logik des integrativen Systems und werden zu einem Teil von ihm – eine Rettung aus dem Fluch der beständigen Selbstverdoppelung scheint nicht in Sicht.

Die kulturpessimistische Diagnose über die massenmediale Programmierung des Publikums entfaltete sich insbesondere seit den 60er Jahren an der zunehmenden kulturellen Bedeutung des Fernsehens als zentralistischem multisensorischem Unterhaltungsgenerator. Gerade die Sender-Empfänger-Struktur des Rundfunks leistete der Befürchtung globaler medialer Programmierung Vorschub. Es nimmt daher nicht wunder, dass die seit Mitte der 80er Jahre des letzten Jahrhunderts zunehmende Bedeutung elektronischer Netze in ihrer dezentralen Struktur als die Alternative zur zentral gesteuerten Programmierung erschien. Seit das World Wide Web 1993 seinen Siegeszug antrat, wurden – wie immer bei neuen, kulturrelevanten medialen Umbrüchen – Utopien wie Dystopien entwickelt. Von Interesse ist in diesem Zusammenhang jedoch zunächst einmal nur die Frage nach der Umstrukturierung des Verständnisses von Masse durch ein Medium, das nun programmiert und gleichzeitig programmiert werden kann – dessen Funktionsweisen also direkt von den Nutzern beeinflusst werden können. Die Idee einer kollektiven Kreativität und/oder Intelligenz bekam damit eine konkrete technologische Grundlage, auf der Pierre Lévy seine schon genannte anthropologische Stufenleiter von der organischen Gruppe über die molare Masse bis hin zum molekularen Kollektiv aufbaut. Medial gesprochen zieht er damit eine Linie von der Face-to-face-Interaktion über die zentralgesteuerten uniliteralen Massenmedien bis zur elektronisch vernetzten, ortlosen, aber in Echtzeit kommunizierenden digitalen Bohème und verortet in letzterer die Zukunft neuer, sich selbst programmierende Kollektive. Selbstreferentiell ihre eigenen Werte erschaffend beruht das digitale Kollektiv nicht auf Gleichschaltung der Affekte zur homogenen Handlung, sondern auf einer Orchestrierung der Verschiedenheiten: Das Kollektiv ist zwar ebenfalls handlungstheoretisch definiert, kultiviert aber dabei die individuellen Fähigkeiten und Kompetenzen.⁴⁴ Das molekulare Kollektiv lässt sich in seiner Fluidität, der beständigen Metamorphose seiner Existenzen, die in enger Wechselwirkung mit den vernetzten Kommunikationstechnologien stehen, nicht mehr mit den Charakterisierungen der homogen konzipierten „Entladungs-“ und „Unterhaltungsmassen“ vergleichen.

So geht es bei den molekularen Kollektiven auch immer um die Wechselwirkung verschiedener Kommunikationswelten: Die Revolution des Arabischen Frühlings war (und ist noch) eine komplexe Gemengelage aus Online-Kommunikation und physischen Demonstrationen, aus individualisierter Massenkommunikation im Netz und synchronisierter Masse im ‚real life‘. Und auch die von Lévy charakterisierten, mit den vernetzten Technologien eng korrelierten und durch sie existierenden molekularen Kollektive basieren auf einer Form, die vielleicht als ‚individualisierte Menge‘ bezeichnet werden kann. Tatsächlich greifen die dualistisch strukturierten Konzepte von Masse und Publikum, die letztlich vor dem Hintergrund des aufgeklärten, rational agierenden Individuums entwickelt wurden, in der Komplexität komplementärer Kommunikationswelten nicht mehr. Die Gegenüberstellungen, aus denen die kulturkritischen Ansätze ihre Argumentationen speisen – aktiv vs. passiv, emotional vs. intellektuell, unkontrollierbar vs. kontrolliert, etc. – sind vor dem Hintergrund der Auflösung des ‚Basisdualismus‘ Masse – Individuum kaum mehr in dieser Form anwendbar. So wäre es vermutlich treffender, statt von „Massen“ von „Öffentlichkeiten“ zu sprechen, die jedoch weiterer Differenzierungen bedürfen. Politische Protestbewegungen und Wahlkämpfe, die über die Web-2.0.-Plattformen geführt werden, können sowohl

43 Vgl. zu einer historischen Analyse kommunikationswissenschaftlicher Methoden Otto, Isabell: Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt, Bielefeld: transcript 2010. Dieser Komplex kann hier nur angerissen werden und hat vorerst die Funktion, auf die Verflechtung des Untersuchungsgegenstandes mit den wissenschaftlichen Methoden aufmerksam zu machen. Zugleich sind auch die jeweils bevorzugten wissenschaftlichen Methoden Ausdruck bestimmter kultureller Präferenzen.

44 Lévy, Kollektive Intelligenz, S. 30.

den Charakter einer reinen ‚Sendung‘ von einem an viele haben, als auch den wirklicher dyadischer Individualkommunikation, wie beispielsweise im November 2011 während der Wahl in Ägypten zu beobachten war, wo alle Kandidaten Twitter nutzten, um ihr Wahlprogramm mit den Wählern zu diskutieren.⁴⁵ Tatsächlich bieten die Online-Kommunikationsplattformen verschiedene Möglichkeiten der Individualisierung einer politischen Kommunikation, die sonst massenmedial vermittelt als Sender-Empfänger-Struktur ohne direkte Rückkoppelungsmöglichkeiten stattgefunden hatte. Derartige Entwicklungen korrodieren die Idee einer dumpfen, rein emotional agierenden und manipulierbaren Masse – es entsteht das Gegenkonzept einer basisdemokratischen, kritischen Öffentlichkeit, die sich individuell informiert und artikuliert. Volker Grassmuck sieht diese Entwicklung als Folge der Post-68er-Protestformationen, die als Kollektiv für die Autonomie des Individuums kämpften – sei im Feminismus oder in den verschiedenen Sozialbewegungen.⁴⁶ „Die neue Konfiguration aus Web-Plattformen, Techniken und Peripheriegeräten verstärkt allenfalls den generellen Trend zur Individualisierung und zu persönlichem öffentlichem Ausdruck“,⁴⁷ so Grassmucks Kulturdiagnose, die Öffentlichkeit als individualisierte Präsentation und Kommunikation konstituiert.

Dass damit die molekularen Kollektive des Internets gleichzeitig Ausdruck einer veränderten gesellschaftlichen Lebenswirklichkeit sind, scheint gestützt zu werden von soziologischen Analysen, die das Spannungsfeld zwischen Individuum und Gemeinschaft neu reflektieren. So konstatiert Heike Bublitz eine beständige Oszillation zwischen „Hyperindividualisierung“ und Orientierung an Leitgruppen in verschiedenen sozialen Kontexten – demnach erfolgt die Normenkonstituierung durch die Präsentation und Kommunikation der eigenen Lebensformen, die sich in ihrer Darstellung dann wieder an extern konstituierten Werten (insbesondere im Bereich des Konsums) orientieren.⁴⁸ Schon Gerhard Schulze konstatierte in seiner 1992 erschienenen Studie „Die Erlebnisgesellschaft“ eine grundsätzliche Abkehr von der Großgruppengesellschaft hin zur Individualisierung als „massenhaft inszenierte Individualität“. ⁴⁹ Dabei geht es ihm vor allem um eine Kritik des ‚Wohlstandshedonismus‘ der „Erlebnisgesellschaft“, die das individualisierte Erleben und Genießen dem gemeinschaftlichen politischen Engagement vorzieht. Schulze spricht von der „Erlebnisorientierung“ als hauptsächlichem Zweck des Handelns, das nicht zuletzt insbesondere durch Subjektivität/Verinnerlichung und Unwillkürlichkeit (als vorreflexivem Erleben und Einheit von Körper und Geist) gekennzeichnet ist und sich gleichzeitig völlig unpolitisch präsentiert.⁵⁰

Vor dem Hintergrund des politischen Potentials der Web-Plattformen ist dies sicher so pauschal nicht mehr zu behaupten, in anderer Hinsicht jedoch betont Schulze einen Aspekt, der derzeit in unterschiedlichen Diskursfeldern immer mehr Bedeutung erlangt: die Rolle des vorreflexiven Erlebens als gesamtphysischem Vorgang. Schulze greift damit ein Konzept auf, das als individuelle Existenzbeschreibung seit den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts Karriere gemacht hatte: Das phänomenologische Denken eines umfassenden, die Trennung zwischen Epistemologie und Ontologie überwindenden gesamtphysischen Wahrnehmungsmodells.

45 Vgl. beispielsweise: Gerlach, Julia: Ägypten wählt – und twittert. Drei der bekanntesten Blogger im Kurzporträt, ZDF heute, 28.11.2011, <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/6/0,3672,8401254,00.html> (letzter Zugriff: 1.12.2011).

46 Vgl. Grassmuck, Volker: Die Welt als Shared Space, in: Diemand, Vanessa/Hochmuth, Uwe/Lindner, Christina/Weibel, Peter (Hg.): Ich, Wir und die Anderen. Neue Medien zwischen demokratischen und ökonomischen Potentialen II, Hannover: Heise 2009, S. 103-123, hier: S. 118.

47 Ebd., S. 112.

48 Vgl. Bublitz, Heike: Im Beichtstuhl der Medien. Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis, Bielefeld: transcript 2010, S. 55.

49 Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt/New York: Campus 1992, S. 19.

50 Ebd., S. 44 ff.

Vom Kollektiv zum Individuum

Die Suche nach neuen Sozialformationen kommt nicht darum herum, den von Lévy und anderen konstatierten Trend zur Mengenbildung auf der Basis von Individualisierung zu berücksichtigen.⁵¹ Das führt dazu, dass nun nicht mehr von einer homogenen Masse die Rede sein kann – tatsächlich differenzieren sich die Gruppen je nach kommunikativer Handlung in unterschiedliche Kollektive aus.⁵² So kreisen die

in sozialen Netzwerken sich präsentierenden und kommunizierenden Individuengruppen häufig weitgehend selbstreferentiell um ihre eigenen Banalitäten und beruhen auf nicht sehr haltbaren Relationen. Sie könnten daher letztlich nur aufgrund eines Charakteristikums als Masse bezeichnet werden: Weil sie alle dasselbe (sich darstellen und auf dieser Basis kommunizieren) tun, jeder aber wiederum auf seine Weise zu anderen Zeiten und an anderen Orten. Weder trifft auf diese Formationen die psychophysische Synchronisation in der raumzeitlichen Präsenz noch die passive Konsumhaltung ein und derselben Inhalte zu. Die einzige Bedrohung, die von diesen Kommunikationsmengen ausgeht, ist die Möglichkeit, sie könnten sich eines Tages in Massen im real life zusammenfinden.⁵³

Aufgrund ihrer ‚monadischen‘ Struktur als Ansammlung von Individuen können sie kaum mit massenpsychologischen Kategorien adäquat beschrieben werden – ihre Einordnung in die Geschichte der Massen-, Mengen- und Gruppenbildungen ist wohl noch zu leisten. Gleichzeitig entstehen Öffentlichkeiten, denen im Gegensatz zu den massenpsychologischen Konzepten des frühen 20. Jahrhunderts nun in ihrer kollektiven Kompetenz polit-aufklärerische Qualität zugeschrieben wird – und zwar nicht nur gegenüber totalitären und nicht-demokratischen Regimen, sondern auch als basisdemokratische Stimme innerhalb der westlichen Regierungssysteme. Am prominentesten vertreten durch WikiLeaks bildet sich eine Gegenöffentlichkeit, die nicht mehr durch zentrale Kommunikationskanäle gesteuert wird – mit allen ambivalenten Konsequenzen, die man in den letzten Monaten beobachten konnte. Angesichts der um sich greifenden Politikmüdigkeit und dem grundlegenden Misstrauen den Kompetenzen der Politiker gegenüber, die uns immerhin regieren, muss man sich die Frage stellen, was es eigentlich heißt, wenn einerseits die Wähler denen, die sie gewählt haben, nichts mehr zutrauen, und andererseits die Rufe nach basisdemokratischen Instrumenten immer lauter werden, um den Politikern mehr Realitätssinn zu vermitteln bzw. ihnen zu signalisieren, dass es Instrumente gibt, sie zu überwachen. Was diese Entwicklung für das derzeitige Verständnis von Demokratie heißt, bedarf eingehender Untersu-

51 Die jeweiligen theoretischen Konsequenzen differieren jedoch – nicht jeder Ansatz wirft so radikal alte Kategorisierungen des Sozialen über den Haufen wie die Actor-Network-Theory von Bruno Latour, die keinerlei ontologische Unterscheidungen mehr zulässt und nur noch in flexiblen Netzwerken – *Assoziationen* – denkt. Vgl. Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, Frankfurt/Main 2007, S. 18.

52 So wird auch im Kontext der am massenmedialen Publikum entwickelten empirischen Methoden ein Umdenken gefordert: „Obwohl sich hieraus [der Nutzung der Web 2.0-Applikationen, C.H.] weitreichende Veränderungen in unterschiedlichen Lebensbereichen ergeben und diese Wirkungen zukünftig weiter zunehmen werden, ihre gesamtgesellschaftliche Bedeutung also kaum zu bestreiten ist, sind empirisch gesicherte und gleichermaßen differenzierte Erkenntnisse zu den komplexen Zusammenhängen gegenwärtig kaum verfügbar. Auch die jährlich erhobenen und öffentlich breit wahrgenommenen Mediennutzungsdaten können nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie zu einer tatsächlichen Erklärung dessen, was in den neuen Internetentwicklungen geschieht und schließlich welche Verlaufsform die Entwicklung des Mediums zukünftig annehmen kann, keine Aussagen zulassen.“ Gröschler, Wiebke/Mangold, Michael: Innovativer Gegenstand einer traditionellen Forschung. Gegenwärtiger Stand und zukünftige Anforderungen an eine empirische Forschung zum Web 2.0, in: Diemand. u.a (Hg.), Ich, Wir und die Anderen, S. 76-94, hier: S. 90. Es stellt sich natürlich in diesem Zusammenhang die Frage, ob das „Design“ der empirischen Methoden generell durch die Korrodierung des Konzepts eines homogenisierten Publikums noch haltbar ist oder ob es anderer, eher qualitativer Methoden bedarf, um die Variabilität und kollektive Individualität zu erfassen. Gröschler und Mangold plädieren in der Folge für eine Flexibilisierung und höhere Frequenz quantitativer Datenerhebungen und treffen damit womöglich nicht den Kern der Problematik.

53 So ja schon unabsichtlich geschehen in den Facebook-Partys, absichtlich in Flash-Mob-Aktionen.

chungen und Überlegungen, die – wenn überhaupt – innerhalb der Medien-, Sozial- und Kommunikationswissenschaften erst in den Anfängen stecken.⁵⁴

Dass den ‚neuen Massen‘, oder um mit Lévy zu sprechen, den molekularen Kollektiven der Vernetzungsmedien nun ein hohes Maß an Rationalität und Kritikfähigkeit zugesprochen wird, hängt sicher nicht zuletzt auch mit der Struktur des Mediums zusammen, dem nun nicht mehr die Prozesse der unmittelbaren und unvermittelten „Ansteckung“ oder „Entladung“ zugeschrieben werden können. Die Kommunikation des Netzes verlangt zum einen eine gewisse technische Medienkompetenz, zum anderen sprach- und schriftvermittelte Individualkommunikation, der zwangsläufig reflexive Momente anhaften – rhythmisch induzierte Kollektiv-Ekstase lässt sich (bisher zumindest) noch nicht übers Netz erzielen.

Die Idee unvermittelter, psychophysischer Wahrnehmung macht sich jedoch in einem anderen Bereich der Medienwissenschaften zunehmend bemerkbar: dem der individuellen Rezeption audiovisueller Medien und interaktiver Installationen. Zurückgehend auf phänomenologische Konzepte gesamtleiblichen Spürens entwickeln vor allem im angloamerikanischen Raum Forscher Konzepte einer „pure experience“, die unmittelbar auf die Somatik des Rezipienten einwirkt.⁵⁵ Der Medienphilosoph Brian Massumi, der Medientheoretiker Marc Hansen und die Filmwissenschaftlerin Laura Marks bauen beispielsweise alle auf der Idee einer visuell-akustischen Immersion auf, die dem Rezipienten ein gesamtpsychophysisches Erleben erlaubt und ihn so die mediale Vermittlung vergessen lässt.⁵⁶ Eine derartige Rezeption ist demnach primär affektiv, wobei genau diese Gefühlsorientierung die mediale Differenzenerfahrung einebnet: „In short, affectivity is *the* privileged modality for confronting technologies that are fundamentally heterogeneous to our already constituted embodiment, or contracted habits and rhythms.“⁵⁷ Ähnliches propagiert Hans-Ulrich Gumbrecht derzeit für die Poesie: ein Lesen, das die Stimmungen aufspürt als gesamtphysische „Begegnung“ mit der „physischen Wirklichkeit“ einer sinnlich-unmittelbar erlebten Literatur.⁵⁸ Was der Begründer der Neuen Phänomenologie, Hermann Schmitz, als „affektive Betroffenheit“ und „gesamtleibliche Kommunikation“ für das Erleben in der Alltagswelt modelliert,⁵⁹ wird hier auf die schöne neue (und alte) Medienwelt übertragen.

54 Auch hier gibt es Theorien über die Allmacht des ‚omnivoren Zirkels‘: Demnach wird das Netz der Kommerzialisierung über kurz oder lang nicht entgehen, wie die berühmten Beispiele von Google, Facebook, Youtube etc. zeigen. So würde jede Initiative der DIY-Kultur unweigerlich dazu führen, dass binnen kurzer Zeit erfolgreiche Anwendungen in den Kapitalsog geraten und ihre Mitglieder zu vermarktbarem Kapital werden. Insofern stellt sich wiederum die Frage, wie sich das Verhältnis von Kapitalismus, neuen Medien und Demokratie gestaltet, wenn man davon ausgeht, dass jede erfolgreiche Plattform (inklusive WikiLeaks) als solche irgendwann einmal kommerzialisiert und/oder instrumentalisiert wird, und sei es allein aus der Notwendigkeit heraus, selber genug Geld für Weiterentwicklungen zu generieren.

55 Der Begriff „pure experience“ wurde vom Psychologen William James zu Beginn des 20. Jahrhunderts geprägt, der auch in Kontakt mit Henri Bergson stand. Vgl. James, William: *A World of Pure Experience* (1904), in: *Classics in the History of Psychology*, hg. v. Christopher D. Green, <<http://psychclassics.yorku.ca/James/experience.htm>> (1. Dezember 2011). William James und Henri Bergson wiederum beeinflussten Gilles Deleuze, der für die meisten us-amerikanischen Filmwissenschaftler *die* theoretische Referenzfigur darstellt.

56 Vgl. McKim, Joel: „Of Microperception and Micropolitics. An Interview with Brian Massumi“, Aug. 15, 2008, in: *Inflexions* No. 3 (Oct. 2009), p. 4; Hansen, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Mass. MIT Press, 2004; Marks, Laura: *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis: UP 2002.

57 Hansen, *New Philosophy*, S. 131.

58 Vgl. Gumbrecht, Hans-Ulrich: *Stimmungen lesen. Über eine verdeckte Wirklichkeit der Literatur*, München: Hanser, S. 11/12. Gumbrecht plädiert für ein neues Leseverständnis auf der Basis eines Präsenzbegriffes, der darauf verweist, „ dass die Dinge schon immer und gleichzeitig mit dem unwillkürlichen Habitus der Sinnzuschreibung auch in einem Verhältnis zu unserem Körper stehen.“ (S. 15) Aus dieser Präsenz erfolgt nach Gumbrecht eine „Unmittelbarkeit im Erleben vergangener Gegenwarten“ (S. 25) und die Maßgabe, „sich affektiv und auch körperlich auf sie [die Texte, C.H.] ein[zu]lassen“ (S. 31).

59 Hermann Schmitz konstituiert ausgehend vom Alltagserleben eine Wahrnehmungsphase beim Menschen, die weit vor dem Prozess der bewussten, die Sinne unterscheidenden Perzeptionen liegt: eine affektives Spüren, das instinktive Handlungen hervorbringt, beispielsweise in Gefahrensituationen beim Ausweichen von Hindernissen. Vgl. Schmitz, Hermann: *Der Leib, der Raum und die Gefühle*, Ostfildern: Ed. Tertium 2009, S. 31 ff. Dieses vorbewusste,

Hinter diesen Konzepten steht das Bestreben, Wahrnehmung als nicht nur rein reflexiven Bewusstseinsvorgang zu verstehen, sondern die Dualismen zu überwinden, die bis zu Neil Postmans ‚Publikumsbeschimpfung‘ und sogar noch bis zu dem dualistischen Denken an sich nicht verdächtigen Peter Sloterdijk das Konzept der Massen, aber eben auch das Selbstverständnis des westlich sozialisierten Individuums prägen: dass Intellekt und Bewusstsein dem emotionalen gesamtphysischen Erleben vorzuziehen seien und einziges Mittel, Manipulations- und Suggestionen zu entgehen.

Die Verschiebungen innerhalb der Theorien, die sich mit der Charakteristik von Massen und ihrer Genese unter unterschiedlichen medialen Bedingungen auseinandersetzen und die ich herauszuarbeiten versucht habe, zeigen jedoch, dass derartige Dualismen wie Masse vs. Individuum, Affekt vs. Rationalität, Geist vs. Physis keine wirksamen kulturellen Strukturierungsfunktionen mehr haben können. Die Ambivalenzen der Netzkommunikation und die Suche nach einer neuen Unmittelbarkeit des individuellen Erlebens inmitten einer hochmedialisierten Umwelt können sie jedenfalls nicht erklären. Die konstatierten Verschiebungen – so sie sich auch in größeren Kontexten bestätigen lassen – zeigen aber auch, wie umfangreich zukünftige Forschungsfelder einer Medienwissenschaft sind, die neue Modelle kommunikativ und handlungstheoretisch differenzierter Gemeinschaften entwerfen müssen.

gesamtleibliche Spuren ist a-medial konzipiert, obwohl es zahlreicher sinnlich wahrgenommener und gespürter Signale bedarf, die es verarbeitet, bevor es zu (Re)Aktionen kommt. Das Verhältnis zwischen diesen zweifellos existenten Wahrnehmungsformen und der Medialität bedarf in Zukunft noch sehr viel eingehenderer Analysen.

Ornament der *Mass Customization*.

Massenbewusstsein als Formwissen verstreuter Examinatoren.

»Der Ort, den eine Epoche im Geschichtsprozess einnimmt, ist aus der Analyse ihrer unscheinbaren Oberflächenäußerungen schlagender zu bestimmen als aus den Urteilen der Epoche über sich selbst. Diese sind als der Ausdruck von Zeittendenzen kein bündiges Zeugnis für die Gesamtverfassung der Zeit. Jene gewähren ihrer Unbewusstheit wegen einen unmittelbaren Zugang zu dem Grundgehalt des Bestehenden.«¹

Wo immer sich in den vergangenen zwei Jahren soziale Proteste manifestierten, wurden sie schnell mit Schlagworten wie *Twitter*-, *Facebook*- oder *YouTube*-Revolution etikettiert. Die inflationäre Verwendung dieser Schlagworte zielt dabei keineswegs ausschließlich auf tief greifende Veränderungen medialer Verhältnisse, sondern erhebt eben diese Veränderung zum Urheber sozialer Dynamik und verkürzt komplexe Zusammenhänge zwischen sozialen und medialen Umbrüchen ebenso aufmerksamkeitsträchtig wie einseitig. Die Rede von den Bindestrich-Revolutionen bringt so nicht nur die rhetorische Metamorphose privatwirtschaftlich organisierter Unternehmen zu humanistischen Dienern am Gemeinwohl auf den zum *Buzzword* reduzierten Begriff, sondern identifiziert mediale und soziale Umbrüche in einer Weise, die wenig Spielraum lässt für differenzierte Aussagen über deren jeweilige soziale Trägerschichten.

Zwar prägt die soziale Funktion die ästhetischen Formen des *Web 2.0* in einem medienhistorisch neuartigen Maß.² Doch auch wenn so die Distanz zwischen aktiver Beteiligung und mediatisiertem Enthusiasmus signifikant verringert wird, ist entgegen der Narrative einer medial determinierten Revolution keineswegs sicher, dass sich die oppositionellen Massen in Teheran, Kairo oder New York mit den intelligenten Schwärmen des Netzes zu einem homogenen Kollektivsubjekt vereinen lassen – mögen jene ihre Aktivitäten auch über mobile Anwendungen koordinieren und netzbasierte Formen der Repräsentation bemühen. Es bleiben vielmehr Fragen: Finden die Massen auf der Straße eine Entsprechung in den sozialen Medien? Was wird aus dem Massenbewusstsein unter den Bedingungen des *Social Web*? Inwiefern wissen die intelligenten Schwärme um ihre Intelligenz und was macht diese aus? Kurz: Wer trägt den ersten Teil der Bindestrich-Revolutionen und nach welchen Konventionen agieren diese Träger?

Auf der Suche nach Antworten möchte ich die angesprochene Verschränkung von medialen und sozialen Formen fokussieren: Der gegenwärtige Protest ist nicht länger nur durch »simultane Kollektivrezeption«³ geprägt, sondern auch durch simultane, kollektive Produktion und Distribution. Soziale Einheiten gruppieren sich im *Web 2.0* stärker als zuvor um, über und durch mediale Artefakte, deren Ausgestaltung weitgehend den Rezipienten überlassen wird. Die soziale Morphologie der Netzwerke formt ihre sinnlich erfahrbaren Oberflächen und umgekehrt.

In *Social Networks*, in *Blogs* und auf Videoportalen wird so die implizite funktionale Äquivalenz zwischen den beiden *mittleren Größen*⁴ sozialer Habitus und medialer Form explizit und die Modi

1 Siegfried Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: ders.: *Das Ornament der Masse. Essays*, Frankfurt a.M. 1977 [1927], S. 50–63, hier S. 50.

2 Vgl. Stefan Münker: *Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die Sozialen Medien im Web 2.0*, Frankfurt a.M. 2009, S. 70f.

3 Walter Benjamin: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, in: ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt a.M. 1963 [1936], S. 7–44, hier S. 33.

4 Pierre Bourdieu: *Die Soziologie der symbolischen Formen*, Frankfurt a.M. 1970, S. 40f.; und Rainer Leschke: *Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien*, Konstanz 2010, S. 60f.

der Kollektivbildung vor jeder begrifflichen Reflexion sinnlich erfahrbar. Ein Massenbewusstsein, wie es die Begriffe soziales Netzwerk, Schwarm oder *Multitude* formulieren,⁵ ist aufgehoben im (impliziten) Formwissen der Prosumenten und deren medienästhetischen Praktiken. Die von diesen ebenso zerstreuten wie verstreuten Examinatoren geformten Gruppenfiguren bilden latente sozio-ästhetische Strukturen, die ereignishaft aktualisiert werden und den von Elias Canetti⁶ beschriebenen Massenkristallen vergleichbare Mobilisierungseffekte erzeugen können. Das Massen-Potenzial dieser medialen Gruppenfiguren hängt dabei vor allem von Quantität und Qualität ihrer Anschlussmöglichkeiten ab und das heißt davon, ob sie die sozialen Zeiten isomorph verfasster Felder synchronisieren. Verfestigen sich situative Interferenzen zwischen medialem Formen- und sozialem Kräftefeld zu temporär stabilen Relationen, schlägt die Latenz der sozio-ästhetischen Konstellation um in die Prägnanz eines historischen Ereignisses.⁷ Gerade weil wir während der gegenwärtigen sozialen Unruhen nicht nur beobachten können, wie sich formästhetisch lose gekoppelte Kollektive ihrer sozialen Lage bewusst werden, sondern auch, dass dies handfeste Konsequenzen hat, dürfen wir den morphologischen Grund dieser Proteste nicht aus den Augen verlieren. Wir sollten daher seine kollaborative Ausgestaltung ernst nehmen.

Natalie Bookchin: *Mass Ornament*

Genau dies macht Natalie Bookchin mit ihrer Videomontage *Mass Ornament*:⁸ Die Künstlerin kompiliert hier kurze *YouTube*-Videos tanzender Jugendlicher in diachronen und synchronen Reihen und konfrontiert ihre Komposition mit Siegfried Kracauers kanonischem Essay *Das Ornament der Masse*. Kracauers Befunde über die Tanzrevues der *Tiller Girls* dienen ihr als historische Vergleichsfolie, um sowohl die mediale Formenlogik der *Web Video*-Plattformen als auch die damit verbundene Konstruktion individueller und kollektiver Identitäten zu exemplifizieren. Ihre ästhetische Rekonstruktion vertraut dabei ebenso wie Kracauers historisch-materialistische Analyse voll auf die Reflexivität sozio-ökonomischer Verhältnisse in Form des populärkulturellen Reflexes.

»The *YouTube* dancer alone in her room, performing a dance routine that is both extremely private, and extraordinarily public is, in its own way, a perfect expression of our age. Just as rows of spectators in the 1920s and 1930s sat in movie theaters and stadiums watching rows of bodies moving in formation, with *YouTube* videos, single viewers sit alone in front of computer screens watching individual dancers voluntarily moving in formation, alone in their rooms.«⁹

Obwohl nicht ganz zufällig ausgerechnet ornamentale Tanzfiguren in beiden Fällen als Material der Wahl fungieren, möchte ich mich nicht auf diese Selektionsform konzentrieren, sondern auf die Formen ihrer Konstruktion und Komposition.¹⁰ Wichtig scheint mir in diesem Zusammenhang also weniger die Tatsache, dass und warum es sich um tanzende Körper handelt, sondern vielmehr der formale Aufbau ihrer Choreographien.

5 Vgl. zum Verhältnis von Netzwerk, Schwarm und Multitude: Eugene Thacker: »Netzwerke, Schwärme, Multitudes«, in: Eva Horn; Lucas Marco Gisi (Hrsg.): *Schwärme. Kollektive ohne Grenzen. Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information*, Bielefeld 2009 [2004], S. 27–68.

6 Vgl. Elias Canetti: *Masse und Macht*. Frankfurt a.M. 1960, S. 84ff.

7 Vgl. zum Ereignisbegriff: Pierre Bourdieu: *Homo Academicus*, Frankfurt a.M. 1988, S. 274ff.

8 <http://vimeo.com/5403546> (aufgerufen: 17.08.2011). Die formal verwandten Projekte *Laid Off*, *I Am Not* und *Meds* findet man unter: <http://bookchin.net/projects> (aufgerufen: 17.08.2011).

9 Natalie Bookchin; Carolyn Kane: »Dancing Machines. An Interview With Natalie Bookchin«, in: *rhizome.org*, 27.05.2009, <http://rhizome.org/editorial/2009/may/27/dancing-machines/> (aufgerufen: 05.12.2011.)

10 Vgl. zum Verhältnis von Selektions-, Konstruktions- und Kompositionsformen: Leschke: *Medien und Formen, a.a.O.*, S. 134.

Es geht auch Kracauer weniger um die Tänzerinnen, die sich vollends in den Dienst des Ornaments stellen.¹¹ Gerade in der Verweigerung organischer Formen weise sich die gemeinsame Rationalität von industriellem Kapitalismus und Massenornament aus. Weder seien die einzelnen Tänzerinnen als Individuen auszumachen, noch lasse sich auf eine Intention schließen, die sie womöglich im Tanz ausdrücken. Das Massenornament ist Selbstzweck und reine Oberfläche. Einen inhaltlichen Bezug sucht man vergebens.

»Am Ende steht das Ornament, zu dessen Verslossenheit die substanzhaltigen Gefüge sich entleeren. Das Ornament wird von den Massen, die es zustandebringen nicht mitgedacht. So linienhaft es ist: keine Linie dringt aus den Massenteilchen auf die ganze Figur.«¹²

Das Massenornament erweist sich dergestalt als emergentes Phänomen, als von der höheren sozialen Gruppierung kein Weg zurückführt zu ihren Elementen. Die Einheit des Ornaments bleibt verschlossen. Erst in der Vorstellung eines Flugbildes ließen sich, so Kracauer, die Bewegungen der Einzelnen zu einem homogenen Verhältnis von Teil und Ganzem formen – genau wie erst die Aufklärungsflüge des Historischen Materialismus die notwendige Reishöhe erreichen, um hinter der »rationale[n] Leerform des Kultes« die »unverstellte Wahrheit«¹³ im Licht der Vernunft sehen zu können.

»Der Produktionsprozess läuft öffentlich im Verborgenen ab. Jeder erledigt seinen Griff am rollenden Band, übt eine Teilfunktion aus, ohne das Ganze zu kennen. Gleich dem Stadionmuster steht die Organisation über den Massen, eine monströse Figur, die von ihrem Urheber der Augen ihrer Träger entzogen wird und kaum ihn selbst zum Betrachter hat.«¹⁴

Kracauer schließt also noch auf einen, wenn auch verborgen bleibenden, Choreographen, der es zwar nicht gut meint mit uns, aber trotzdem zumindest eine formale Einheit des sozialen Ornaments gewährleistet. Bookchin, die sich weniger auf einen Historischen als auf einen Materialismus der Medien beruft, löst diese Autoren-Position in stiller Reminiszenz an Michel Foucault vorerst auf.

»There is no need for a director or choreographer (or foreman) to keep production flowing or to keep the dancers moving in sync. It is a perfectly individualized self-generated, self-replicating system.«¹⁵

Statt einer zentralen Steuerungsinstanz und hierarchisch organisierter Disziplinierung beobachten wir die rekursive Operationsweise gouvernementaler Kontrolle. Dies aber können wir nur, weil Bookchin die vakante Stelle der Urheberin vertritt und unter den Artenschutz des Kunstsystems stellt. Der hier praktizierte Entwurf von Autorschaft gründet allerdings weniger in der Originalität des Künstlergenies, als in Fähigkeiten der Selektion, Ordnung und Kontextualisierung – dem typischen Anforderungsprofil einer Kuratorin oder Herausgeberin. Bookchin nutzt ihre Materialkenntnis und formästhetische Expertise, um gefundene Erzeugnisse unseres mediatisierten Alltags in einer vergleichenden Gegenüberstellung zum Reden zu bringen und dem über dieses *Footage* koordinierten Kollektivierungsprozess eine Oberfläche zu geben.

11 Kracauers beiläufige Einschübe zu Körper und »seelischen Dispositionen« lesen sich durchaus als biopolitischer Entwurf *avant le lettre*. (Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 54 u. 61) Der im *Web Video* ausgestellte tanzende Körper als Medium der Selbstdisziplinierung verdient daher eigene Ausführungen. Diese müssen aber an einem anderen Ort geleistet werden. Vgl. hierzu: Kathrin Peters; Andrea Seier: »Home Dance. Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube«, in: Pelle Snickars; Patrick Vonderau (Hrsg.): *The YouTube Reader*. Stockholm 2009, S. 187–203.

12 Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 52.

13 Ebd., S. 60.

14 Ebd., S. 52.

15 Bookchin: »Dancing Machines«, a.a.O.

Die Einheit des sozialen Ornaments, mit der Kracauer noch fest rechnen kann, muss hierbei erst aus der vermeintlichen Isolation privater Jugendzimmer restauriert werden. Seine Gestaltqualität verdankt sich aber keiner nachträglichen Verankerung eines Zentrums und einer damit einhergehenden Fixierung sozialer Dynamik, sondern schlicht Redundanz und Rekursivität – bzw. Ornamentalität, wie wir in der Terminologie von Niklas Luhmann sagen könnten.¹⁶

Erst in der Wiederholung nämlich wird deutlich, dass die scheinbar vereinzelt tanzenden Individuen über das Netzwerk und die Datenbanken von *YouTube* eine Figur bilden, deren Identität sich Tänzern und Betrachtern systematisch entzieht. Das Konstruktionsprinzip dieses *Massenornaments 2.0* ist das der Selbstähnlichkeit. Die Prägnanz des *Mash Ups* verdankt sich der redundanten Gestaltung von *Mise en Scène*, *Mise en Cadre* und *Montage*. In den unterschiedlichen Videos beobachten wir nahezu identisch strukturierte Bildoberflächen durch den statischen und verpixelten Blick der *Webcam*. Immer und immer wieder. Über die Anordnung in gleichförmigen Reihen kann Bookchin daher den morphologischen Anschluss an die »reinen Liniengefüge«¹⁷ der *Chorus Lines* herstellen. Ihr *Mass Ornament* radikalisiert dabei lediglich ein grundsätzliches Analogieverhältnis der unterschiedlichen Videos – dies aber virtuos. Und hieraus resultiert ein höherer Grad an Ordnung und mithin eine ästhetische Differenz zum *YouTube*-Normalbetrieb.

Durch die Implikation der *Videosamples* in den äußeren Bildrahmen, entstehen Bild-in-Bild-Verhältnisse, die die konstitutive Bedeutung konturierter Formgrenzen auch und gerade angesichts der durchlässigen Schnittstellen des Netzes betonen – ohne Rahmen, kein Bild; ohne *Videoframe* kein *Web Video*. Dank der formalen Redundanz der Formen kann Bookchin darüber hinaus den Informationsraum der Benutzeroberflächen und die Struktur der Datenbanken in die Gleichzeitigkeit des *Split Screen* übersetzen. Sie betont somit die räumliche Organisation des *Online Audience Flow*. Im Gegensatz zum diachronen und auf Kontinuität ausgerichteten Fernsehprogramm machen *YouTube* und vergleichbare Plattformen den impliziten *User* durch die permanente und prominente Präsentation ähnlicher Videos stets auf einen Imperativ der Alternativen aufmerksam und versuchen so, ihn in die Unendlichkeit ihrer Archive zu locken.

»The arrangement of multiple clips in a single row across the screen mimics a chorus line but it also reflects the viewing conditions of *YouTube*, where videos are shown with an accompanying row of thumbnail images linking seemingly similar videos. The installation progresses from one video to many, reflecting the culture of video sharing, where one video can produce chain reactions – that can include hundreds of copies, responses, and variations.«¹⁸

Der sozialen Grundierung und Konditionierung der Mediennutzung wird also nicht nur über die Anzeige der *View Counts* Rechnung getragen, sondern vor allem über die Wiederholung und Selbstreferenzialität der Videos, die auf diese Weise die auf Analogie und Passung beruhenden Distributions- und Vervielfältigungsexzesse des *Social Web* reflektieren.¹⁹

Die mediale Rahmung des *Videoframes* wird dadurch Gegenstand einer ästhetischen Inversion. Die Formen der Ränder wandern ins geformte Zentrum. Das Kompilationsvideo macht durch seine Schleifen die phänomenologischen, medientechnologischen und sozialen Bedingungen seiner Sichtbarkeit und Hörbarkeit sichtbar und hörbar. Dass sich diese Konstruktionsprinzipien nicht lediglich tanzenden Teenagern, sondern anderen Materialformen nahezu beliebig überstülpen lassen, kann man anhand eines funktionalen Vergleichs wahlverwandter *Mash Ups* belegen. Denn die kontrastive Vervielfachung der Videos lockert ihren Objektbezug. Sie gewinnen an

16 Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt a.M. 1997, S. 185f.

17 Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 51.

18 Bookchin: »Dancing Machines«, a.a.O.

19 Die exponentielle Dynamik der Kettenreaktion teilt die virale Distribution des *Social Web* dabei mit der vierdimensionalen Verfasstheit sozialer Schwärme, auf die wir später zurückkommen werden. Vgl. zur Vierdimensionalität sozialer Schwärme: Eva Horn, »Schwärme. Kollektive ohne Zentrum. Einleitung«, in: *Schwärme*, a.a.O., S. 7–26, hier S. 16ff.

relativer Autonomie gegenüber ihrem Kontext und stellen sich in ihrem Formcharakter aus. Vereinzelt werden die Bewegungen auf der Oberfläche der Videos noch durch eine korrespondierende Dynamik ihrer Anordnungen gedoppelt. Statt hinter der Zeichenfunktion zu verblassen, dominieren Analogie, Redundanz und rekursive Schließung unübersehbar den Bildschirm. Die hier verarbeiteten *Web Videos* werden hochgradig anschlussfähig, weil sie sich ihres Inhalts entleeren. Man könnte auch sagen: Indem sie zu Ornamenten werden.

Soziale Reflexivität des Massenornaments

Wie kann man aber über die rein ästhetische Immanenz hinausgreifen auf eine soziale Reflexivität des Ornaments, wie sie sowohl Kracauer als auch Bookchin beanspruchen? Lässt sich ihnen gar der geschichtliche Ort unserer Epoche ablesen, wie Kracauer dies noch vor fast 90 Jahren in zerknirschter Zuversicht hoffen konnte? Um sich diesen Fragen heuristisch zu nähern und den Anschluss an Bookchin herzustellen, müssen wir Kracauers kultursoziologische Diagnose zunächst aus der Umklammerung der teleologischen Geschichtsphilosophie lösen. Bookchin verknüpft nämlich durchaus vergleichbare Zusammenhänge. Sie lässt allerdings sinnlich erfahrbare Formen für ihren soziokulturellen Entstehungskontext sprechen, wo Kracauer auf die Reflexion der schriftlichen Analyse setzt. Radikale Lösungsansätze kann sie dementsprechend nicht anbieten. Gerade aber weil ihr Werk ausschließlich auf die mediale Selbstbeschreibung vertraut, gewährt sie aufschlussreiche Einblicke in den Zusammenhang von Wirtschaftsform, gesellschaftlicher Formierung und medialer Formendynamik, ohne utopistische Heilsversprechen im Namen der Vernunft oder eines Mediendeterminismus kalifornischer Prägung bemühen zu müssen. Vor allem, wenn wir uns auf die doppelte Relation von Individuum und Masse sowie Öffentlichkeit und Privatheit konzentrieren, können wir die historische Spannung zwischen Kracauer und Bookchin in analytische Fruchtbarkeit wandeln.

Öffentlichkeit und Individualität

Da die öffentliche Inszenierung der kapitalistischen Rationalität für Kracauer einen hinreichenden Gewinn an ästhetischem Realismus und sozialer Transparenz mit sich bringt, sieht er offensichtlich keine Notwendigkeit, seine bürgerliche Distanz aufzugeben und in die Privatsphäre der Massenglieder vorzudringen. Für ihn gilt vielmehr: Alle Wirklichkeit ist öffentlich. Das die Masse modelnde »Formprinzip« der kapitalistischen Produktion entspricht »derselben Rationalität, mit der die Träger der Muster im wirklichen Leben gemeistert werden«.²⁰

Auch wenn es verlockend erscheint, diese Konzeption einer entgrenzten Öffentlichkeit stillschweigend für die gegenwärtige Situation zu übernehmen, müssen wir einige Volten nachvollziehen, die zu einer signifikanten Verschiebung der Relation des Begriffspaars öffentlich/privat führen: Zunächst ahmen die *User* konventionalisierte Posen und Gesten aus dem öffentlichen Fundus der Populärkultur nach. Im Anschluss etablieren sich diese mehr oder weniger geglückten mimetischen Aneignungen über die ständige Wiederholung als *Meme* der viralen Distribution. Die private Aneignung des öffentlichen Musters wird wieder eingespeist in die öffentliche Kommunikation. Die Öffentlichkeit der *Social Networks* ist allerdings keineswegs eine naturwüchsige – wenn wir uns diese Vereinfachung der Kürze halber erlauben –, sondern eine gestiftete. Sie untersteht dem Privatbesitz des Unternehmens *Google*, das sich für die Bereitstellung der kommunikativen Infrastruktur der Videoplattform mit der umfassenden Kontrolle über deren Nutzungs-

20 Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 54f. u. 61.

Bestenfalls die Unterscheidung zwischen sichtbaren und verborgenen Bereichen dieser öffentlichen Wirklichkeit mag man als Inkorporation des (unsichtbaren) Privaten in ein umfassendes Verständnis der öffentlichen Sphäre rekonstruieren und somit als *re-entry* der Unterscheidung von sozialer Sichtbarkeit/Unsichtbarkeit.

daten entlohnt. Mark Andrejevic referiert in diesem Zusammenhang Karl Marx Konzept der *Ursprünglichen Akkumulation*, das er als *Digital Enclosure* den gegenwärtigen Bedingungen entsprechend aktualisiert:

»Anders als weithin angenommen wird, machen soziale Netzwerkseiten die Gemeinschaft nicht öffentlich, sondern privatisieren sie. Indem sie für die digitale Produktion der Online-Gemeinschaft eine Struktur in Privatbesitz schaffen, können solche Seiten sich die Kraft der Gemeinschaft für kommerzielle Zwecke aneignen und nutzen. Ihre Fähigkeit, Kontrolle über dies Informationen zu gewinnen, beruht zumindest teilweise auf dem ›freien‹ Eingehen auf Vereinbarungen, deren Bedingungen von den kommerziellen Körperschaften vorgegeben werden, die die Ressourcen zur Bildung der Gemeinschaft kontrollieren. Kommerzielle soziale Netzwerkseiten sind vorgeblich gemeinsame Produktionen, außer wenn es um die Strukturierung der Nutzungsbedingungen und natürlich um die Zuteilung der Profite geht, die sie generieren.«²¹

Die Öffentlichkeit des *Web 2.0* wird zunehmend nach dem Modell der *Shopping Mall* strukturiert und nicht nach dem der *Agora*. Ihre Partizipationsbedingungen sind nur so transparent wie die *AGBs* der großen Netzwerkanbieter, die ihrerseits wenig Interesse daran haben können, die konstitutive Asymmetrie der Nutzungsrechte zur Disposition zu stellen. Vor diesem Hintergrund ist der Trend zur *Gläsernen Produktion* nicht mehr als eine nostalgische Marketingstrategie, die historisch überholte Produktionsweisen simuliert, um deren gegenwärtige Formen ausblenden zu können. Wir müssen Kracaurs Diagnose des »öffentlich im Verborgenen« ablaufenden Produktionsprozesses also dahingehend zuspitzen, als sich dieser nicht nur auf immaterielle Güter und Arbeit ausgeweitet hat, sondern auch auf die Privatsphäre der gesellschaftlichen Individuen. Das in den Wertschöpfungsprozess integrierte Heim wird für Bookchin konsequenterweise zum Handlungsträger eigenen Rechts. Dass wir die Unterscheidung zwischen Öffentlichkeit und Privatheit in eine umfassendere, vollständig kommerzialisierte Sphäre *privatisierter öffentlicher Intimität* einlassen, hat wiederum Konsequenzen für das Verhältnis zwischen Masse und Individuum.

»Die *Tillergirls* lassen sich nachträglich nicht mehr zu Menschen zusammensetzen, die Massenfreyübungen werden niemals von den ganz erhaltenen Körpern vorgenommen, deren Krümmungen sich dem rationalen Verständnis verweigern.«²²

Während Kracauer das autonome Subjekt in der Differenzlosigkeit der formierten Massen auflöst, könnte man angesichts gewandelter Produktions- und Distributionsverhältnisse verlockt sein, das Individuum entscheidend gestärkt zu sehen.²³ Zwar haben die Rezipienten tatsächlich eine Aufwertung ihrer produktions- und distributionsmedialen Verfügungsgewalt erfahren, die sich nicht auf rein rhetorische Effekte reduzieren lässt. Dass hieraus allein bereits politische Emanzipationsschübe resultieren, müssen wir angesichts der geschilderten Asymmetrie bezweifeln.

Auch Bookchins formästhetischen Analysen hält die ungetrübte Euphorie über die Befreiung der Rezipienten nicht stand.²⁴ In der öffentlichen Intimität der *Webcam* präsentieren sich die *User* zwar als Individuen. Sie verpflichten sich aber zur gleichen Zeit und genau dadurch dem Selbstzweck des Massenornaments. In Bookchins Perspektive morphologischer Konstellationen offenbart sich die vermeintliche Individualität und Authentizität emanzipierter Prosumenten als

21 Mark Andrejevic: »Facebook als neue Produktionsweise«, in: Oliver Leistert; Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook. Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 31–49, hier S. 43.

22 Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 53.

23 Vgl. zu dieser Position z.B.: Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York NY; London 2006, S. 24.

24 Dasselbe gilt aber auch für das kulturpessimistische Gegenstück, etwa die von Jürgen Habermas erzählte Verfallsgeschichte der Netz-Öffentlichkeit. Vgl. Jürgen Habermas: »Hat die Demokratie noch eine epistemische Dimension? Empirische Forschung und normative Theorie«, in: ders.: *Ach Europa. Kleine Politische Schriften XI*, Frankfurt a.M. 2008, S., 138–191, hier S. 161.

schlichter Effekt der Redundanz und Konventionalität medialer Formen. Ihre Freiheit ist die austauschbarer Module in variablen Produktionsabläufen. Nicht länger die Logik der industriellen Massenfertigung drückt sich im *Massenornament 2.0* aus, sondern die der *Mass Customization*. Sie bricht mit der starren Linearität der Fließbänder und verlängert sie zugleich zu den Konsumenten. Die vermeintlich emanzipierten *User* werden im wahrsten Sinne des Wortes produktiv. Individualität und Authentizität dienen als veredelnde Siegel nach wie vor massenweise und einheitlich gefertigter Produkte. Welche Massen aber entsprechen der Produktionsweise der *Mass Customization*?

Ornament der *Mass Customization*

Wenn Kracauer konstatiert, dass die großen öffentlichen Tanzrevues »[d]ie in ihnen gegliederte Masse [...] aus den Büros und Fabriken geholt«²⁵ habe, so erlauben Medientechnologie und *Outsourcing*, sie genau dort zu belassen. Extremere noch: Die Massen bleiben einfach zu Hause. Für Gilles Deleuze scheidet genau jene Internierung bzw. deren hier zu beobachtende Aufhebung die Disziplinar- von der Kontrollgesellschaft.

»Die Fabrik setzt die Individuen zu einem Körper zusammen, zum zweifachen Vorteil des Patronats, das jedes Element in der Masse überwachte, und der Gewerkschaften, die eine Widerstandsmasse mobilisierten; das Unternehmen jedoch verbreitet ständig eine unhintergehbare Rivalität als heilsamen Wetteifer und ausgezeichnete Motivation, die die Individuen zueinander in Gegensatz bringt, jedes von ihnen durchläuft und in sich selbst spaltet. [...] Die Individuen sind ›dividuell‹ geworden, und die Massen Stichproben, Daten, Märkte oder ›Banken‹.«²⁶

Während wir mit der *Digital Enclosure* bereits eine dieser post-fordistischen Kontrollformen beobachtet haben,²⁷ bleibt die »Frage des Widerstands in Zeiten des dividuellen Begehrens«²⁸ offen – und mit ihr die Frage nach den von Deleuze angesprochenen Mobilisierungsmöglichkeiten, durch die widerständige Potenziale sich erst aktualisieren. Gerald Raunig knüpft die Möglichkeit zum Widerstand an die Entwicklung von »ethiko-ästhetischen Existenzweisen«, um »unsere Formen maschinischer Bedienung nicht mehr (nur) als Indienstnahme durch soziale und ökonomische Apparate wirken zu lassen, sondern als virtuose Bedienung neuer Technologien wie Organisationsformen.«²⁹ Auch Paolo Virno betont die Bedeutung der Virtuosität für die Konstitution derart alternativer Organisationsformen, allerdings nicht ohne auf ihren ambivalenten Charakter hinzuweisen.³⁰ Zwar bilde die Virtuosität als variierende Artikulation des Marx'schen *General Intellect* ein allgemein zugängliches apriorisch Gemeinsames vor jeder Form der Vergesellschaftung. So lange sie aber lediglich »immer aufs Neue als Produktivkraft beschworen« werde, reproduziere und verinnerliche sie lediglich Techniken der Unterdrückung. Erst wenn sie wieder in die Öffentlichkeit einer politischen Gemeinschaft überführt werde, könne sie als »Quelle politischen Handelns und alternatives konstitutionelles Prinzip«³¹ dienen, das nicht zwangsläufig lediglich die herrschenden Verhältnisse verfestige. Die *Dividuen* des *Social Web* mögen keinen derart offensichtlichen sozialen Körper bilden, wie es die öffentlichen Massen zu Zeiten

25 Kracauer: »Das Ornament der Masse«, in: *Das Ornament der Masse*, a.a.O., S. 53.

26 Gilles Deleuze: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: ders.: *Unterhandlungen. 1972–1990*. Frankfurt a.M. 1993 [1990], S. 254–262, hier S. 257f.

27 Eine eingehende Analyse müsste allerdings die Metaphorik des Ausdrucks ernst nehmen und *Digital Enclosure* auch als Form der Einschließung beschreiben. Deleuze rigorose historische Trennung von Disziplinar- und Kontrollgesellschaft müsste dementsprechend auf ihre Übergänge und Überschneidungen hin befragt werden.

28 Gerald Raunig: »Dividuen des Facebook. Das neue Begehren nach Selbstzerteilung«, in: *Generation Facebook*, a.a.O., S. 145–160, hier S. 158.

29 Ebd., S. 159.

30 Paolo Virno: »Grammatik der Multitude. Öffentlichkeit, Intellekt und Arbeit als Lebensformen«, in: ders.: *Grammatik der Multitude. Mit einem Anhang: Die Engel und der General Intellect*. Wien 2008, S. 23–165, hier S. 85ff..

31 Ebd., S. 91f.

Kracauers taten, doch auch und gerade die verstreuten »Vielen brauchen eine Form der Einheit: ein Eines«, wie Virno³² es für die post-fordistische *Multitude* beschreibt. Während Virno das einheitliche Milieu dieser dezentral verfassten Kollektive in den aristotelischen *topoi koinoi* sieht,³³ verweist Bookchins Massenornament auf die Notwendigkeit einer Erweiterung dieser Basisbestimmung. Es sind nicht lediglich sprachliche oder logische, sondern auch formästhetische Gemeinplätze, die den Boden der zentrifugalen Kollektivierungsbewegung vom Einen zu den Vielen bilden und sich im Gegensatz zur technologischen Infrastruktur nicht restlos privatisieren lassen. Die Masse ist also keineswegs zerschlagen, sondern formiert sich lediglich nicht länger ausschließlich in der Öffentlichkeit der Straßen, Paradeplätze oder Stadien. Als *Smart Mob*³⁴ oder Schwarm kann sie aber auch dort ebenso schnell wie unberechenbarer mobilisiert werden. In Bookchins Massenornamenten werden diese heterogenen Kollektive im Stadium funktionaler Latenz sichtbar und d.h., bevor ihre exponentielle soziale Dynamik eskaliert.³⁵ Der Moment der Eskalation mag auf ein formuliertes Massen- oder Schwarmbewusstsein angewiesen sein. Ihm geht aber ein ebenso implizites wie verinnerlichtes morphologisches Wissen ver- und zerstreuter Examinatoren voraus, wie wir es in Bookchins *Mash Ups* ausgestellt sehen. *Mass Ornament* verfestigt historische, soziale und ästhetische Konstellationen in der Momentaufnahme eines Werkzusammenhangs, der sowohl die soziokulturelle als auch die ästhetische Rahmung in die formale Ausgestaltung seiner Oberfläche übersetzt. Aus Konstruktionsformen werden Kompositionsformen, die abstrakte strukturelle Homologien zwischen medialer und sozialer Situation in ästhetische Erfahrung transformieren. Die von Bookchin geschlagenen Schneisen durch das digitale Dickicht weisen dabei einen hohen formästhetischen Verwandtschaftsgrad auf zu einer Vielzahl ähnlich verfahrenender *Mash Ups*. Obwohl wie uns hier auf nur ein besonders prägnantes Beispiel beschränken müssen, dürfen wir daher unter Vorbehalt weiterer Analysen auf das große Ganze morphologischer Zusammenhänge schielen.

32 Ebd., S. 31.

33 Ebd., S. 43ff.

34 Howard Rheingold: »Smart Mobs. Die Macht der mobilen Vielen« in: Karin Bruns; Ramón Reichert (Hrsg.): *Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld, S. 359–370.

35 Zur Latenz und Eskalation sozialer Schwärme, vgl.: Horn: »Schwärme«, in: *Schwärme*, a.a.O., S. 13.

AUGMENTED CROWDS

Biometrie, Identitätsmanagement und Crowd Control

Der freie Bürger zeigt sein Gesicht, nennt seinen Namen, hat eine Adresse.
Thomas de Maizière, 14 Thesen zu den Grundlagen einer
gemeinsamen Netzpolitik der Zukunft, 2009

Augmented ID

Der Abend scheint lang geworden zu sein. Es ist morgens, viertel nach Acht, und mit verstrubbeltem Haar und schiefer Krawatte steht der junge Mann vor dem Spiegel, macht sich bereit für den neuen Arbeitstag. Dazu gehört nicht nur eine ordentliche Frisur, auch das *public profile* auf dem Smartphone muss vom Party- auf den Office-Modus umgeschaltet werden. Wer sich nun über ihn informieren will, wird nicht auf sein Facebook-Profil oder seinen Twitter-Account verwiesen, sondern auf seine Businesscard oder seine neueste Präsentation. Die Szene stammt aus einem PR-Video der schwedischen Firma TAT, die User-Interfaces für Smartphones entwirft. Das Konzept der *Augmented ID*, das hier vorgestellt wird, bewirbt TAT mit dem Slogan „Adding a digital layer to the real world to present yourself“¹. Und das geht so: Während der junge Mann im Meeting seine Powerpoint-Präsentation abliefern, können seine Zuhörerinnen und Zuhörer die Kameras ihrer Mobiltelefone auf ihn richten, und per Gesichtserkennung wird dem Bild auf dem Monitor das entsprechende Profil zugeordnet. Mittels eines der Icons, die auf dem Monitor um seinen Kopf kreisen, kann nun, wer will, nicht nur seine Kontaktdaten erfahren, sondern auch seine aktuelle Präsentation bewerten und kommentieren. Die Zuhörerin entscheidet sich für vier Sterne – und das, obwohl der Vortrag noch gar vorbei ist. Die letzte Szene des Videos zeigt in einem Schwenk quer durch den Raum, wie diese *Augmented ID* jede einzelne Person mit einer Aureole aus Icons umgibt – jeder der Anwesenden verrät, ohne dass man ihn dafür ansprechen müsste, gerne seine Lieblingssongs auf Last FM oder seinen aktuellen Facebook-Status.

Auch wenn *Augmented ID* bisher nur als Konzept existiert, führt dieses Video doch anschaulich vor, wie man sich die Konvergenz von sozialen Netzwerken, mobilen Technologien und Gesichtserkennung vorstellen kann: als Vision einer *Augmented Reality*, in der jeder jederzeit von einer Wolke von Profildaten umgeben ist, jede Begegnung im sozialen Raum sich in Datenoperationen spiegelt. Jedes Gesicht ist hier technisch erkennbar und fungiert als Link zu einem öffentlichen oder halböffentlichen Profil, das seinerseits aus verschiedenen Einzelprofilen bei verschiedenen sozialen Netzwerken zusammengesetzt ist.

Dass es nicht nur einen Markt für solche Anwendungen gibt, sondern auch die technologischen Voraussetzungen dafür schon weitgehend existieren, machen eine Reihe jüngerer Beispiele deutlich. Im Sommer 2011 hat Facebook ein höchstumstrittenes neues Feature aktiviert – die automatische Gesichtserkennung. Mussten Nutzerinnen und Nutzer des sozialen Netzwerkes ihre »Freunde« zuvor selbst auf den hochgeladenen Fotos *taggen*, markieren und identifizieren, um ein und derselben Person auf unterschiedlichen Bildern einen Namen und ein Profil zuzuordnen, geschieht dies nun (halb-)automatisiert. Die Software vergleicht die Bilder, gruppiert sie und macht Vorschläge, welche wiederkehrenden Gesichter mit welchen Namen versehen werden sollen. Jeden Tag werden über 200 Millionen Fotos auf *Facebook* hochgeladen, das soziale Netz-

¹ Das Video ist abrufbar unter: <http://www.tat.se/videos/>

werk stellt damit inzwischen die wohl mit Abstand weltweit größte Bilddatenbank dar. In dem Maße, in dem immer mehr dieser Fotos *getaggt* sind und die Personen auf ihnen namentlich identifiziert werden können, entwickelt sich Facebook zum „Einwohnermeldeamt des Webs“, wie Konrad Lischka auf Spiegel-Online schreibt.² Moderne Gesichtserkennungssoftware liefert umso zuverlässigere Ergebnisse, je mehr eindeutig identifizierte Fotos sie bereits zur Verfügung hat – die Firma Face.com, die freiverfügbare Gesichtserkennungssoftware auch für Facebook-Anwendungen entwickelt, empfiehlt zum „Training“ der Software zehn bereits *getaggte* Fotos einer Person, um die Wahrscheinlichkeit einer sicheren Erkennung weiterer Bilder zu erhöhen.³

Wie einfach sich die Daten, die Facebook und andere bereitstellen, auswerten lassen, das hat kürzlich eine Forschergruppe der Carnegie Mellon University (Pittsburgh) demonstriert. Mit handelsüblichen Smartphones, Webcams und einer Software der Firma Pitt Patt, die im Sommer dieses Jahres von Google aufgekauft wurde, war es ihnen nicht nur möglich, einer signifikanten Menge anonymer Benutzerinnen und Benutzer einer Dating-Website die entsprechenden Facebookprofile zuzuordnen, sie konnten auch ein Drittel einer Gruppe beliebig ausgewählter Studierender auf dem Campus mittels öffentlich zugänglicher Profile auf sozialen Netzwerkseiten identifizieren, und bei manchen von diesen sogar Rückschlüsse auf die Sozialversicherungsnummer und andere sensible Daten ziehen. Zusammenfassend schreiben die Forscher: „Your face is the veritable link between your offline identity and your online identit(ies). Data about your face and your name is, most likely, already publicly available online.“⁴

Diese Form von *cloud-powered face recognition* wird inzwischen auch für den polizeilichen Einsatz erforscht. Unter dem Namen INDECT, was für *Intelligent Information System Supporting Observation, Searching and Detection for Security of Citizens in Urban Environment* stehen soll, existiert seit 2009 ein EU-Forschungsprojekt, das an Verfahren arbeitet, um öffentlich zugängliche Internetprofile mit Daten aus Überwachungskameras und Polizeidatenbanken abgleichen zu können. Techniken der Gesichtserkennung und Verhaltensmusteranalyse sollen in Drohnen und statischen Überwachungskameras zum Einsatz kommen, um so verdächtige Personen und potentiell kriminelles Verhalten im Stadtraum frühzeitig zu erkennen. Eventuell könnten diese Verfahren schon 2012 bei den Olympischen Spielen in London und der Fußball-EM in Polen und der Ukraine zum Einsatz kommen – was jedoch bisher offiziell bestritten wird.⁵

Der Einsatz von Gesichtserkennungssoftware bei Sportgroßereignissen hat eine Vorgeschichte. Beim Finale des 35. Super Bowls in Tampa (Florida) im Januar 2001 fand einer der bis dato größten Feldversuche mit Gesichtserkennung im (halb-)öffentlichen Raum statt. Überwachungskameras erfassten ohne Wissen und Einwilligung des Publikums jeden Einzelnen der über 70.000 Besucher beim Eintritt in das Stadion, und die Software *Viisage* glich deren Gesichtsmarkmale – etwa die charakteristischen Abstände von Mundwinkeln, Eckpunkten der Augen und Nasenflügeln – mit erkennungsdienstlichen Fahndungsbildern aus Polizeidatenbanken ab. Das Ergebnis war für die Behörden ernüchternd: Die Software schlug zwar mehrfach Alarm, jedoch zumeist falschen, es erfolgte keine einzige Verhaftung aufgrund einer Identifizierung durch Gesichtserkennung.⁶

Für die Geschichte der biometrischen Erkennung ist das Jahr 2001 aus einem anderen Grund ein einschneidendes Datum – wurden doch in Reaktion auf die Anschläge von 9/11 in den USA wie in Europa neue Sicherheitsbestimmungen für den Flugverkehr und den Grenzübertritt beschlossen, die biometrische Identifizierung etwa durch entsprechend aufgerüstete E-Pässe obligatorisch machten. Bereits im Januar 2001 identifizierte die *MIT Technology Review* die Biometrie

² Lischka 2011.

³ Face.com 2011.

⁴ Acquisti et. al. 2011, vgl. auch Keller 2011.

⁵ Vgl. dazu u.a. Biermann 2009; Thoma 2011.

⁶ Vgl. Woodward 2001.

als eine der „top ten emerging technologies that will change the world“.⁷ Die Einführung der biometriegestützten Reisepässe in der EU seit 2005 lässt sich daher auch als staatliche Förderung einer Zukunftsbranche verstehen – in den Worten des damaligen deutschen Innenministers Otto Schily: „Die Pässe sind auch ein Wirtschaftsfaktor. Wir zeigen, dass Deutschland das Knowhow und die Innovationskraft hat, um im jungen Sektor Biometrie Standards zu setzen.“⁸

Diese Investitionen scheinen sich auszuzahlen – biometrische Identifizierungstechniken drängen auf den Massenmarkt. Was zunächst im Kontext von Polizei, Militär und Geheimdiensten entwickelt und vorangetrieben wurde, dient heute nicht mehr nur Zwecken der Fahndung, Überwachung und Grenzkontrolle, sondern erreicht zunehmend den Markt der *consumer electronics*: USB-Fingerabdruckscanner für das Notebook sollen den Zugang zu sensiblen Daten sichern, die Bildverwaltungssoftware Picasa von Google erlaubt per *face recognition* die Gesichtssuche in privaten Bildersammlungen, und mit 3D-Kameras ausgerüstete Spielkonsolen können inzwischen einzelne Spieler vor dem Fernsehschirm unterscheiden.

Ein neueres Phänomen, das sogenannte *Gigatagging*, setzt darauf, dass in bestimmten Fällen der Selbstidentifizierungswille der Internetuser so groß ist, dass auf automatische Gesichtserkennung verzichtet werden kann. Auf der Website *gigapixel.com* finden sich neben Landschaftspanoramen auch Aufnahmen von Sportereignissen, darunter Stadionbilder ebenso wie Bilder innerstädtischer Menschenmengen. Tausende von Eishockey-Fans lassen sich etwa auf einer Aufnahme aus Vancouver vom 15. Juni dieses Jahres erkennen – was zunächst als riesiges Wimmelbild erscheint, lässt sich wie bei Google-Earth stufenlos vergrößern, bis jedes einzelne Gesicht deutlich identifizierbar wird.⁹ Das Massenpanorama ist keine singuläre Aufnahme, sondern ein Komposit aus über 200 Einzelbildern, die über einen Zeitraum von fast einer Viertelstunde entstanden sind. Und doch sieht man nur in der Vergrößerung mit äußerster Mühe die „Nähte“, an denen die Einzelbilder verschweißt sind. Die Besucher der Seite werden aufgefordert, sich und ihre Freunde zu *taggen*, also das Gesicht mit einem Link zu dem entsprechenden Facebook-Profil zu versehen. Hunderte haben schon dabei mitgemacht, und dabei vielleicht auch Bekannte identifiziert, die sie vor Ort gar nicht getroffen haben – „Fahndung unter Freunden“ nennt dies der FAZ-Redakteur Thomas Thiel.¹⁰ Ähnliches hatte der Mobilfunk-Anbieter Orange bereits für das Glastonbury Festival 2010 angeboten – nach Auskunft der Seite wurden hier fast 10.000 Gesichter in der Menge *getaggt* – damit sollte dann auch ein Weltrekord aufgestellt werden.¹¹ Die Menge identifiziert sich hier selbst – jedoch nachträglich, im Zustand ihrer Auflösung. Die virtuelle Menge der Festivalbesucher besteht aus hunderten einzelner Profile, das Massenbild dient als Interface, mittels derer sich die Einzelnen nachträglich im Massenerlebnis verorten können. Der kommerzielle Nutzen liegt im *post-event-marketing*, in der Verlängerung der Konsumentenbindung an das Event und dessen Sponsor. Dass eine solche Massenselbstidentifizierung aber auch von sicherheitstechnischem Interesse sein könnte, darauf macht eine zunächst irritierende Bildüberschrift zu dem Vancouver-Fanpanorama aufmerksam: „Before the riot“ ist dort zu lesen, denn tatsächlich kam es im Anschluss an die so friedlich wirkende Szene nach der Niederlage der Heimmannschaft zu massiven gewalttätigen Ausschreitungen.

7 Zit, nach Woodward 2001: 4.

8 Zit. nach einer Pressemitteilung des BMI vom 01.06.2005, online unter:

http://www.pressrelations.de/new/standard/result_main.cfm?aktion=jour_pm&r=192039.

9 <http://www.gigapixel.com/image/gigatag-canucks-g7.html>

10 Thiel 2011.

11 <http://glastonbury.orange.co.uk/glastotag/>

Unwahrscheinliche Wiederholungen

Identifizierung dient stets der Kontingenzbewältigung, sie filtert aus Menschen-, Daten- und Bilderströmen signifikante Wiederholungen heraus und nutzt sie zur Differenzierung und Adressierung. Biometrie ist wesentlich Filterung und Selektion auf der Basis von Wiederholungen und Wahrscheinlichkeiten. Identifiziert werden Muster und Merkmalskonfigurationen, die sich wiederholen und die Verknüpfung mit einem Namen, einem Profil, einer Person erlauben. Seit ihren Anfängen in den polizeilichen Erkennungsdiensten des ausgehenden 19. Jahrhunderts hat es die biometrische (damals noch: anthropometrische) Identifizierung mit Massen und Mengen zu tun: mit anonymen großstädtischen Menschenmassen, mit realen oder imaginären Unmengen unerkannter Wiederholungstäter, aber auch mit den zunehmend unübersichtlich werdenden Mengen polizeilich erfasster Bilder und Daten.

Massen sind aus Sicht der Ordnungsmächte und Kontrolldispositive heute wie damals vor allem ein Adressierungsproblem. Die *Masse* ist hier Gegenbild des *Archivs*: eine ungeordnete, Versammlung im physischen Raum. Identifizierung heißt dagegen: Isolierung, Verdattung, Benennung und die Herstellung von Wiederholungs- und Vergleichsmöglichkeiten. Dies gilt bereits für das Verfahren der anthropometrischen Identifizierung, das ab 1877 in Paris von Alphonse Bertillon entwickelt wird. Statt der zuvor üblichen vagen Angaben über Statur, Haarfarbe und Körperbau setzt Bertillon auf messbare Daten, die zusammen mit der Fotografie auf standardisierten Karteikarten erfasst werden. Dafür bedarf es einer statistisch unterfütterten Anthropologie. Die Vermessung der Verdächtigen beginnt mit der Erfassung der Kopflänge, die anschließend in drei Gruppen sortiert wird: mittel, über- und unterdurchschnittlich. Methodische Grundlage dieser Klassifizierung ist die statistische Normalverteilung. Zwei Schnitte entlang der Gaußkurve erzeugen gleich große Teilmengen. Jede der so entstandenen Gruppen wird dann anhand der Kopfbreite weiter unterteilt, es folgen Dreiteilungen nach der Mittelfingerlänge, der Unterarmlänge, usw. Ein Archiv zehntausender von Karteikarten lässt sich so in wenigen Schritten in überschaubare Teilmengen von kaum mehr als einem Dutzend Eintragungen pro Schubladenfach zergliedern.¹²

Vier Kategorien beschreiben bis heute die Anforderungen an biometrische Merkmale: Universalität, Einzigartigkeit, Beständigkeit und Erfassbarkeit. Um als Merkmal dienen zu können, sollte also eine körperliche Eigenschaft bei jedem Menschen vorhanden und bei jedem Menschen verschieden sein, sich nicht über die Zeit hinweg verändern und durch ein technisches System quantitativ messbar sein. Doch in der Biometrie sind Einzigartigkeit und Beständigkeit relative Größen. Statt irgendein Merkmal als völlig individuell und absolut unveränderlich zu begreifen, wird das quantitative Ausmaß, in dem ein körperliches Charakteristikum innerhalb einer gegebenen Population variiert (*distinctiveness*) bzw. sich über die Zeit verändert (*robustness*), zum Kriterium, um die Aussagekraft verschiedener biometrischer Merkmale zu vergleichen.¹³ In beiden Hinsichten konnte Bertillons Messverfahren nicht überzeugen, weswegen es zu Beginn des 20. Jahrhunderts sukzessive vom Fingerabdruckverfahren verdrängt wurde. Während Bertillon nur die Adressierbarkeit des Archivs optimieren konnte, der letzte Beweis der Übereinstimmung aber immer noch am Foto und den „besonderen Merkmalen“ hing, bot der Fingerabdruck das Versprechen eines positiven Identitätsbeweises. Denn die Begründer der Daktyloskopie, unter anderem Francis Galton, konnten den statistischen Nachweis der Einmaligkeit des Papillarlinienmusters liefern. Seine charakteristische Minutien weisen eine so hohe Varianz auf, dass es sich als

¹² Vgl. u. a. Vec 2002, Sekula 2003.

¹³ Woodward et al 2003:1.

höchst unwahrscheinlich darstellt, dass sie sich jemals in der Natur wiederholen.¹⁴ *Die Natur wiederholt sich nicht* – das gilt bis heute als Axiom jeder biometrischen Identifizierung.¹⁵

Unpersönliche Identitäten

Als einer der prominentesten Kritiker biometrischer Identifizierungsverfahren ist in den vergangenen Jahren Giorgio Agamben hervorgetreten. Als Reaktion auf die nach 9/11 verschärften Einreisebedingungen in die USA veröffentlichte er 2004 in mehreren bedeutenden europäischen Zeitungen den kurzen Essay „Körper ohne Worte. Gegen die biopolitische Tätowierung“. Weil er sich der für die Einreise obligatorischen Erfassung seiner Fingerabdrücke nicht unterziehen wollte, sagte er seine bevorstehenden Lehrveranstaltungen an der New York University ab. Wogegen er sich wehre, so Agamben, sei „die Aufnahme und Erfassung des privatesten und unmittelbaren Elements: das biologische Leben der Körper.“ In dieser Reduktion auf das „nackte Leben“, auf einen stummen „Körper ohne Worte“ würden die Individuen politisch entmündigt – und er verzichtet auch nicht darauf, dies in Bezug zur Zwangstätowierung in den Konzentrations- und Vernichtungslagern zu setzen.¹⁶

In einem späteren Aufsatz hat Agamben seine Überlegungen zur biometrischen Erfassung ausführlicher entfaltet. Im Zentrum steht dabei der Begriff der Person. Agambens Diagnose lautet, eine „unpersönliche Identität“ sei an die Stelle der personalen Identität getreten, ein Prozess, der sich in den polizeilichen Erkennungsdiensten um 1900 ankündigt und mit den biometrischen Dispositiven der Gegenwart sein „Endstadium“ erreicht hätte. Biometrie, so der Kern von Agambens Argument, zielt nicht auf die soziale Anerkennung der Person, sondern auf die maschinelle Wiedererkennung von Merkmalen und Datensätzen. *Persona* heißt ursprünglich „Maske“, Person ist daher eine soziale Rolle, ihre Identität gesellschaftlich hergestellt. Menschen werden zu Personen durch die Anerkennung der anderen, und mit der Anerkennung als Person sind bestimmte Rechte und Privilegien verbunden. Als moralische Person trete ich in ein ambivalentes Verhältnis zu dieser Rolle, da ich sie zugleich annehmen und mich von ihr distanzieren kann. Mit den seit dem 19. Jahrhundert entwickelten polizeilichen Verfahren der Identitätsfeststellung entkoppelt sich die Identität von der Person und ihrer Anerkennung, die gesellschaftliche Maske wird abgelegt, und Identität kurzgeschlossen mit biologischen Eigenschaften und Merkmalen des Körpers, sie ist für Agamben damit nicht mehr sozial hervorgebracht und individuell angeeignet, sondern biologisch definiert und technisch fixiert. Statt mich mit einer sozialen Maske zu identifizieren, die ich annehmen kann, ohne mich auf sie reduzieren zu lassen, werde ich von unpersönlichen Daten bestimmt, die technische Dispositive über mein biologisches Sein speichern und prozessieren.¹⁷

Was bei Agamben „unpersönliche Identität“ heißt, hat bereits Robert Musil im *Mann ohne Eigenschaften* seinen Protagonisten Ulrich als „statistische Entzauberung seiner Person“ erfahren lassen. Im 40. Kapitel wird Ulrich, der Mann ohne Eigenschaften, verhaftet. Der Anlass ist beinahe ebenso nichtig wie zufällig, doch bevor Ulrich in der Lage ist, die Sache aufzuklären, findet er sich schon auf der Polizeiwache wieder. Die Verhaftung gleicht der Begegnung mit einem Doppelgänger. Denn das erkennungsdienstliche Signalement, mit dem Ulrich auf der Polizeiwache konfrontiert wird, meint unzweifelhaft ihn – und ist doch, wenngleich Beweis seiner Identität, keinesfalls mit ihm identisch, im Gegenteil: „Sein Gesicht galt nur als Signalement; er hatte den Eindruck, nie früher bedacht zu haben, daß seine Augen graue Augen waren, eines von den vorhanden vier, amtlich zugelassen Augenpaaren, das es in Millionen Stücken gab; seine Haare wa-

14 Galton 1892, vgl. auch Cole 2001.

15 Vec 2002: 61.

16 Agamben 2004.

17 Agamben 2009.

ren blond, seine Gestalt groß, sein Gesicht oval, und besondere Kennzeichen hatte er keine, obwohl er selbst eine andere Meinung davon besaß.¹⁸ Dieser Entzauberung seiner Person kann er durchaus eine gewisse Faszination abzugewinnen vermag: „Das Wunderbarste daran war, daß die Polizei einen Menschen nicht nur so zergliedern kann, daß von ihm nichts übrigbleibt, sondern daß sie ihn aus diesen nichtigen Bestandteilen auch wieder unverwechselbar zusammensetzt und an ihnen erkennt.“¹⁹

Auf der Polizeiwache erfolgt, was man als Transformation von Eigenschaften in Merkmale fassen könnte: sie verlieren ihr Eigentlichkeit, werden allgemein verfügbar. Identifizierung operiert nicht mit singulären Eigenschaften, denn solche ließen sich nicht vergleichen. Isolierte Details, wie Augenfarbe und Körpermaße, die für sich nichts „bedeuten“, werden ihr zu Merkmalen, wo sie in Kombination mit anderen ebenso unpersönlichen Kennzeichen eine Verwechslung zwar nicht unmöglich, aber doch unwahrscheinlich werden lassen. Das „unpersönliche“ der Identität, um die es hier geht, ist das massenhafte Vorhandensein jedes ihrer Elemente. Jedes einzelne Merkmal zeigt sich als Wiederholung und Abweichung innerhalb statistisch normalisierter Mengen, sie existieren immer schon außerhalb der je einzelnen Person, die sich kenntlich machen, als mögliche und mehr oder minder unwahrscheinliche Differenz. In jedem Akt der Identifizierung werden so virtuelle, latente Mengen heraufbeschworen. Die statistische Entzauberung der Person verortet diese in bereits erfassten Vergleichsmengen, und ihr unpersönlichstes Element ist nicht der biologische Körper, sondern es sind die Massen anderer Körper, zu denen dieser in Relation gesetzt wird. Die Masse ist nicht nur das Gegenbild der biometrischen Datenbanken und Identitätsverzeichnisse, sie ist auch deren Voraussetzung, denn biometrische Identität ist stets relational – gegründet auf signifikante Differenzen innerhalb statistischer Verteilungen.

Alte und neue Massen

Faszination und Schrecken knüpfen sich spätestens seit dem 19. Jahrhundert an das Bild großstädtischer Menschenmassen. Die modernen Massen sind ein spezifisches Produkt der modernen Großstadt, der Beschleunigung, Anonymisierung und Fragmentierung aller Lebensbereiche.²⁰ Diese Massen, das sind die Vielen, mithin zunächst quantitativ bestimmt, die Massen, das sind aus bürgerlicher Sicht zugleich auch die Anderen: der Pöbel, das niedere Volk. Der Diskurs der Massenpsychologie, der in den Jahrzehnten vor 1900 seinen Höhepunkt erreicht, ist Ausdruck der bürgerlichen Angst vor der politischen und sozialen Unberechenbarkeit dieser Massen. Die Massen sind für ihn der Ort, in dem der Mensch in einen überwunden geglaubten gewalttätigen Naturzustand zurückfällt. Darin zeigt sich die Massenpsychologie ihre Verwandtschaft zur Kriminalanthropologie, und so sind es vor allem die verbrecherischen, potentiell aufständischen Massen, die Scipio Sighele, Gustave LeBon und andere in den 1880er und 1890er Jahre interessieren. Ihre Masse ist anonym, ja unbenennbar. Sie hat keine eigene Identität, in ihr löst sich vielmehr jegliche Identität auf. Bei LeBon erscheint die Masse als Naturkraft, die die bewusste Persönlichkeit zum Verschwinden bringt, ihre unbewussten Affekte und Triebe die Oberhand gewinnen lässt und durch hypnotische Ansteckung die Individuen in eine gemeinsame Richtung drängt.²¹ Die Masse Le Bons ist ein Wiedergänger gattungsgeschichtlicher Vorzeiten, sie fällt kollektiv zurück auf eine atavistische, primitive Stufe – der Diskurs der Massenpsychologie zeigt sich so als eng verknüpft mit der Furcht vor Degeneration, die das späte 19. Jahrhundert beherrschte.²²

18 Musil 1978: 159

19 Musil 1978: 159f.

20 vgl. zur Diskursgeschichte umfassend Gamper 2007.

21 Le Bon 1982: 10-37.

22 Pick 1989: 93.

Massenpsychologie ist daher vor allem Psychopathologie der Masse.²³ Zugleich zeigen sich nicht wenige ihrer Zuschreibungen als phantasmatisches Gegenbild polizeilicher Ordnungs- und Identifizierungsbemühungen: Die Massen, mit denen man es zu tun haben glaubt, sind formlos, ununterscheidbar, in ihnen herrscht eine Logik der Ähnlichkeit, der Nachahmung und Ansteckung, die es fast unmöglich macht, Individuen mit unterscheidbaren Eigenschaften zu differenzieren und vor allem: diesen Individuen eine je individuelle Schuld zuschreiben und sie für eine Tat verantwortlich zu machen zu können.

Diese bedrohlichen, ungeordneten Massen des 19. Jahrhunderts haben bereits in den 1920er Jahren viel von ihrem Schrecken verloren. So unterschiedliche Autoren wie Siegfried Kracauer und Ernst Jünger konstatieren in der Zwischenkriegszeit die Heraufkunft neuer, disziplinierter, fordistischer Massenformationen, die nicht mehr als Gegenbild der Ordnung taugen, sondern zu deren unverzichtbarem Träger werden. Kracauers Essay „Ornament der Masse“ nimmt seinen Ausgangspunkt bei den inszenierten Massenformationen der Turner in den Sportstadien und der Revuetänzerinnen auf der Bühne. In diesen Massenornamenten sind die Einzelnen bloße Bausteine, austauschbare Elemente, „Bruchteile einer Figur.“²⁴ In dieser Aufprägung abstrakter Figuren auf die lebendigen Körper erkennt Kracauer den sichtbaren Ausdruck des kapitalistischen Produktionsprozesses: „Der Mensch als Massenteilchen allein kann reibungslos an Tabellen emporklettern und Maschinen bedienen. Das gegen Gestaltunterschiede indifferente System führt von sich aus zur Verwischung der nationalen Eigenarten und zur Fabrikation von Arbeitermassen, die sich an allen Punkten der Erde gleichmäßig einsetzen lassen.“²⁵ Ähnlich bemerkt auch Ernst Jünger in seinem Essay *Der Arbeiter*, dass die moderne Technologie die potentiell gefährlichen Massen des 19. Jahrhunderts in disziplinierte Arbeiterarmeen verwandelt hat – durch die tayloristische Optimierung des Arbeitsprozesses, aber auch durch die komplexen Netzwerke und Infrastrukturen von Bürokratie, Technologie und Verkehr.²⁶ In den neuen, fordistischen Massenformationen der 1920er Jahre bildet sich kein gemeinsamer Wille mehr, sie sind vielmehr Ausdruck einer äußerlichen, aber umso rigideren Ordnung. In Jüngers Beschreibung gleichen diese neuen Massen einer beinahe kinematografischen Folge von Schocks und Sensationen: Die Masse „bietet sich in Bändern, in Geflechten, in Ketten und Streifen von Gesichtern, die blitzartig vorbeihuschen, der Wahrnehmung dar, auch in ameisenartigen Kolonnen, deren Vorwärtsbewegung nicht mehr dem Belieben, sondern einer automatischen Disziplin unterworfen ist.“²⁷

In den Massen, vor denen sich das 19. Jahrhundert fürchtete, zeigte sich für LeBon und andere eine rohe, unbeherrschte animalische Natur des Menschen. In den Massen, die Kracauer und Jünger in den 1920er Jahren beschreiben, werden dagegen die Massen in eine höhere, abstrakte Ordnung gefügt. Beide Massen bestehen jedoch aus homogenen, undifferenzierbaren, gesichtslosen Elementen, die sich der Masse vollständig unterordnen, sei diese nun triebhaft oder diszipliniert.

Massen im erweiterten Raum

Gilles Deleuze hat bereits 1990 in seinem „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“ darauf hingewiesen, dass diese modernen anonymen und disziplinierten Massen heute neuen Konfigurationen von Menschenmengen gewichen sind. Es bestand, so Deleuze, „für die Disziplinierungen [...] nie eine Inkompatibilität zwischen beidem, die Macht ist gleichzeitig vermassend und individuierend, das heißt konstituiert die, über die sie ausgeübt wird, als Körper und modelt die

23 Vgl. Jonsson 2006: 73.

24 Kracauer 1977: 51.

25 Kracauer 1977: 53.

26 vgl. Kaes 2006: 152.

27 Jünger 1982: 101f.

Individualität jedes Glieds dieses Körpers.“²⁸ In der vollständig disziplinierten, fordistischen Masse sind die Einzelnen tendenziell eine bloße Nummer, ein austauschbares Glied. In den kontrollgesellschaftlichen, postfordistischen Netzwerken und Strömen dagegen werden sie als Konsumenten direkt angerufen. In Anschluss an Deleuze formuliert Brian Massumi: „Sozial gesehen ist das alles, was eine Einzelperson heute noch ist: ein Auslöser am Kontrollpunkt und ein Miterzeuger des Mehrwerts an Strömung.“²⁹

In dieser Ökonomie der Ströme wird *Consumer feedback* immer ununterscheidbarer vom Kaufakt – und immer direkter und schneller eingespeist in die Distributions-, Marketing- und auch Produktionskreisläufe und Entscheidungen.³⁰ Die Teilnahme an solchen Feedback-Schleifen wird dabei einerseits belohnt – durch bessere Kaufempfehlungen, Rabatte, etc. – gleichzeitig wird der Ausstieg aus diesen Systemen – ein Konsum, der nicht zugleich die Produktion von Daten umfasst – immer unbequemer gemacht.³¹ So herrscht ein Exzess der Verdattung, denn Daten zu erheben zu speichern, zu prozessieren und zu übertragen wird immer billiger. Die Datenerhebung kann daher auch immer problemloser kontinuierlich erfolgen, statt bloß sporadisch und stichprobenartig.³²

Wenn die Person im Sinne Agambens eine stabile soziale Maske war, und ihre statistische Entzauberung wesentlich als eine Reduktion auf abstrakte, technische erfassbare Merkmale erfahren wurde, so wird die „unpersönliche Identität“ nun zum komplexen Profil ausgebaut und erweitert. In Profilen verdichten sich unzählige einzelne Akte, Entscheidungen, Transaktionen, Bewegungen, und sie gewinnen Kontur vor dem Hintergrund riesiger Mengen, die statistisch ausgewertet werden. „Wir sind alle Profile – Datensätze, gewonnen aus zahllosen Konsumententscheidungen, deren Tragweite uns kaum bewusst ist“, so David Joselit.³³ Profile lassen sich eindeutig voneinander differenzieren, doch ihre jeweilige Gestalt ist abhängig von der Form des Zugriffs – je nach Suchanfrage werden die Elemente des Profils anders gewichtet, je nach Interesse (und Profil) derer, die auf ein Profil zugreifen, zeigt sich dieses in anderer Gestalt. Profile versammeln vergangene Konsumententscheidungen und Interessensbekundungen, um wahrscheinliche Konsumenten zu konstituieren, oder vergangene Auffälligkeiten, um drohende Ordnungsstörer zu identifizieren. Als offene (Daten-)Mengen, die beliebig ergänzbar und erweiterbar sind, lassen sich Profile dennoch immer als abgrenzbare Einheit auffassen, insofern nur Teil des Profils wird, was sich auf eine Person beziehen lässt. Es sind zugleich offene und geschlossene Mengen. Doch haben diese Mengen keinen festen Ort und keine fixe Adresse mehr – sie sind verstreut und diffus, und sie formieren sich nur als Antwort auf Suchanfragen. Identität löst sich so auf in einen funktionalen Verweisungszusammenhang, ein Netz von Relationen, eine Wolke aus Daten mit unscharfen Grenzen. Und dennoch werden wir aufgefordert, als „Agenten und Autoren“ unserer eigenen Profile diese nicht nur beständig zu aktualisieren, sondern uns auch zu ihnen in Beziehung zu setzen.³⁴ Die eindeutige Trennung von sozialer Anerkennung und technischer Erkennung beginnt dabei im selben Maße zu verschwimmen, indem soziale Netzwerke wie Facebook gerade die Strukturen wechselseitiger sozialer Anerkennungsrituale technisch formalisieren.

Damit tritt an die Stelle eines binären Verhältnisses von Masse und Individuum ein komplexeres, kontrollgesellschaftliches Gefüge von Mengen und Profilen. Man könnte, in Anlehnung an Lev Manovich von *augmented crowds* sprechen oder von Massen im „erweiterten Raum“, die sich durch die Überlagerung von physischen Versammlungen und Datenmengen auszeichnen.³⁵ Wäh-

28 Deleuze 1993, S. 257f.

29 Massumi 2010; 52f.

30 Elmer 2004: 71.

31 Elmer 2004: 49.

32 Kitchin/Dodge 2011: 98f.

33 Joselit 2009.

34 Joselit 2009, vgl. auch Wiedemann 2011.

35 Manovich 2004.

rend die physische Versammlung räumlich und zeitlich begrenzt ist, können die Daten, die sich auf sie beziehen lassen, tendenziell ebenso instantan wie nachträglich, vor Ort wie anderswo abgerufen und erneut versammelt werden. Von den Massen des 19. und 20. Jahrhunderts unterscheidet diese Massen die nahezu vollständige Skalierbarkeit: die technisch realisierte Möglichkeit, von der Betrachtung jedes einzelnen Elementes zur Gesamtheit zu springen, und auf jeder Ebene Adressierbarkeit und Quantifizierbarkeit sicherzustellen. *Augmented crowds* sind hochauflösende Massen.

Ein letztes Beispiel soll dies anschaulich machen: Die Firma *CrowdOptic* aus San Francisco bietet seit 2011 Veranstaltern von großen Sportereignissen Analysetools an, mit denen diese in Echtzeit die Verteilung und Veränderung der Aufmerksamkeit des Publikums verfolgen können.³⁶ Die Software verfolgt die Smartphones, mit denen aus dem Publikum heraus Fotos und Videos des Geschehens gemacht werden, und erfasst mittels GPS- und Kompass-Daten nicht nur deren Position und Ausrichtung, sondern kann durch Triangulation auch nachvollziehen, auf welchen Punkt im Stadion sich jeweils die größte Aufmerksamkeit richtet. Verknüpft wird dies mit *Augmented Reality*-Services für die Besucherinnen und Besucher, die auf den Monitoren ihrer Smartphones ergänzende Informationen zum aktuellen Spielgeschehen und den Athleten erhalten – dieser Informationsmehrwert firmiert als Anreiz für die User, überhaupt an dieser Datenerfassung teilzunehmen. Die eingeblendeten Daten werden wiederum Teil der aufgenommenen Fotos und Videos und lassen sich rückverfolgen, wenn die Fotos und Videos online gestellt werden. „Hyper-targeted in-venue advertising, broadcasting and security“ verspricht der Dienst, und will den Veranstaltern gleich mehrere Vorteile bieten. Erstens bekommen sie ein Live-Bild vom Verlauf der Aufmerksamkeitsverteilungen und können so die Dramaturgie der Veranstaltung optimieren wie auch Werbung besser platzieren. Zweitens können sie im Anschluss an die Veranstaltung nachvollziehen, wie deren Aufzeichnung im *social web* zirkuliert – was neben Möglichkeiten des *post-event-marketing* auch für den Schutz von Urheberrechten relevant sein könnte. Dazu kommt drittens ein Sicherheitsaspekt: „Using advanced algorithms, CrowdOptic alerts the enterprise in real-time to shifts in fan focus and momentum, as well as anomalous activity in the crowd“ – Sicherheitsrisiken, so das Kalkül, zeigen sich zuerst als Aufmerksamkeitsanomalien. Die Masse kontrolliert sich dabei gewissermaßen selbst: *crowd sourced crowd control*.

Diese Masse im erweiterten Raum ist weder Bestie noch Ornament – sondern technisch verstärkte und differenzierbare Matrix eines Begehrens-, Aufmerksamkeits- und Datenstroms. Ihr Konsum ist produktiv, insofern er ununterbrochen über sich selbst Auskunft gibt, und gerade ihre launische Unberechenbarkeit wird statistisch ausgewertet und hochgerechnet. Die Reaktionen der Menge weisen so nicht mehr zurück in gattungsgeschichtliche Vergangenheit – sie haben vielmehr prognostischen Wert, sie nehmen zukünftige Ereignisse vorweg.³⁷ Und damit verschwindet auch der Gegensatz von Affekt und Disziplin, Leben und Form, der auf die eine oder andere Weise für die älteren Massen charakteristisch war. *Augmented crowds* sind tendenziell zugleich spontan und berechenbar, leidenschaftlich und kontrolliert.

36 Sterling 2011.

37 Gerlitz 2011: 116f. fasst dies unter dem Begriff der „Prämediatisierung“.

LITERATUR

- ACQUISTI, Alessandro et al. (2011): *Faces of Facebook. Privacy in the Age of Augmented Reality*, online unter: <http://www.heinz.cmu.edu/~acquisti/face-recognition-study-FAQ/>
- AGAMBEN, Giorgio (2004): „Körper ohne Worte. Gegen die biopolitische Tätowierung“, online unter: <http://www.egs.edu/faculty/giorgio-agamben/articles/gegen-die-biopolitische-taetowierung/>
- AGAMBEN, Giorgio (2009): „Unpersönliche Identität“, in: ders., *Nacktheiten*, Frankfurt/M.: S. Fischer 2009, 81-94.
- BIERMANN, Kai (2009): „Indect – der Traum der EU vom Polizeistaat“, *ZEIT online* (24.09.2009), online unter: <http://www.zeit.de/digital/datenschutz/2009-09/indect-ueberwachung>
- COLE, Simon A. (2001): *Suspect Identities. A History of Fingerprinting and Criminal Identification*, Cambridge/Mass.: Harvard University Press 2001.
- DELEUZE, Gilles (1993): „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, 254-262.
- ELMER, Greg (2004): *Profiling Machines. Mapping the Personal Information Economy*, Cambridge/Mass. – London: MIT Press 2004.
- FACE.COM (2011): „Documentation: Recognition How-To“, online unter: <http://developers.face.com/docs/recognition-howto/>
- GALTON, Francis (1892): *Finger Prints*, London/New York 1892 (Reprint, With a New Introduction by Dr. Harold Cummins, New York 1965).
- GAMPER, Michael (2007): *Masse lesen, Masse schreiben: Eine Diskurs- und Imaginationsgeschichte der Menschenmenge 1765-1930*, München: Fink 2007.
- GERLITZ, Carolin (2011): „Die Like Economy. Digitaler Raum, Daten und Wertschöpfung“, in: Leistert/Röhle 2011: 101-122.
- JONSSON, Stefan (2006): „The Invention of the Masses: The Crowd in French Culture from the Revolution to the Commune“, in: Schnapp/Tiewes 2006: 47-75.
- JOSELIT, David (2009): „Profile“, in: *Texte zur Kunst* 73 (3/2009), 75-81, online unter: <http://www.textezurkunst.de/73/profile/>
- JÜNGER, Ernst (1982): *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, Stuttgart: Klett-Cotta 1982.
- KAES, Anton (2006): „Movies and Masses“, in: Schnapp/Tiewes 2006, 149-157.
- KELLER, Jared (2011): „Cloud-Powered Facial Recognition Is Terrifying“, in: *The Atlantic*, Sep 29 2011, online unter: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/09/cloud-powered-facial-recognition-is-terrifying/245867/>
- KITCHIN, Rob/DODGE, Martin (2011): *Code/Space: Software and Everyday Life*, Cambridge/Mass. – London: MIT Press 2011.
- KRACAUER, Siegfried (1977): „Das Ornament der Masse“, in: ders., *Das Ornament der Masse. Essays*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977, 50-63.
- LE BON, Gustave (1982): *Psychologie der Massen*, Stuttgart: Kröner 15. Auflage 1982.

- LEISTERT, Oliver/RÖHLE, Theo (Hg., 2011): *Generation Facebook. Über das Leben im Social Net*, Bielefeld: Transcript 2011.
- LISCHKA, Konrad (2011): „Bildererkennung: Ich weiß, wer du bist“, *Spiegel-Online*, 02.08.2011, online unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,777814,00.html>
- MANOVICH, Lev (2005): „Die Poetik des erweiterten Raumes“, in: Angela Lammert u.a. (Hg.), *Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 2005, 337-350.
- MASSUMI, Brian (2010): „Bewegungen navigieren. Brian Massumi im Interview mit Mary Zournazi“, in: ders., *Ontomacht. Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen*, Berlin: Merve 2010, 25-67.
- MUSIL, Robert (1978): *Der Mann ohne Eigenschaften. 1: Erstes und zweites Buch*, Reinbek: Rowohlt 1978.
- PICK, Daniel (1989): *Faces of Degeneration. A European Disorder, c. 1848 – c. 1918*, Cambridge: Cambridge University Press 1989.
- SCHNAPP Jeffrey T./ TIEWS, Matthew (Hg., 2006): *Crowds*, Stanford University Press: Stanford 2006.
- SEKULA, Allan (2003): „Der Körper und das Archiv“, in: Herta Wolf (Hg.), *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters. Band II*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2003, 269-334.
- STERLING, Bruce (2011): „Augmented Reality: CrowdOptic crowd behavior analytics“, *Wired.com* (16.9.2011), online unter: http://www.wired.com/beyond_the_beyond/2011/09/augmented-reality-crowdoptic-crowd-behavior-analytics/
- THIEL, Thomas (2011): „Die tausend Augen der Biometrie“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 20. Juli 2011, online unter: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/digitales-denken/gesichtserkennung-die-tausend-augen-der-biometrie-11111864.html>
- THOMA, Jörg: „Indect – Bundesregierung finanziert Überwachungsprojekt mit“, *Golem.de* (14.10.2011), online unter: www.golem.de/1110/87058.html
- VEC, Milos (2002): *Die Spur des Täters. Methoden der Identifikation in der Kriminalistik (1870-1933)*, Baden-Baden: Nomos 2002.
- WIEDEMANN, Carolin (2011): „Facebook: Das Assessment-Center der alltäglichen Lebensführung“, in: Leistert/Röhle 2011: 161-182.
- WOODWARD, John D. (2001): *Super Bowl Surveillance. Facing Up to Biometrics*, Santa Monica–Arlington–Pittsburgh: RAND Arroyo Center 2001.
- WOODWARD, John D. et al. (2001): *Biometrics. A Look at Facial Recognition. RAND Documented Briefing. Prepared for the Virginia State Crime Commission*, Santa Monica–Arlington–Pittsburgh: RAND Arroyo Center 2004.

Sektion 2
Welche Medien?

Moderation: Ute Holl / Claus Pias

Neue Massen, neue Sprache?

Programmcodes und Humansprachen zwischen *privacy* und Öffentlichkeit

I.

Die Möglichkeit der individuellen Äußerung liegt einer allgemeinen Vorstellung über die akute Rolle der „sozialen Medien“ zugrunde, wonach deren Benutzen bereits eine Form der Emanzipation von Einzelnen gegenüber einem Apparat sei. Dieses Verständnis von Medien greift zurück auf Brechts „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat“, vor allem aber auf Enzensbergers „Baukasten zu einer Theorie der Medien“. Es nimmt eine entscheidende Begriffsverschiebung vor, die das Kommunikationsmodell der „Massenmedien“ betrifft: Die Masse ist nicht mehr nur Empfänger, sondern zugleich Sender von Information. Bereits Mitte der 1990er und mit der allgemeinen Verfügbarkeit von Internettechnologie erlebte diese Vorstellung erneut Konjunktur.¹ Mit der Verbreitung und Habitualisierung von „sozialen Medien“ wird diese Idee unter ökonomischer Perspektive erneut reaktualisiert. Feuilletonistische Konzepte wie *Wisdom of the crowds*², oder *Wikinomics*³ reden einer Rekonzeptualisierung des Verhältnisses von Massen zu ihren Massenmedien das Wort, in welcher die oder der Einzelne als Ausgangspunkt aller medialen Aktivität angenommen wird. Der Rezipient wird in dieser Konstellation als Produzent angenommen, die Konsumentin als *Prosumer*: Nicht nur Konsumtion, auch Produktion von medialen Inhalten soll nach diesem Verständnis *en masse* statt haben.

Geert Lovink hat bereits in einer frühen Phase des „Web 2.0“ vor dem Trugschluss gewarnt, die offenen sozialen Netzwerke – „offen“ im Sinn von „kostenlos“ – und „Freie Software“ – im Sinne von *Open Source*: „kostenlos“ und „mit offenem Programmcode“ – mit einem emphatischen Begriff der Freiheit zu besetzen:

„Keine Dissidenten sind bislang aufgestanden, um gegen die scheinheilige Agenda Einspruch zu erheben, die sich hinter der Rede vom ‚Freien‘ und ‚Offenen‘ in der breiten Öffentlichkeit verbirgt. Was man allerdings tun sollte: von den Gurus des ‚Freien‘ verlangen, jedes Mal, wenn sie die nächste kulturelle oder soziale ‚Freiheit‘ schaffen, auch ein entsprechendes ökonomisches Modell zu liefern.“⁴

Die medienökonomischen Diskurse finden im Zusammenhang mit den politischen Bewegungen in Nordafrika und dem Nahen Osten, Südeuropa, Großbritannien und zuletzt der „Occupy Wall Street“-Bewegung ihre Fortsetzung im Feld des Politischen. Während der Aufstände gegen die Regime in Nordafrika und dem Nahen Osten ging vor allem die westliche Presse davon aus, neue Kommunikationsformen seien die Triebkräfte hinter den Protesten. Die Demokratisierungsbestrebungen vor allem in Ägypten nahmen zahlreiche Expertisen zum Anlass, die Unruhen auf „soziale Medien“ zurückzuführen. Unter Bezugnahmen auf die führenden Unternehmen und Unternehmungen war von einer „Facebook-“, „Twitter-“ oder „Revolution 2.0“ die Rede.⁵ Al-Jazeera ließ sich in einer Sendung vom 17. Februar 2011 gar dazu hinreißen, von einer „Social

1 vgl. aus der frühen Phase des Internets etwa Derrick de Kerckhove, *The skin of culture*. Toronto 1995

2 James Surowiecki, *Die Weisheit der Vielen*. München 2007

3 Don Tapscott/Anthony D. Williams, *Wikinomics. Die Revolution im Netz*. München 2009

4 Geert Lovink, *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*. Bielefeld 2008, S. 13

5 Als „Revolution 2.0“ etwa durch den Organisationspsychologen Peter Kruse in der Zeitschrift Cicero im Februar 2011: Peter Kruse/Philipp Meller, „Revolution 2.0 - Facebook und die Mobilisierung von Gesellschaften“, in: Cicero online, <http://www.cicero.de/salon/revolution-20-facebook-und-die-mobilisierung-von-gesellschaften/41577> (abgerufen am 15.11.2011)

Revolution⁶ zu sprechen – als wäre ein gesellschaftlicher Umsturz ohne Gesellschaft überhaupt denkbar. Meist bleiben diese Befunde so diffus wie das Schlagwort „Web 2.0“; die konkreten Kommunikationsweisen der „sozialen Medien“ blieben im Unspezifischen. Dabei wurde gerade bei den politischen Proteste in Ägypten eine besondere, weil doppelte Qualität der Massenkommunikation sichtbar: Wurden die „sozialen Medien“ als Instanzen einer unabhängigen Information innerhalb der betroffenen Länder wahrgenommen, wurde mit ihnen eine Weltöffentlichkeit adressiert? Oder ging es umgekehrt um die Koordination der Proteste, nutzten die Revolutionäre die Foren zu einer demokratischen Meinungsbildung?⁷

Der emphatische Begriff von Freiheit, mit denen die ägyptische Revolution noch im Frühjahr 2011 belegt wurde, wird mit einem Blick auf die Unruhen in Großbritannien vom Sommer darauf unterhöhlt. Sie zeigten, dass die „sozialen Medien“ ein durchaus zwiespältiges Verhältnis zur Öffentlichkeit haben. Die Unruhen nahmen im August 2011, nur sieben Monate nach den Vorfällen in Ägypten, in London ihren Anfang und dehnten sich von dort rasch auf andere britische Großstädte aus. Ausgangspunkt war der Tod eines Bewohners des Stadtteils Tottenham infolge eines Polizeieinsatzes. Zwei Tage später fand eine zunächst friedliche Protestveranstaltung vor der zuständigen Polizeistation statt, die Demonstrierenden forderten Aufklärung über den Todesfall. Die Situation eskalierte und es kam zu Brandanschlägen und Plünderungen, die zunächst auf andere Stadtteile, binnen weniger Tage aber auch auf andere Großstädte wie Manchester, Liverpool und Bristol übergriffen. Als die Polizei noch während der Unruhen vermutete, die Täter hätten sich mittels „sozialer Medien“ zu den Unruhen verabredet, begann sie, auf den größten Netzwerken Twitter und Facebook mitzulesen. Zusätzlich zu diesen offenen Netzwerken stand jedoch der *Blackberry Messenger* (BBM) in Verdacht, Katalysator für die Randalen zu sein und die Herstellerfirma *Research In Motion* erklärte sich bereit, die Behörden zu unterstützen. Bei dem Messenger handelt es sich um eine auf Mobiltelefonen des Herstellers vorinstallierte, proprietäre, aber kostenlose Software. Ähnlich wie andere Kurznachrichtendienste macht es das BBM-System Usern möglich, Direktnachrichten zu senden. Im Gegensatz zu SMS oder Email handelt es sich bei dem Messenger jedoch um eine geschlossene Massenkommunikation. Er erweitert die Funktionsweisen von SMS und Email, indem es die Adressierung eines ganzen Nutzerkreises ermöglicht. Im Gegensatz zu anderen Kurznachrichtendiensten arbeitet BBM jedoch mit einer Verschlüsselung, was das Mitlesen der Nachrichten erschweren soll. Während also die Polizei auf öffentlichen Profilen anderer Netzwerke die Unruhestifter leicht ausfindig machen konnte, war sie im Fall des Messengers auf Mithilfe der Herstellerfirma angewiesen. Deren Unterstützung bestand zunächst darin, die Kommunikation zu kappen und das System kurzfristig vom Netz zu nehmen; darüber hinaus jedoch wurde zugesagt, die Daten der Nutzer zu Ermittlungszwecken zur Verfügung zu stellen. Seitens der Nutzerinnen gab es keine breite Empörung gegen dieses Vorhaben. Und das ist verwunderlich: Hatte doch *Research In Motion* seine Endgeräte mit der besonderen Verschlüsselungstechnik beworben und machte mit der Offenlegung ein Argument für die Benutzung eines ihrer Endgeräte hinfällig.

Mit diesen beiden Beispielen ist eine doppelte Qualität von Medien eingeführt, die sich erst durch die Verbreitung und Habitualisierung von „sozialen Medien“ als solche bemerkbar macht. Gemeint ist nicht die technische Möglichkeit, das Verhältnis von Sender und Empfänger umzukehren, und so die Masse gleichzeitig als Rezipient wie als Produzent von Information zu betrachten (das wäre nach Brecht bereits mit dem Radio möglich gewesen), gemeint ist auch nicht die repressive (bei Enzensberger *bourgeoise*, im Fall Ägyptens *diktatorische*) Absicht eines politischen Apparats, „an der Verfügungsgewalt über die Produktionsmittel um jeden Preis festzuhalten,

6 Al-Jazeera, *Empire*, Sendung vom 17.02.2011: „Social networks, social revolution“

7 vgl. zu dieser Differenzierung Martin Doll, „Revolution 2.0. Über den Zusammenhang zwischen den Aufständen im ‚arabischen Raum‘ und ihren medialen Bedingungen“, in: *kultuRRévolution*, Nr. 60, 2011, S. 64-71, hier: S. 66

ohne daß sie in der Lage wäre, von ihnen den gesellschaftlich nötigen Gebrauch zu machen“.⁸ Vielmehr wird so sichtbar, dass die „sozialen Medien“ vor allem unter Bedingungen des Politischen eines doppelten Kommunikationsmodells bedürfen: Die Adressierung einer unbegrenzten „Öffentlichkeit“ einerseits, andererseits aber die Notwendigkeit, soziale Schutzräume zu bieten, ohne ihr technisches Potential „many-to-many“ einzubüßen. Man könnte mit Canetti von einer geschlossenen Masse sprechen, die im Falle Ägypten als politisches Ziel jedoch die offene Masse hat, und von einer geschlossenen Masse, die im Falle der britischen Unruhen eine „many-to-many“-Kommunikation außerhalb des Zugriffs staatlicher Organe möglich gemacht hat.⁹

II.

Mit diesen aktuellen Beispielen lässt sich nun jedoch eine historische Unternehmung beschreiben, die nicht weniger als die gesamte Moderne umfasst und die nicht weniger als die Auf- und Anschreibung von allem und jedem zum Vorhaben hat. Die Geschichte der konstruierten Sprache nimmt bei Descartes' *Lettre au P. Mersenne* ihren Anfang, wenn nicht Ramon Llull's *Ars magna*, Pedro Bermudos' *Arithmeticus Nomenclator*, Francis Bacons *De dignitate and augmentis scientiarum*, die Polygraphien Athanasius Kirchers oder Joachim Bechers ebenso in Anschlag gebracht werden müssten.¹⁰ Bereits Gottfried Wilhelm Leibniz und John Wilkins bearbeiten das Problem der Universalsprache jedoch als ein doppeltes Problem. Bei Leibniz stellt es sich zwischen der *Arte Combinatoria* und der unvollendeten *Characteristica Universalis* und bei John Wilkins zwischen dem Traktat über Kryptographie *Mercury* sowie dem ungleich berühmteren *Essay towards a real character and a philosophical language*: Wie ließe sich eine universelle Sprache nicht als geheime Kommunikation, sondern als Sprache für den Volksgebrauch realisieren?

Dieser umfangreiche Diskurs um die Universal-, Kunst-, Welthilfs- oder Plansprachen, kurz: konstruierten Sprachen lässt sich historisch in zwei Stränge teilen. Während er sich im 16. und vor allem im 17. Jahrhundert zwischen Universalisierungs- und Geheimhaltungsansprüchen, zwischen *lingua universalis* und kryptographischen Unternehmungen bewegt, zielen vor allem die Unternehmungen der *Welthilfssprachen* des ausgehenden 19. Jahrhunderts auf eine Sprache zur allgemeinen Völkerverständigung. Damit unterscheiden sich die Plansprachen der Welthilfssprachenbewegung wesentlich von den Unternehmungen der Universalsprachen der frühen Neuzeit, die das Universelle der Sprache als Kodierung und Dekodierung von Immanenz denkt. Unter dem Eindruck einer sich durch veränderte Kommunikationsbedingungen (Institutionalisierungen der Telegraphie und der Post; Zeichenökonomien wie die von Samuel Morse und das Flaggenalphabet), zunehmende Kolonisierung und intensivierten Warenverkehrs vollziehenden Globalisierung entstehen um 1900 mehr als einhundert solcher Plansprachen, die einen pragmatischen Zweck haben: die Adressierung der ganzen Welt.

Über den Erfolg einer Plansprache um 1900 sollte eine politische, ökonomische wie wissenschaftliche Offenheit entscheiden. Die genaue Qualität dieser Offenheit wird erst unter den Bedingungen „sozialer Medien“ sichtbar. Damit sei gleichzeitig auf die Stoßrichtung der folgenden Relektüre zweier Welthilfssprachen verwiesen: Die Medienwissenschaft technischer Prägung hat sich in die Tiefen des Kodierens von Information begeben und damit eine Ökonomie der Signale beschrieben, die den Diskurs der Universalsprache im 17. und 18. Jahrhundert begleitet haben.¹¹

8 Hans Magnus Enzensberger, „Baukasten zu einer Theorie der Medien“, in: ders., Palaver. Politische Überlegungen 1967-1973, S. 91-128 hier: S. 118

9 vgl. Elias Canetti, *Masse und Macht*. München 2001, 14-16

10 vgl. dazu die umfassenden Historiographien von Louis Couturat/Léopold Léau, *Histoire de la langue universelle*. Paris 1903; Umberto Eco, *Die Suche nach der vollkommenen Sprache*. München 2002; Alessandro Bausani, *Geheim- und Universalsprachen. Entwicklung und Typologie*. Stuttgart 1970; Gerhard F. Strasser, *Lingua universalis. Kryptologie und Theorie der Universalsprachen im 16. und 17. Jahrhundert*. Wiesbaden 1988 sowie Reinhardt Haupenthal (Hg.), *Plansprachen. Beiträge zur Interlinguistik*. Darmstadt 1976.

11 vgl. etwa Friedrich Kittler, „Ein Tigertier das Zeichen setzte. Gottfried Wilhelm Leibniz zum 350. Geburtstag“. Onlinepublikation, 1996 (abgerufen auf: <http://hydra.humanities.uci.edu/kittler/tiger.html>); Stefan Rieger, *Spei-*

Demgegenüber bleiben Untersuchungen zu den Plansprachen im ausgehenden 19. Jahrhundert die Ausnahme, wenn sie nicht die Plansprachen als Kuriosum eines politischen Projekts beschreiben, das bereits um 1900 „Welt“ heißt. War der Gedanke des Universellen bei Leibniz und seinen Zeitgenossen an die Idee der Immanenz gekoppelt ist, die Idee der *Welthilfssprache* um 1900 eine pädagogische Unternehmung: „Die Universalsprache degeneriert zu einer Säkularversion, der vormals höchste Anspruch gerät zur reinen Hilfsleistung.“¹²



Abb. 1: Weltöffentlichkeit als *Stille Post*: Thematische Verschlussmarke für die Esperanto-Nachfolgerin „Ido“ des Chocolatiers Tobler, um 1910¹³

Der Diskurs um universelle Sprachen, wie sie die technisch orientierte Medienwissenschaft als Genealogie des Computers erzählt, bewegt sich bereits im 17. Jahrhundert zwischen Fragen der geheimen Kommunikation mit nur einem Adressaten, der *privacy*, einerseits und denen des Adressierens einer Öffentlichkeit andererseits. Überlegungen, wie eine abstrakte, wissenschaftliche, taxonomische, „reine“ Sprache allgemeine Verwendung finden könnte, finden sich schon bei

chern/Merken. *Die künstlichen Intelligenzen des Barock*. München 1997, Wolfgang Schäffner, „Medialität der Zeichen. Butet de la Sarthe und der Concours Déterminer l'influence des signes sur la formation des idées“, in: Inge Baxmann/Michael Franz/Wolfgang Schäffner (Hg.), *Das Laokoon-Paradigma. Zeichenregime im 18. Jahrhundert*. Berlin 2000, S. 274-290

¹² Markus Krajewski, *Restlosigkeit. Weltprojekte um 1900*. Frankfurt 2006, S. 316

¹³ Serie 2, Nr. 18 aus der digitalen Sammlung Esperanto, des Bildarchivs Austria, Österreichische Nationalbibliothek, Inventarnummer GmA 9, Ido 1,1,4

Descartes in Form einer Kommunikation der *esprits vulgaires*, der „schlichten Gemüter“, bei Wilkins in den Bestrebungen, den *real character* seiner taxonomischen Sprache auch für den *vulgus*, den Volksgebrauch, benutzbar zu machen.¹⁴

Auch die Diskurse um Theorien des Kodierens sind eng verknüpft mit denen der *Sprache für alle*, ihre Schnittpunkte finden sich bei Leibniz ebenso wie bei dem führenden Kopf der Welthilfssprachbewegung Louis Couturat (1868-1914). Der Mathematiker und Linguist Couturat war nicht nur Herausgeber der unveröffentlichten Schriften Leibniz' zum Problem der Universalsprache, er war außerdem (zusammen mit Léopold Léau) erster Historiograph der konstruierten Sprachen. Doch es ist ausgerechnet der Leibniz-Herausgeber Couturat, der die Schnittmenge zwischen einer privaten Kommunikation (des Kodierens, einer Botschaft mit nur einem Empfänger) und einer Öffentlichkeit (der Allgemeinverständlichkeit, einer Botschaft mit potentiell allen Empfängern) von Kommunikation unterläuft. Die Unterscheidung, die Couturat/Léau 1903 in der *Histoire de la langue universelle* einführen ist die zwischen apriorischen und aposteriorischen Kunstsprachen. Diese Unterscheidung bezeichnet zunächst einen theoretischen Zugang der künstlichen Sprachen. Unter „a priori“-Kunstsprachen werden in der Nachfolge Couturats/Léaus philosophische, immanenzorientierte Sprachen subsumiert, welche aus gänzlich erfundenen Grammatiken und Wortschätzen bestehen und die das Wesen der Dinge erst erkennen müssen, bevor sie die Wörter finden. „A posteriori“-Kunstsprachen meint hingegen Sprachen, die ihre Vokabeln, Grammatiken und Flexionen aus bestehenden Sprachen ableiten sich an der Praxis des Sprechens orientieren. Neben dieser theoretischen Unterscheidung konstatiert Couturat jedoch einen qualitativen Bruch zwischen den apriorischen Sprachen des 16., 17. und 18. Jahrhundert mit ihrer analytischen Präzision und denen ihrer Zeit, der aposteriorischen Welthilfssprachen und ihrer pragmatischen Ausrichtung:

„Man muß den unzureichenden Gedanken einer rein wissenschaftlichen Sprache aufgeben. [...] Die Weltsprache soll [...] keine technische oder aristokratische Sprache sein, die nur einigen Eingeweihten zugänglich ist, sondern eine tägliche Sprache, die ihre Anwendung in der Eisenbahn und dem Gasthofe ebenso findet, wie in den gelehrten Gesellschaften und den Congressen.“¹⁵

Als führender Linguist um 1900 muss Couturat das schreiben. Er formuliert damit das Programm einer ganzen Bewegung, die mit Johann Martin Schleyers Erfindung des Volapük ihren Anfang nahm und als deren nachhaltigstes Projekt bis heute das Esperanto gilt. Mit diesem Abgrenzungsgestus, der im Rahmen der Welthilfssprachbewegung um 1900 durchaus seine Gültigkeit hat, verschließt sich diese einem Diskurs der Medienwissenschaft, die zum Gegenstand den Computer hat und die es, wie Friedrich Kittler formulierte, „ohne den Siegeszug moderner Informationstechnologien gar nicht geben würde.“¹⁶ Mit seiner emphatische Abgrenzung gegenüber den Kodierungen eines Leibniz oder Wilkins hat Couturat das eigene Programm ins Abseits dieser Medientheorie gestellt. Es ist jedoch genau dieses Programm einer Weltsprache, mit der sich die „Sozialen Medien“ des Computers als Effekte von neuen Sprachen – als politische wie ökonomische Programme einer Mensch-Mensch-Kommunikation – beschreiben lassen.

III.

Mitte des 19. Jahrhunderts wird das Denken einer *Lingua universalis* abgelöst durch das Denken einer *Welthilfssprache*, welches sich aus Hoffnungen speist, mittels einer internationalen *lingo* die sprachlichen Notwendigkeiten eines weltweiten Austauschs herzustellen und so die Missstände und Missverständnisse, die zwischen den Völkern bestehen, ein für allemal zu beseitigen. Für

14 zu Descartes vgl. Couturat/Léau: *Histoire*, op. cit., S. 12ff., zu Descartes und Wilkins: Alessandro Bausani, *Geheim- und Universalsprachen. Entwicklung und Typologie*. Stuttgart 1970, S. 95ff.

15 Louis Couturat, *Die Internationale Hilfssprache*. Berlin 1903, S. 5f.

16 Friedrich Kittler, „Geschichte der Kommunikationsmedien“, in: Jörn Huber, Alois Martin Müller (Hg.), *Raum und Verfahren. Interventionen 2*. Basel/Ffm/, Frankfurt/M. Zürich 1993, 169-188, hier: 169

dieses Projekt bietet sich auch im 19. Jahrhundert *Multikulti* an: In den sprachlich wie kulturell heterogenen Herkunftsorten zweier führender Autoren von Welthilfssprachen wird der Ursprung für deren Ideen vermutet, durch die Aufhebung sprachlicher Missverständnisse zu einem Verständnis zwischen den Völkern zu gelangen. Von Ludwik Lejzer Zamenhof wird gesagt, er habe sein Esperanto unter dem Eindruck des Sprachgemischs aus Polnisch, Jiddisch, Russisch und Deutsch seiner Heimatstadt Białystok entwickelt. Sein bekanntester Konkurrent innerhalb der Welthilfssprachbewegung, Johann Martin Schleyer, war gebürtig aus Konstanz.¹⁷ Der Erfinder des Volapük kam, so weiß der Zeitgenosse Ernst Beermann zu berichten, „[o]hne zu wissen, dass schon vor ihm Weltsprachen aufgestellt waren, [...] selbständig auf die Idee einer auf dem ganzen Erdkreise verstandenen Sprache, indem ihm bei Schwierigkeit in der Zustellung von Briefen, welche seine Pfarrkinder nach Amerika sandten, der Gedanke aufstieg, wie schön es wäre, wenn alle Erdbewohner ein gemeinsames Alphabet, eine gleichmäßige Orthographie und eine einzige allgemeine Korrespondenzsprache besäßen. So erfand er das Volapük [hier zitiert Beermann ohne Seitenangabe aus Schleyers *Hauptgedanken*¹⁸], als aufrichtiger Menschenfreund, der mit seiner Erfindung endlich der babylonischen Sprachverwirrung auf Erden, [...] zahllosen Mißverständnissen, Streitigkeiten, Zerwürfnissen, Verkehrtheiten und Kostspieligkeiten, einem Meere von Vorurteilen, Hass und Zwiespältigkeiten, von Unwissenheit, Bosheit, Leidenschaften und Notständen, sowie vielen längst überwundenen oder nicht ferner mehr haltbaren Standpunkten aller Art entgegenarbeiten möchte, und zwar aus reinem Mitleid mit der tiefzerklüfteten, vielgequälten Menschheit.“¹⁹

Schleyer, als katholischer Geistlicher mit missionarischem Eifer gesegnet, gibt seiner Unternehmung den Namen Volapük, Weltsprache, und lehnt das Vokabular vor allem an das Englische an: Volapük nach vol = Welt (von Englisch: *world*) und pük = Sprache (von *to speak*). Trotz der zahlreichen bereits bestehenden Hilfssprachen, von denen Schleyer in der Beermannschen Legende nichts wusste und von denen er auch fürderhin nichts wissen wollte, wird die neue Sprache ein voller Erfolg. Im Jahr 1890, elf Jahre nach Schleyers erster Veröffentlichung beträgt, so vermeldet es der Volapist Beermann,

„[...] die Zahl der Kenner, Förderer und Freunde des Volapük 2 500 000, die Zahl der Volapükvereine 290, die Zahl der Volapükzeitungen 23. [...] Bis jetzt haben 300 Handelsfirmen, darunter 159 deutsche, 66 französische, 30 italienische, 14 englische, 13 russische und 9 amerikanische, Volapük als Korrespondenzsprache angenommen und stellen für Kontorplätze nur noch Leute an, welche dieser Sprache mächtig sind.“²⁰

Trotz dieses anfänglichen Erfolgs und umfangreicher Polemisierungen Schleyers gegen andere Plansprachen sollte sich Volapük in den internationalen Debatten um die Welthilfssprache kaum mehr als zwei Jahrzehnte behaupten. Grund waren zahlreiche Kritiken an der Künstlichkeit von Schleyers Konstrukt, so etwa dass Vokabeln, trotzdem sie von natürlichen Sprachen abgeleitet waren, so verfremdet wurden, dass ihre etymologische Herkunft nicht mehr erkennbar war und so ihr Erlernen erschwert wurde: lange nach dem Tod des Erfinders wurde etwa aus *Nelij* (für: England) *Linglän* und aus *Täl* (für: Italien) *Litaliyän*. Schleyers Sprache war zu *kryptisch*: In ihrem Abgrenzungsgestus gegenüber jeder Künstlichkeit enttarnte die welthilfssprachbewegte Öffentlichkeit etwa das Vokabular des Schleyerschen Volapük als verkappt apriorisch: Der mnemonische Vorteil, den ein anglophiler Europäer beim Erlernen gehabt hätte, wurde durch die Ver-

17 zu den Dialekten in Konstanz und Volapük vgl. Richard M. Meyer, „Künstliche Sprachen“, in: *Indogermanische Forschungen. Zeitschrift für indogermanische Sprach- und Altertumskunde*. Band 12, 1901, S. 33-91, 242-318, hier: 80

18 Johann Martin Schleyer, *Hauptgedanken meiner öffentlichen Vorträge über die von mir ersonnene Allsprache Volapük*. Konstanz 1885

19 Ernst Beermann: *Studien zu Schleyers Weltsprache Volapük*. Ratibor 1890, S. 4f.

20 ebd., S. 3

fremdung der Anlehnung zunichte gemacht. Vol = Welt (von *world*) und pük = Sprache (von *to speak*).

Vor allem aber scheiterte Schleyer nicht an der schieren Konkurrenz anderer Welthilfsspracheprojekte, sondern an deren Demokratisierungstendenzen, die auf die Volapistenverbände übergreifen begannen. Öffentlichkeit sollte dem Volapük durch institutionelle Korrektive zur Optimierung verhelfen: die Expertise zahlreicher Fachleute sollten Grammatik wie Vokabular auf Anwendbarkeit testen, Revisionen vorschlagen und so dem Konstrukt zu Lebendigkeit verhelfen.²¹ Trotz dieser Bestrebungen blieb der Autor Schleyer Autokrat. Es ist eine Ironie dieser Geschichte, dass ausgerechnet ein Kryptograph den Untergang des Volapük vorantreiben sollte, indem er *Öffentlichkeit* einforderte. Die *kadem volapüka*, Akademie der Weltsprache, wurde im August 1887 auf dem zweiten Volapisten-Kongress in München beschlossen und gegründet. Vorstand derselben konnte nur der große Erfinder selbst sein, da er als *cifal* allen Verbänden vorstand; als Direktor wurde der Pariser Linguist und Kryptograph Auguste Kerckhoffs bestellt. Als Kerckhoffs im Jahr darauf eigenmächtig ein Treffen der Akademie in Paris einberief mit dem Vorschlag, dort eine bereinigte Grammatik zu verabschieden, war das ein Versuch, die Akademie als Autorität gegen Schleyer in Stellung zu bringen. Zumindest verstand Schleyer das so und erklärte kurzerhand, dass fortan die Beschlüsse jeder volapistischen Versammlung ohne Gültigkeit seien, solange sie nicht vom *cifal* abgesegnet wurden. Im *Volapük-Blatt* Nr. 107 unter dem Titel *Die Akademie und ich* fordert Schleyer die Akademie auf, die Rangordnung des Volapük einzuhalten, unterläuft dabei aber selbst jede Ordnung von *Oben* und *Mitte*:

„Die Akademie möge mein Berater, aber nicht mein Beherrscher oder Vormund oder gar Schädiger sein! Ich stehe nicht in der Akademie, sondern über der Akademie. Denn ohne mich würde eine Akademie des Volapük nicht sein. [...] Insbesondere soll die Akademie mit mir die Mitte suchen, nicht sie fliehen. Aber die Mitte des Volapük bin ich selbst nebst meiner großen Idee, ich, der ich der Erdenker und Oberstvorstand des Volapük bin.“²²

Volapük sollte sein, wie Volapük ist, oder Volapük sollte nicht sein. Zwar wurden noch bis 1956 Zeitungen in der Schleyer'schen Kunstsprache herausgegeben, aber von der Autorität seines Autors sollte sie sich nie mehr erholen. Trotz der von Schleyer als „alle Erdenbewohner“ adressierten Weltöffentlichkeit blieb Volapük das private Unternehmen seines Erfinders.


Gegen Ende des 19. Jahrhunderts begann eine andere Plansprache ihren Siegeszug anzutreten. Jener Entwurf, den der Arzt Ludwik Lejzer Zamenhof 1887 veröffentlichte, gilt bis heute als nachhaltigster Beitrag zum Programm der Welthilfssprachen. Nach dem Pseudonym ihres Verfassers heißt sie bis heute: Esperanto. Zamenhof hatte 15 Jahre an seiner Sprache gearbeitet, auch unter besonderer Berücksichtigung der Wirrungen um das Volapük.²³ 1887 veröffentlichte er sie als *Dr. Esperanto* (der Hoffende) und unter dem Titel *Internationale Sprache. Vorrede und vollständiges Lehrbuch* in Warschau. Auf mageren 39 Seiten umfasste Zamenhofs *Unua Libro* nur einige Stichpunkte zur Grammatik und ein rudimentäres Wörterbuch, doch was sich auf der Rückseite des Schmutztitels sowie im Anhang verbarg, waren nicht weniger als zwei Teilstücke eines Vertrags zur Einführung des Esperanto als „soziales Medium“. Zamenhof formuliert dort einen Rechtsverzicht und überschreibt seine Sprache der Weltöffentlichkeit: Eine der „Hauptaufgaben, welche ich mir zu lösen vornahm“, sei es gewesen, so Zamenhof, „ein Mittel zu finden die

21 vgl. exemplarisch Gustav Meyer, „Weltsprache und Weltsprachen“, in: *Essays und Studien zur Sprachgeschichte und Volkskunde*. 2 Bd. Straßburg 1893, S. 23-46

22 aus dem Volapük übersetzt in Beermann, *Studien*, op. cit., S. 13

23 vgl. Ulrich Lins: *Die gefährliche Sprache. Die Verfolgung der Esperantisten unter Hitler und Stalin*. Gerlingen 1988, S. 16

Gleichgültigkeit der Welt zu überwinden und dieselbe zu ermuntern, sofort und *en masse* [...] Gebrauch zu machen“.²⁴

 Die internationale Sprache soll, gleich jeder nationalen, ein allgemeines Eigenthum sein, wesshalb der Verfasser für immer auf seine persönlichen Rechte darüber verzichtet.

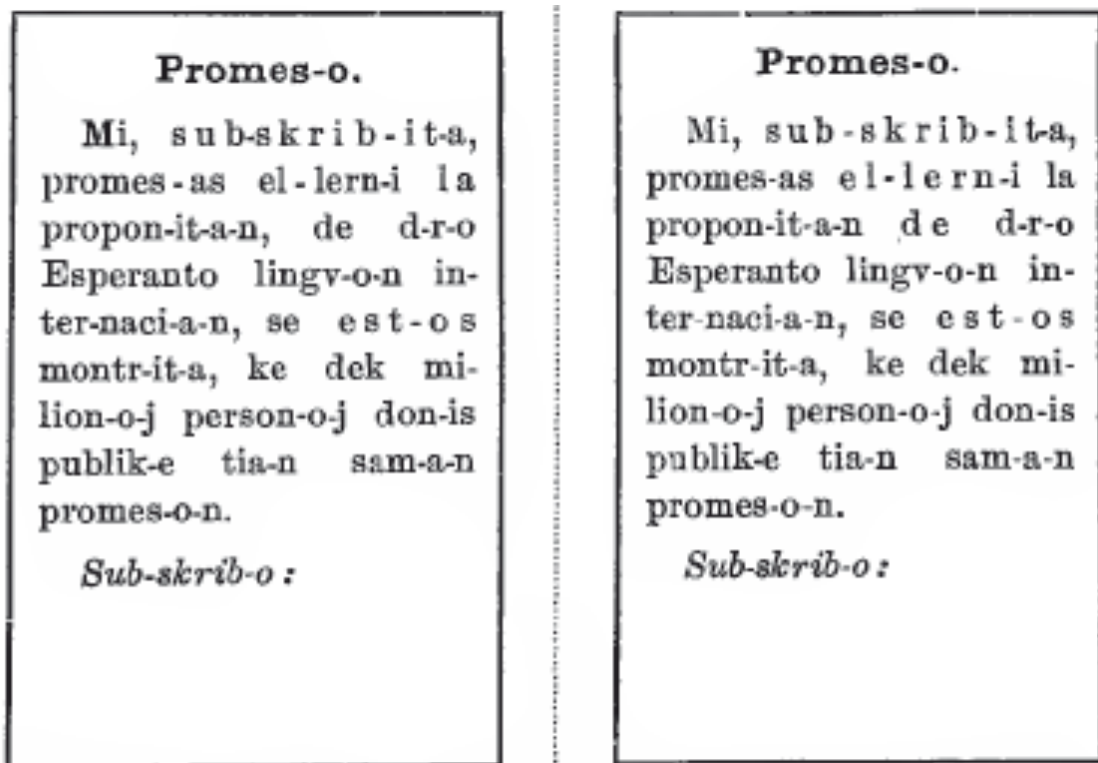
Druck von Cb. Kelter, Nowolipie-Str. N. 11, Warschau.

Abb. 2: *Creative Commons*: Zamenhofs Rechtsverzicht von 1887²⁵

Im Anhang der Sprachlehrbüchlein fanden sich Coupons, die Interessierte angehalten waren auszuschnneiden und zu verteilen, nachdem sie selbst einen unterschrieben und an den Autor „Dr. Zamenhof, Warschau“ geschickt hatten. Die Coupons waren mit kleinen Verträgen beschriftet; die Unterzeichner sollten ihr Interesse an Zamenhofs Sprache bekunden und sich mit Unterschrift verpflichten, die neue Sprache zu lernen. Die *vorgestellte Gemeinschaft* für Zamenhofs Sprache bestand aus einer Bevölkerung von „dek milionoj personoj“: der Vertrag würde gültig, sollten zehn Millionen ebenfalls unterzeichnen.

²⁴ Ludwik Lejzer Zamenhof (als Dr. Esperanto), *Internationale Sprache. Vorrede und vollständiges Lehrbuch*. Warschau 1887, S. 8 f.

²⁵ ebd., S.2



NOTE—Please return these, when signed, to Dr. Zamenhof, Warsaw, Russia, for Dr. Esperanto.

Abb. 3: Sprache als Massenmedium: Zamenhofs *mailbot*²⁶

Zamenhof blieb bei seiner antiautoritären Haltung und musste dennoch 18 Jahre (und damit zehn Jahre länger als Schleyer) auf die Einrichtung einer Kommission als Korrektiv warten: Im französischen Boulognesur-Mer verständigte sich die Esperanto-Öffentlichkeit auf dem ersten Weltkongress 1905 endlich auf das *fundamento* ihrer Sprache. Bis heute gilt das Esperanto als das nachhaltigste Projekt der Welthilfssprachebewegung, die um 1900 in Angriff nimmt, Verkehr wie Kommunikationstechnik ein neues, soziales Medium beizustellen. Unter dem Eindruck, und unter expliziter Bezugnahme auf die ökonomischen, politischen wie kommunikationstechnischen Bedingungen ihrer Zeit nahmen Autoren wie Schleyer und Zamenhof (und mit ihnen hunderte weitere) sich vor, für die im Entstehen begriffene Weltöffentlichkeit ein Massenmedium bereit zu halten. Diese Bedingungen vor Augen, scheiterte der eine Autor, während der andere aus den politischen wie ökonomischen Notwendigkeiten und technischen Machbarkeiten für seine Sprache eine offene Struktur ableitete.

IV.

Es wäre ein Leichtes, das autokratische Gebaren eines Johann Martin Schleyer mit dem eines Bill Gates²⁷ zu vergleichen, und in Ludwik Zamenhof den historischen Souffleur von Pierre Levys

²⁶ Ludwig Lazar Zamenhof (als Dr. Esperanto), *An attempt towards an international language*. New York 1889, Anhang, o.P. Die englische Übersetzung vermerkt allerdings bereits ein Copyright für den Übersetzer Henry Phillips

²⁷ Bill Gates brachte 1976 in seinem *An Open Letter to Hobbyists* die Autorität des professionellen Programmierers gegen die Bastler in Stellung: „As the majority of hobbyists must be aware, most of you steal your software. Hardware must be paid for, but software is something to share. Who cares if the people who worked on it get paid?“ Der Brief, der in verschiedenen Computermagazinen abgedruckt wurde, findet sich in voller Länge auf <http://www.blinkenlights.com/classiccmp/gateswhine.html> (abgerufen am 01.12.2011)

Hacker-Ethik²⁸, Linus Torvalds Linux-Kernel²⁹, oder, wie es Leo Findeisen getan hat, Richard Stallmans freien Betriebssystem GNU zu sehen.³⁰ Unlängst hat sich jedoch gezeigt, wie sich der Diskurs um offenes Wissen unter Bedingungen des Computers von einer Techno-Logik über Semantiken einer offenen Wissensökonomie hin zu einer neoliberalen Ideologie des *Open Source* verschoben hat.³¹

Die Theoriebildung der für die Plansprachen zuständigen Interlinguistik folgte dem Beispiel Zamenhofs und nahm in Angriff, so eine ihrer Gründungsschriften, „die natürlichen Gesetze der Bildung gemeinsamer Hilfssprachen zu studieren.“³² Die Medienwissenschaft einer technischen Prägung hingegen hat die Geschichte konstruierter Sprachen vor allem als Vorgeschichte der Maschinensprache in den Blick genommen. Bei der medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den konstruierten Sprachen in Zusammenhang mit der Maschinensprache des Computers lassen sich zwei unterschiedliche Diskussionen beobachten: eine (sehr breit geführte) technische, welche die medientechnischen Bedingungen und die Geschichte der Kombinatorik als Vorgeschichte des Computers begreift; und eine wissensökonomische, welche die aposteriorischen Welthilfssprachentwürfe um 1900 als metaphorisch gedachte Ursprünge offener Software und Programmiersprachen annimmt. Zamenhofs Rechtsverzicht von 1887 könnte, so vermutete es Leo Findeisen im Umfeld der *Ars Electronica*, „[...] als das Gründungsdatum einer ‚Free Software‘-Strategie“³³ gelesen werden, ebenso wie Schleyers Volapük als gescheiterte Strategie eines starrköpfigen Programmcode-Autoren gelesen werden müsse.

Damit ist zugleich eine medientheoretische wie medienhistorische Lücke benannt, die erst unter den konkreten Verwendungsweisen „sozialer Medien“ sichtbar wird: Die Frage nach der Sprache des Computers ist zugleich eine Frage nach den Programmierungen als auch eine Frage nach seinen Programmatiken. Gemeint ist somit nicht die Umschreibung einer Genealogie des Computers, sondern die politischen wie ökonomischen Wirkweisen seiner gesellschaftlichen Habitualisierung. Zwar weist Findeisen zurecht darauf hin, dass die Geschichte des Esperanto unter zwei großen Diktaturen des 20. Jahrhunderts zu einer Leidensgeschichte wird. Zamenhofs Esperanto, so Findeisen

„[...] resultierte nicht nur in glücklichen, reisenden, lesenden und heiratenden Userinnen und Usern, diese wurden auch zu Tausenden eingesperrt, misshandelt und getötet, v. a. unter den Diktaturen von Adolf Hitler und Joseph Stalin. Die neue, neutralisierte Sprachkompetenz bedeutete eine ausreichend direkte Gefährdung von Machtbereichen, dem Nationalsozialismus und dem Sowjetkommunismus, die [...] Deutsch und Russisch zu Komplizen ihres Sendungsbewusstseins gemacht hatten.“³⁴

Damit zeigt sich doch, dass die Welthilfssprachen um 1900 nicht nur ein wissensökonomisches Modell waren, sondern dass ihre politischen Programme genügend Potential besaßen, um als

28 die Grundlagen der Hackeethik sind: Sharing, Openness, Decentralization, Free access (in Levys Fall: to computers), World Improvement, vgl. Steven Levy, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. London 1984

29 „Ich wollte, dass die Leute Linux sehen und nach Herzenslust verändern und verbessern konnten. Aber gleichzeitig wollte ich sicherstellen, dass ich auch etwas davon hatte und mitbekam, was sie damit machten. Ich wollte immer Zugriff auf den Quellcode haben und Verbesserungen, die andere vornahmen, selbst nutzen können. Nach meiner Überzeugung hatte Linux die beste Chance, sich zu einem optimalen technischen System zu entwickeln, wenn ich ihm seine Reinheit bewahrte.“ (Linus Torvalds, David Diamond, *Just for Fun. Wie ein Freak die Computerwelt revolutionierte*. München/Wien 2001, S. 104)

30 vgl. Leo Findeisen, „Sterben für Codes. Zur Geburt der Free-Software-Bewegung im Jahr 1887“. In: *Ars Electronica* (Hg.), *Code: The Language of our Time*. Ostfildern 2003, S. 73-87, hier: S. 86

31 vgl. Gerd Sebald, *Offene Wissensökonomie. Analysen zur Wissenssoziologie der Free/Open Source-Softwareentwicklung*. Wiesbaden 2008

32 Jules Meysmans, „Eine neue Wissenschaft“, in: Hauptenthal, *Plansprachen*, op. cit., S.111-112, hier: S. 111

33 Findeisen, *Sterben für Codes*, op. cit., S. 81f.

34 ebd., S. 86. Vgl. zur Verwendungsweise des Deutschen im Nationalsozialismus ausführlich Victor Klemperer, *Die unbewältigte Sprache*. Darmstadt 1966

gefährlich eingestuft zu werden. Die Unruhen in Ägypten wie Großbritannien zeigen, dass „soziale Medien“ weniger Effekte von Programmierungen sind, sondern dass sie in ihrer Mehrdeutigkeit in Bezug auf ihre Kommunikationsmodelle gedacht werden müssen. Als „soziale Medien“ des Computers stehen die Netzwerke, die in Ägypten wie in Großbritannien zum Einsatz kamen, sowohl in einer technischen wie in einer politischen Tradition: Als Programmierungen sind sie Techniken, in ihrem pragmatischen Einsatz zeigt sich jedoch, dass der Begriff der „Öffentlichkeit“ selbst brüchig wird. Ließen sich die Unruhen in Ägypten (zumal in der Lesart der westlichen Presse) noch in der emphatischen Lesart eines unterdrückten Volks lesen, das gegen seinen Diktatoren aufbegehrt, so wird doch im Fall des *Blackberry-Messengers* deutlich, dass die neuen Kommunikationsformen der „sozialen Medien“ *privacy* wie Öffentlichkeit zugleich einfordern.

Reality Mining

Neue Mengen-Lehren in Social Simulations

»Psychohistory – [...] It was the science of mobs; mobs in their billions. It could forecast reactions to stimuli with something of the accuracy that a lesser science could bring to the forecast of a billard ball. The reaction of one man could be forecast by no known mathematics; the reaction of a billion is something else again.«¹

»In the past, it was impossible to experiment with our future. This made social sciences different from the natural and engineering sciences, in which different options can be tried out before choosing one. In the future, we will also be able to make experiments with different socio-economic designs.«²

Am 14. Februar 1973 stellte der Management-Kybernetiker, selbsternannte ›altmodischer‹ Marxist und vom Katholizismus konvertierte Tantra-Yogi Stafford Beer am Brighton Polytech einem verblüfften Auditorium sein neuestes Projekt vor. »Chile run by Computer« hatte *The Observer* einen Monat zuvor getitelt³, und südamerikanische Zeitungen publizierten Artikel wie »Kommandosaal der Science Fiction«⁴ oder »Mr. Beer's Big Brother«.⁵ In seiner Rede mit der etwas unbeholfenen Überschrift-Alliteration *Fanfare for Effective Freedom* erklärte Beer, physiognomisch eine rauschbärtige »Kreuzung aus Orson Welles und Sokrates«⁶ und auch sonst eine Figur ›larger than life‹ (wie es 2001 in einem Nachruf heißen sollte), was es im Detail mit jenem *Project Cybersyn* auf sich hatte, das im November 1971 gestartet war und die Presse zu derartigen Volten hinriß. Zu diesem Zeitpunkt war er seit 18 Monaten als Projektleiter und Vordenker von *Cybersyn* (für *Cybernetic Synergy*) dabei, eine Form kybernetisch-informationstechnischer Staatssteuerung zu installieren. Und dies ausgerechnet in jenem nicht gerade für High-Tech bekannten und durch interne Versorgungskrisen, antisozialistische Streiks und internationale Exportboykotte gebeutelten Chile Salvador Allendes.⁷ Nicht nur wegen seines offensiven Einsatzes moderner Informations- und Computertechniken schlug Beer Kritik entgegen. *Cybersyn* eilte der schlechte Leumund technokratischer, entmenslichter Kontrollarchitekturen voraus. Auch sein Anspruch, nicht nur aktuelle soziale und ökonomische Krisen in den Begriff zu bekommen, sondern mittels eines Computersimulationssystems mögliche zukünftige Krisen von vorneherein zu verhindern, kam den Zeitgenossen unheimlich bis lachhaft vor. Jedenfalls war *Cybersyn*, das in der Rückschau 30 Jahre später – auch wegen seines ikonischen Management-Zentrums, dem sogenannten *Operations Room* – symphatisierend-augenzwinkernd »Raumschiff Social Enterprise«⁸ genannt werden konnte, seinerzeit Gegenstand heftiger

1 Asimov, Issac: *Foundation*, 1951.

2 Helbing, Dirk/Baliotti, Stefano: »From Social Simulation to Integrative Systems Design«, Conceptual White Paper, URL: <http://www.arxiv.org/1011.3970>, S. 17.

3 Hawkes, Nigel: »Chile run by computer«, in: *The Observer*, 7. Januar 1973.

4 Vgl. Palmarola, Hugo (2003). »Productos y Socialismo: Diseno Industrial Estatal en Chile«, in: ders. u.a. (Hg.): 1973. *La Vida Cotidiana de un Año Crucial*. Santiago de Chile, S. 225-295: 286.

5 —: »El ›hermano mayor‹ de Mr Beer«, in: *Ercilla*, 23. Januar 1973.

6 Vgl. Becket, Michael: »Beer: The Hope of Chile«, in: *The Daily Telegraph Magazine*, 10. August 1973, S. 7.

7 Vgl. zu diesem Thema Pias, Claus: »Der Auftrag. Kybernetik und Revolution in Chile«, in: Gethmann, Daniel/Stauff, Markus (Hg.): *Politiken der Medien*, Zürich/Berlin 2005; ausführlicher Vehlken, Sebastian: *Environment für Decision. Die Medialität einer kybernetischen Staatsverwaltung. Eine medienwissenschaftliche Untersuchung des Projekts Cybersyn in Chile 1971-73*, Magisterarbeit, Ruhr-Universität Bochum. URL: http://homepage.univie.ac.at/sebastian.vehlken/files/2007_04_04_Magisterarbeit%20Cybersyn%20Sebastian%20Vehlken.pdf und Medina, Eden: *Cybernetic Revolutionaries: Technology and Politics in Allende's Chile*, Cambridge 2011.

8 Pias, Claus: »Die Herrschaft der Sozialmaschine. Kurzschluß als Methode: Wie Chile einst zum kybernetischen Staat umgewandelt und seine Wirtschaft von einem einzigen Computer regiert werden sollte«, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 13. März 2004, S. 38.

Debatten. Und dies, obwohl sich Beers biokybernetische Theorie, mit der er staatliche Regulierung aus den Unzulänglichkeiten des Zeitalters der (langsamen und schnell veraltenden) Statistik hinein in eine von Computer-Hardware- und -Software getragene *Real Time Control* überführen wollte, jenseits zeitgenössischer Dychotomien bewegte. Kybernetik (oder besser: »CyBEERnetics«)⁹ stand für Beer »jenseits der Dogmen von Zentralisierung oder Dezentralisierung, jenseits der Doktrinen von freier Marktwirtschaft oder Planwirtschaft und jenseits der Expertisen von Bürokratie oder Vetterwirtschaft«.¹⁰ Und das *Viable System Model* (VSM), sein Blueprint für funktionierende komplexe Systeme, war als basisdemokratisches Feedbacksystem konzipiert. Nur glauben wollte das – jedenfalls im nicht-sozialistischen Westen – kaum jemand so wirklich. Nur ein Jahr nach der Veröffentlichung der *Grenzen des Wachstums* und inmitten eines um sich greifenden Diskurses um computer-simulatorische Weltmodelle¹¹ traf Beers Projekt den Zahn der Zeit – die Frage nach der Zukunft, und wichtiger: ihrer Voraussage. Da kann der Kybernetiker noch so oft betonen, dass es ihm keinesfalls um eine Vorhersage der Zukunft gehe, sondern dass er mit Simulationen arbeite, um *mögliche* zukünftige Szenarien zu generieren.¹² Alles darüber Hinausgehende liege in anderen Händen: »The future, I reckon, is only known to God, and it seems to me that the class of men who have always come nearest to perceiving his intentions are the science-fiction-writers.« Doch von außen betrachtet ist beim *Cybersyn*-Projekt selbst nie ganz klar, was noch *Science fact* und was schon *Science fiction* ist. Und diese Lage kompliziert sich spätestens dann noch einmal, wenn sechs Jahre später der Science Fiction-Autor Douglas Adams, inspiriert von Beers Experimenten,¹³ in *Per Anhalter durch die Galaxis* jenes grandioses Missverständnis aufklärt, was es mit Weltmodellen auf sich hat:

- »Earthman, the planet you lived on was commissioned, paid for, and run by mice.« [...]
- »Mice?« he said.
- »Indeed, Earthman.«
- »Look, sorry – are we talking about the little white furry things with the cheese fixation and women standing on tables screaming in early sixties sit coms?«
- »These creatures you call mice, you see, they are not quite as they appear. They are merely the protrusion into our dimension of vast hyper-intelligent pan-dimensional beings. The whole business with the cheese and the squeaking is just a front. [...] They've been experimenting on you, I'm afraid.«
- »Ah no«, he said, »I see the source of the misunderstanding now. [...] What happened was that we used to do experiments on *them*. They were often used in behavioural research, Pavlov and all that sort of stuff.« [...]
- »Such subtly [...], one has to admire it. [...] How better to disguise their real natures, and how better to guide your thinking? [...] You see, Earthman, they really are particularly clever hyper-intelligent pan-dimensional beings. Your planet and people have formed the matrix of an organic computer running a ten-million-year research program...«¹⁴

Die Zukunft, so wissen es clevere hyperintelligente, pandimensionale Wesen, und so ahnt es auch der Science-Fiction-Autor Adams bereits 1979, wird in Computersimulationsmodellen von globalem Maßstab gemacht.

Doch inwieweit betreffen diese vergangenen Zukünfte der 1970er Jahre eine heutige Diskussion um Soziale Medien und Neue Massen? Nun, man könnte als eine *erste* These wagen, dass sich aktuell ein ganz ähnlicher Diskurs entwickelt, der Krisenereignisse, Computerhard- und -software, Computersimulationstechniken und das Management komplexer sozioökonomischer Systeme auf intrikate

9 Ein Neologismus von Martin Schaffernicht von der Universidad de Talca in Chile, wie Wolfgang Pircher erwähnt, vgl. Pircher, Wolfgang: »Markt oder Plan? Zum Verhältnis von Kybernetik und Ökonomie« in: Claus Pias (Hg.): *Cybernetics/Kybernetik. Die Macy-Konferenzen 1946-1953, Band 2: Essays und Dokumente*. Berlin 2003, S. 95-110: 104.

10 Pias, »Der Auftrag«, a.a.O., S. 140.

11 Vgl. Meadows, Donella H./Dennis L. Meadows/Jørgen Randers/William W. Behrens III: *The Limits to Growth*, 1972.

12 Beer, Stafford (1973). *Fanfare for Effective Freedom. The Third Richard Goodman Memorial Lecture*. Manuskript. Brighton 1973, S. 22. URL: http://www.kybernetik.ch/dwn/Fanfare_for_Free-dom.pdf.

13 Pickering, Andrew: *Cybernetics and the Mangle. Ashby, Beer and Pask*. Manuskript. Chicago 2002, S. 8.

14 Adams, Douglas: *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. The Trilogy of Four*. London 2002, S. 142-143.

Weise verknüpft. Wenn seit Kurzem unter Stichwörtern wie z. B. ›Social Metereology‹, ›Social Supercomputing‹ oder ›Reality Mining‹ Großforschungsprojekte initiiert werden, die mittelfristig eine Computersimulation des gesamten Planeten in Aussicht stellen und dazu als eine Art universeller Datenstaubsauger auch in sozialen Netzwerken fungieren wollen, dann sind neuerliche Schlagzeilen wie »Earth Project aims to ›simulate everything‹«¹⁵ oder »Living Earth Simulator will predict the future of everything«¹⁶ so wenig überraschend wie eine Diskussion der epistemischen und ethischen Implikationen eines derartigen Projekts. Großangelegte Modelle im Bereich von Social Simulations wurden z. B. in der Verkehrsforschung (*TRANSSIMS*), in der Epidemiologie (*GSAM*, *EPISIMS*) oder in der Ökonomie (*EURACE*, *U-Mart*) seit Ende der 1990er Jahre bereits sehr weit entwickelt. Es ist aber vor allem ein Projekt, das diese Dynamik seit einigen Monaten zuspitzt und radikalisiert. In einer aktuellen EU-Großforschungs-Förderungsinitiative bewirbt sich unter dem Titel *FutureICT* (ICT steht für *Information and Communications Technology*) ein Vorhaben, das (mit einer Perspektive von erst einmal 10 Jahren) nicht weniger als die möglichst umfassende Integration verschiedener Social Simulations zum Ziel hat. In Analogie zur physikalischen Großforschung bezeichnen die Initiatoren dieses Meta-Simulationsprojekts es auch gern als *Large Knowledge Collider*. Mögliche Anschubförderung: 1 Milliarde Euro.

*

Dieser Beitrag wird versuchen, nicht nur einen Einblick zu geben in den gegenwärtigen Diskurs zu *Global Scale Social Simulations*. Anhand eines Vergleichs mit den soziokybernetischen Layouts von Stafford Beers *Cybersyn*-Projekt soll zudem skizziert werden, wo Ähnlichkeiten und Differenzen zu Überlegungen der 1970er Jahre erkennbar werden: etwa bei den die Projekte interessierenden Problembereichen, bei ihren konzeptuellen Designs, und bei ihrer medientechnischen Implementierung. Begegnen uns hier die gleichen, immer noch drängenden Fragen? Beeinträchtigen immer noch ähnliche konzeptuelle Probleme die Umsetzung derartiger Systeme? Werden ähnliche Vorbehalte gegen die Projekte formuliert? Und was waren Gründe für das relative Verschwinden der Modelle aus den 1970er Jahren, bzw. was könnte dies für die Nachhaltigkeit heutigen Weltmodell-Strebens bedeuten?

Eine zweite These könnte lauten, dass sich – selbst wenn eine Renaissance ähnlicher Gründe, Ziele und Vorbehalte angezeigt wäre – mit den aktuellen Simulationsansätzen dennoch zumindest auf technologischer Seite eine paradigmatische Verschiebung vollzogen hat. Nicht mehr kybernetische Feedbackschleifen und *Equation-based Modeling* (EBM)-Ansätze stehen bei deren Programmierung im Vordergrund, sondern es dominieren *Agent-based-Modeling* (ABM)-Techniken. Nach den Anlässen und Folgen dieser Transformation oder Zäsur wäre ebenfalls zu fragen, und auch hier mischen sich bereits in den 1970ern Science fact und Science Fiction: So handelt Rainer Werner Fassbinders Film *Welt am Draht* (1973) von einem Social Computing-System, das zwar noch im *Institut für Kybernetik und Futurologie* kontrolliert und observiert wird. Doch dessen Programm zeigt bereits wieder eine Ahnung des Kommenden – es arbeitet mit einer auf einem Supercomputer implementierte künstliche Gesellschaft mit zehntausend ›Agenten‹. Und dies wiederum wird nur zwei Jahre nach Thomas Schellings berühmten Checkerboard-Simulationen thematisiert, mit denen er die Prozesse von sozialer Segregation und Ghattobildung erforscht; Untersuchungen, die man als einen prominenten Schritt hin zu einem agentenbasierten Modellierungsparadigma ansehen kann.

Und damit wäre eine dritte These verbunden: Dass nämlich – geplante oder bereist umgesetzte – *Global Scale Agent Models* die in unserem Symposium angesprochenen Neuen Massen mit sich selbst kurzschließen: Individuelle soziale Verhaltensweisen sollen im Zugriff auf soziale Netzwerk-Daten agentenbasierte Computersimulationen informieren, um damit Szenarien individuenbasier-

¹⁵ Morgan, Gareth: » Earth Project aims to ›simulate everything‹«, in: BBC News Online, 28. Dezember 2010. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-12012082>

¹⁶ Ackerman, Evan: »Living Earth Simulator will predict the future of everything«, in: *Dvice*, 31. Dezember 2010. URL: <http://dvice.com/archives/2010/12/living-earth-si.php>

ter Makroentwicklungen zu generieren. Und damit wiederum sollen dann jene negativen Effekte ›alter Massen‹ und ihrer Pathologien behoben werden.

I. Santiago 1971: *Chile run by Computer*

»Project Cybersyn / OBJECTIVE: / To install a preliminary system / of information and regulation / for the industrial economy / that will demonstrate / the main features of cybernetic management / and begin to help in the task / of actual decision-making / by 1st March 1972.«¹⁷

Cybersyns Mediengeschichte ist ein interdisziplinärer und internationaler Wissenschafts- und Politthriller und zugleich die einer Realutopie gesamtgesellschaftlichen Glücks, die – wie wir wissen – ohne Happy Ending blieb. Sie kann im hier interessierenden Zusammenhang kaum adäquat gewürdigt werden. Um jedoch eine Vergleichsfolie für aktuelle Social Simulations auszubreiten, sollen seine Kommunikationsinfrastruktur und seine Subsysteme kurz vorgestellt werden.

Der Hauptbestandteil von *Cybersyn* war ein zentrales Computersystem, mit dem alle relevanten volkswirtschaftlichen Daten des Landes gesammelt und verknüpft werden und bei Bedarf in Realltime nötige Regulierungen im Hinblick auf bestimmte, am Gemeinwohl orientierte Zielwerte vorgenommen werden sollen. Gemäß Beers biokybernetischer Anamnese, die er in Büchern wie *Brain of the Firm* (1972) und *The Heart of Enterprise* (1979) ausführte, musste dieses ›Zentralhirn‹ über ein ›Nervensystem‹ – eine (zum größten Teil auf Faxgeräten basierenden) Telekommunikationsstruktur namens *Cybernet* – mit jedem einzelnen Wirtschaftsbetrieb des Landes verbunden sein. Die gesamte Volkswirtschaft – vom einzelnen Arbeiter über Arbeitskolonnen in den Fabriken, die Werksleitung und das Management bis hin zu Regionalverwaltungen und schließlich Ministerien – sollte mittels schneller Kommunikationskanäle und transparenter Feedback-Mechanismen auf allen Ebenen in einen allzeitigen und allseitigen ›organismischen‹ Austausch treten. Alle Teile dieses Netzwerks würden sich auf Basis aktuellster Daten ständig gegenseitig kontrollieren und im permanenten Zustand eines dynamischen Equilibriums ausbalancieren. Mit diesem *Viable System Model* (VSM) sollten nicht nur die laut Beer hinlänglich bewiesenen Unzulänglichkeiten statistischer Daten und klassischer Bürokratien für die Regelung komplexer sozioökonomischer Systeme überwunden werden. Es würde zugleich als zeitkritisches, kybernetisch-autoreglatives Steuerungssystem wirken, welches die Wirtschaft und die Geschäfte des Staates automatisch im grünen Bereich hielte – eine kybernetische Revolution als die Abschaffung jeder möglichen Revolution.¹⁸

Doch Vernetzung und Kommunikation allein, so Beer, reiche dafür mitnichten aus – nötig sei darüber hinaus ein medientechnischer ›Intelligenzverstärker‹, der es Menschen möglich und möglichst einfach mache, kritische und relevante Entscheidungen für die Zukunft eines ansonsten unübersehbar komplexen Staatssystems zu treffen.¹⁹ Daher werden die ins ›Zentralhirn‹ – zwei *Burroughs 3500*-Computer mit einer Hauptspeicherkapazität von 10 Kilobyte, die bis auf sagenhafte 500 Kilobyte ausgebaut werden kann – einfließenden Daten nicht nur computertechnisch zusammen›gedacht‹ und gespeichert. Sie werden auch mittels jenes interieurmäßig hinreißend gestalteten *Operations Room* gefiltert und anhand grafischer Displays aufbereitet. Unter Mitarbeit erfahrener Kommunikationsdesigner der HfG Ulm sollen die aus dem *Cybernet* eingehenden Daten unter Rückgriff auf experimentalpsychologisches Wissen und unter Gesichtspunkten der Benutzerfreundlichkeit, intuitiven Bedienbarkeit und Ergonomie entstand dabei, so Beer, »a decision machine, in which men and equipment act in symbiotic relationship to amplify their respective powers in a new synergy of enhanced intelligence.«²⁰ Im Wust der zu verarbeitenden Daten sollten die Informations-

¹⁷ Beer, Stafford: *Brain of the Firm*, 2. Auflage, Chichester u.a. 1981, S. 251-252.

¹⁸ Pias, »Der Auftrag«, a.a.O., S. 131.

¹⁹ Vgl. Beer, *Brain of the firm*, a.a.O.

²⁰ Beer, »Fanfare«, a.a.O., S. 21.

displays des *Opsrooms* »eine Art informatische Zoomfunktion« bereitstellen, »die es erlaubt, notfalls alles zu wissen, aber das meiste zu vergessen.«²¹

Mittels eines ausgeklügelten Systems aus fernbedienbaren Rückprojektionen von Dia-Slides, farbigen Durchlicht-Folien, Schrittmotoren, Kartonpappen und bunten Lämpchen wurden dabei analoge grafische Benutzeroberflächen improvisiert, die nicht weit entfernt von den Darstellungskonventionen erst viel später entwickelter GUIs liegen. Da gibt es dynamische Flussdiagramme zur Visualisierung von Austauschprozessen innerhalb der VSM-Struktur, da gibt es farbig changierende Balkendiagramme, welche z.B. die Ist-Zustände (*actuality*) von Produktionsmengen einer Fabrik mit ihren Optimalwerten (*potentiality*) vergleichbar machen und im Blick halten. Hinzu kommt mit *Cyberstride* eine Funktion, die verschiedene Datenreihen zu börsenkursartigen Indizes zusammenfasst und softwaretechnisch automatisch deren Ausschläge analysiert. So sollten nicht nur anomale Systemschwankungen frühzeitig erkannt und mittels selbsttätigen Verschickens von Warnhinweisen auf der entsprechenden VSM-Systemebene von den für den Bereich verantwortlichen Managern gelöst werden (sollte dies nicht gelingen, wurde die nächsthöhere Systemebene informiert, usw.). Auch zukünftige Trends sollten anhand der Index-Analysen erfolgen.

Am avanciertesten – und wegen technischer Probleme nur teilweise verwirklicht – bleibt jedoch das *Futures System*, das für interaktive Simulationen, etwa von Handelsbeziehungen, Produktionsprozessen oder Transportsystemen, gedacht war. Es sollte einen Ausblick in mögliche zukünftige Entwicklungen wichtiger sozioökonomischer Faktoren bringen. Denn, so Beer, »if government is not to be merely the management of perpetual crisis it needs to look ahead.«²² Die Simulation nutzt Jay W. Forresters *Dynamo-Compiler*, eine Systems Dynamics (SD)-Applikation, die dynamische Vorgänge mithilfe von Differentialgleichungen berechnet. Die wirtschaftlichen Stelldaten und Prozesse in Chile sollten durch ein interaktives Flussdiagramm dargestellt werden. Werden die Gleichungssysteme, also die Berechnungsgrundlagen der Simulation im Computer geändert – »that is easily done in the computer: attendant scientists can change a few equations on request, and produce a new read-out in a few minutes«²³ können die Mitglieder der Arbeitsgruppe auch das Flussdiagramm entsprechend verändern. Da dessen Oberfläche metallisch ist, können auf ihr flexibel formbare Magnete befestigt werden. Die Magnete wiederum tragen, analog zu den animierten Linien im VSM-Modell, Plastikstreifen in verschiedenen Farben, welche »zu den gewünschten Figurationen zurechtgebogen werden« können.²⁴ Auch die anderen für die Darstellung des Flussdiagramms benötigten Symbole werden mittels Magneten auf dem Screen positioniert. So kann das Flussdiagramm beliebig und schnell wunschgemäß modifiziert werden. In seiner Rede in Brighton betont Beer – und dabei wird die Bedeutung des Plural-S im Begriff *Futures-System* evident – dass es keinesfalls darum gehe, die Zukunft vorherzusagen. Vielmehr sollen durch die simulative Veränderung von Stelldaten verschiedene Zukünfte entworfen werden und daraus die bestmögliche ausgewählt werden: »The fact is that we need not to forecast, but to experiment.«²⁵

Je weiter die Zeit und mit ihr Projekt *Cybersyn* voranschreiten, desto mehr kommen die Leiter des Unternehmens außerdem zu dem Schluss, dass die effektive Regierung eines Staates nicht primär durch eine effektive Regulierung seiner Wirtschaft zu bewerkstelligen ist, sondern dass auch den politisch-sozialen Beziehungen, vor allem denen zwischen Regierung und Bürgern, besondere Beachtung geschenkt werden muss. In *Brain of the Firm* schreibt Beer:

»[...]In March 1972, however, we adressed the basic issue of the organization of the state that is not economic, but societary. Parallel to the paper on *Cybersyn*, therefore, I wrote a second about a project to ex-

21 Pias, »Der Auftrag«, a.a.O., S. 142.

22 Beer, »Fanfare«, a.a.O., S. 18.

23 Beer, »Fanfare«, a.a.O., S. 22.

24 Bonsiepe, Gui : *E-Mail an den Autor*, 18. September 2003.

25 Beer, »Fanfare«, a.a.O., S. 18.

amine: »the systems dynamics / of the interaction / between government and people / in the light of a newly available technology / such as TV / and discoveries in the realm / of psycho-cybernetics.«²⁶

Psycho-Kybernetik meinte dabei die direkte informationstechnische Ankopplung jedes einzelnen Bürgers. Dieser direkte Link zwischen Volk und Regierung soll auf Basis massenmedialer Kommunikation vonstatten gehen – mit einer Art Politiker-Kanal im TV: »Government now communicates directly with the undifferentiated mass of the people, as if it were speaking to the individual, and creating the illusion in the home that it is.« Der Rückkanal soll mit heimischen Fernabstimmgeräten realisiert werden – Beers Sohn Simon testete 1972 einen entsprechenden Prototypen. Ausgestattet mit einer kontinuierlichen Skala verschiedenfarbiger Segmente – einem »happy/unhappy-display«, sollten die Benutzer per Drehknopf zwischen »total disquiet and total satisfaction« wählen können, noch während sie z.B. eine politische Rede im Fernsehen sahen. Die gesammelten und miteinander verrechneten Feedbacks sollten dann wiederum per Balkendiagramm zum Redner zurück und zugleich ins Fernsehbild eingespielt werden.²⁷

Regieren viele damit ineins mit »instant market research«²⁸. Laut Beer organisiere dies, wie Claus Pias festhält,

»ganz neue Verhältnisse von Einzelnem und Ganzem, von individueller und kollektiver Entscheidung, von Freiheit und Funktionieren. Freiheit, so Beer, ist keine normative Frage, sondern »eine berechenbare Funktion von Effektivität.«²⁹ [...] Die Echtzeit der elektronischen Medien, die dieses neue Feld der psychokybernetischen Regierung von Gesellschaft markiert, lässt damit so etwas wie »Staatlichkeit« brüchig werden. Sie führt eine Entgrenzung des Politischen herauf – eine extensive, wellenförmige Registratur des Gegenüber und einen Willen zum Wissen, der kein Gebiet auslässt und keinen Haltepunkt des Interesses kennt. [...] Unnötig zu betonen, dass die Diagramme des Glücks live in den *Opsroom* übertragen und solche Feedbackschleifen auch in Fabriken installiert werden sollten, damit die Arbeiter sich selbst, die Chefs die Arbeiter, die Arbeiter die Chefs und die Chefs die Chefs hätten beobachten können. Dieses Spiegelkabinett der Beobachtungen, diese ununterbrochene Beziehungsbewirtschaftung, die andernorts (aber zur gleichen Zeit) »Kontrollgesellschaft«³⁰ genannt wurde, war für Beer ein Glücksversprechen.«³¹

Eine ausgeklügelte Realtime-Vernetzungsstruktur, automatisierte Datenfilterung und Datenverarbeitung visuell unterstütztes Informationsmanagement, ein System zur computersimulatorischen »Voraussicht«, und direkte Kopplungen zwischen Regierung und Bevölkerung über eine massive Einspeisung lokaler Informationen über »Zufriedenheits-Meter« – so in etwa sah Stafford Beers Vision einer »viablen«, einer gangbaren kybernetischen Regulierung sozio-ökonomischer Prozesse aus; mit einem Schwerpunkt auf »ökonomisch«, der sich erst nach und nach zu einer Perspektive erweiterte, die auch »das Soziale« im Sinne weicherer Verhaltensfaktoren und Verhaltenspräferenzen erfassen wollte.

26 Beer, *Brain of the firm*, a.a.O., S. 278

27 Vgl. ebd., S. 278-283.

28 Ebd., S. 284.

29 Beer, »Fanfare«, a.a.O., S. 6.

30 Deleuze, Gilles: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt/M. 1993, S. 254-262.

31 Pias, »Der Auftrag«, a.a.O., S. 149f.

II. Zürich 2011: *A Large Knowledge Collider*

Wenn man Krisen allgemein als Verwirrung von Erfahrungsräumen und Erwartungshorizonten [...] begreifen wollte, so wird die krisenhafte Dynamik der Finanzökonomie durch eine Verwerfung unterschiedlicher Zeitordnungen strukturiert. [...] Ökonomische Zeit ist maßlos, leer, unbestimmt, proleptisch und abstrakt, historische Zeiten sind angefüllt, konkret, bestimmt, irreversibel und beschränkt. Sowenig sich also die Wechselfälle historischer Zeiten mit dem Regime der ökonomischen Zeitordnung decken, so sehr reicht das entgrenzte Zeitverlangen kapitalistischer Prozesse in die Existenz endlicher Dinge und Wesen herein und manifestiert sich dort als futurischer Druck.«³²

Sozio-ökonomische Computersimulationen, so könnte man in Bezug auf Joseph Vogls scharfsichtige Analyse ökonomischer Krisendynamiken formulieren, sind medientechnische Deckungsversuche zwischen ökonomischen und historischen Zeiten. Zudem wirkt eine Lektüre der aktuellen Positionspapiere zum – selbst durchaus auch flapsig als *Large Knowledge Collider* bezeichneten – *FutureICT*-Projekt (unter Federführung des Physikers und Soziologen Dirk Helbing von der ETH Zürich) auf den ersten Blick wie eine Zeitreise mit dem *Raumschiff Social Enterprise* Stafford Beers. Da wird – allerdings nun mit dem Aufhänger andauernder Finanzkrisen – konstatiert, dass man mittlerweile mehr Einsichten in die physikalischen Funktionsweisen des Universums habe, als in die Zusammenhänge sozio-ökonomischer Systeme. Da ist die Rede davon, dass Gesellschaft und Technologien sich mit einer nicht mehr verstehbaren und beherrschbaren Geschwindigkeit veränderten; dass es an der Zeit sei, Informationstechnologien dazu zu nutzen, sozio-ökonomische Systeme besser zu erforschen und um Optionen für nachhaltige zukünftige Entwicklungen zu entwickeln; dass – siehe Finanzkrise – diese Systeme beispiellos komplexe, vielschichtige und auf ungewisse Weise miteinander interagierende technische, soziale und ökonomische Verbindungen ausgebildet hätten; und dass diese Komplexität durch positive Feedbacks oftmals hochproblematische und kontra-intuitive Domino-Effekte erzeuge. Kurz:

»Neither the precepts of traditional science, nor our collective experience from a simpler past, adequately prepare us for the future. It is simply impossible to understand and manage complex networks using conventional tools. We need to put systems in place that highlight, or prevent, conceivable failures and allow us to quickly recover from those that we cannot predict.«³³

Damit sollten Risiken und Krisen aller Art einem permanenten informationstechnischen Management unterzogen werden – Finanzmärkte ebenso wie Epidemien, soziale Instabilitäten, oder kriminelle Netzwerke. Mit einem Fokuswechsel weg von der Bearbeitung von Systemkomponenten und deren Eigenschaften hin zu ihren *Interaktionen* sollen damit, so könnte man vielleicht sagen, *das Risiko* und *die Krise* an sich modulierbar werden. Man ersetze diese Begriffe, wie gesehen, durch *Revolution*, und es könnte in der Tat heißen: Welcome aboard. Auch die leitenden Fragen dieses Programms lesen sich wie ein erneuter eudämonischer Versuch der Einrichtung der besten aller möglichen Welten:

»How to avoid socio-economic crises, systemic instabilities, and other contagious cascade-spreading processes, how to design cooperative, efficient, and sustainable socio-technical and economic systems, how to cope with the increasing flow of information, and how to prevent dangers from malfunctions or misuse of information, how to improve social, economic, and political participation, how to avoid ›pathological‹ collective behavior (panic, extremism, breakdown of trust, cooperation, solidarity etc.), how to avoid conflicts or minimize their destructive effects, how to cope with the increasing level of migration, heterogeneity, and complexity in our society, how to use environmental and other resources in a sustainable way and distribute them in the best possible way?«³⁴

32 Vogl, Joseph: *Das Gespenst des Kapitals*, Zürich/Berlin 2010.

33 Vgl. http://www.futurict.eu/sites/default/files/docs/newsletters/FuturICT_5p%20Project%20Summary.pdf

34 Helbing, Dirk/Baliotti, Stefano: »From Social Data Mining to Forecasting Socio-Economic Crises«, Visoneer White Paper, *arXiv:1012.0178v5*, 26. Juli 2011. URL: <http://arxiv.org/abs/1012.0178>

Auf den zweiten Blick werden dabei jedoch einige essentielle Verschiebungen erkennbar, auf deren Basis die Initiatoren von *FutureICT* erst argumentieren, dass sich an der in der Vergangenheit notorisch diffizilen Modellierung sozialer und ökonomischer System etwas Grundsätzliches geändert habe. Von diesen Transformationen fallen drei besonders ins Auge, die durch knackige Schlagwörter bezeichnet werden: *Reality Mining*, *Social Supercomputing* und ein durch ABM und entsprechende Visualisierungstools ermöglichtes *Socioscope*.³⁵ Erstens baute *Cybersyn* noch auf einer holprigen und sehr dünnen Netzinfrastruktur auf, mit dem Effekt einer sehr lückenhaften Datenbasis. Das Problem von Beers Forschergruppe war, kurz gesagt: *Get the right data*. *FutureICT* hingegen will von einer bereits hochvernetzten Informationswelt profitieren, indem nicht nur »offizielle« Wirtschafts-, Klima- und Sozialindizes konsultiert werden, sondern darüber hinaus auch »individuelle« Daten aus allen möglichen Sozialen Netzwerken in die Regelungs- (hier heißt es natürlich neutraler: Management-) Modelle einfließen sollen. Das Problem ist angesichts der gewaltigen Mengen anfallender Daten dabei eher: *Get the data right*.

Dazu setzt *FutureICT* zweitens auf eine völlig veränderte Situation, was Rechenkapazitäten angeht. Zwar präsentierte Seymour Cray, der »Evel Knievel of Supercomputing«³⁶ bereits 1976 seinen *Cray-1*, doch von dessen Geschwindigkeit konnten die *Cybersyn*-Mitarbeiter mit ihren Burroughs-Rechnern nur träumen. Es ist überflüssig zu vermerken, dass jedes iPhone heute den *Cray-1* in dieser Hinsicht übertrifft, und dass aktuelle Supercomputer mit ihrer extensiven Nutzung massiv paralleler Architekturen in Petaflop-Bereiche vordringen.³⁷ Die Verarbeitung und Aufbereitung von Datenmengen in einer Größenordnung, wie *FutureICT* sie projiziert, bedürfe jedoch Kapazitäten, die deutlich über die aktuell verfügbaren hinausgehen. Mit der Einrichtung eines »Large Knowledge Colliders« ginge damit – vor allem im nachhinkenden Europa – zugleich ein massiver Ausbau und eine wohlüberlegte Vernetzung von Supercomputing-Kapazitäten einher. Vorbild für die Speicherung und Auswertung derartiger sozio-ökonomischer *Big Data*³⁸ ist dabei – wenig verwunderlich – der Internetkonzern Google.³⁹

Und drittens betont *FutureICT* die zentrale Rolle von agentenbasierten Computersimulationen für Zwecke einer »social meteorology«, also einer computertechnisch generierten Vorausschau auf mögliche zukünftige Entwicklungen und Krisen. Mit diesem sich erst seit Mitte der 1990er herausbildenden Paradigma könnten nicht nur den Unzulänglichkeiten klassischer ökonomischer Modelle (etwa dem rational-egoistisch handelnden *homo oeconomicus*) Alternativen entgegengestellt werden, sondern auch geholfen werden, konzeptuelle Lücken zwischen mikro- und makroökonomischen Theorien zu schließen. Entscheidend aber sei ihre Rolle als eben jenes »Socioscope«, das gesellschaftliche Prozesse in Rau und Zeit nachvollziehbar machen und zu einem besseren Verständnis »der Realität« führen könne.⁴⁰ Daher gehen mit ihnen – und in dieser Hinsicht ähnelt der *FutureICT*-Vorschlag dann wieder dem *Cybersyn*-Projekt – weitreichende Überlegungen zu geeigneten Interfaces, zu Visualisierungstechniken für komplexe, vernetzte Datenbestände und zu »Decision Arenas«⁴¹ einher, in denen jeweils relevante Mengen aus *Big Data* und ABM so dargestellt werden können, dass sie Handlungspotenziale aufzuzeigen imstande sind. Diese drei Bereiche sollen im Folgenden etwas genauer auf ihre jeweils implizierten medialen Verhältnisse hin untersucht werden

35 vgl. ebd.

36 Vgl. Murray, Charles J.: *The Supermen. The Story of Seymour Cray and the Technical Wizards Behind the Supercomputer*, New York 1997.

37 Vgl. hierzu Vehlken, Sebastian/Engemann, Christoph: »Supercomputing«, in: *Archiv für Mediengeschichte 2011* (im Druck).

38 Vgl. z. B. Laney, Douglas: »3D Data Management: Controlling Data Volume, Velocity and Variety«, in: *Meta Group Research Report*, 6. Februar 2001; Magoulas, Roger/Lorica, Ben: *Introduction to Big Data*. Release 2.0. Issue 11. Sebastopol 2009.

39 Vgl. Helbing/Balietti, »From Data Mining to Forecasting«, a.a.O., S. 8-12.

40 Vgl. Helbing, Dirk/Balietti, Stefano: »How to do Agent-Based Simulations in the Future: From Modeling Social Mechanisms to Emergent Phenomena and Interactive System Design«, SFI Working Paper, 16. Juni 2011, S. 5.

41 Helbing/Balietti: »From Social Simulations to Integrative Systems«, a.a.O., S. 2.

– und daraufhin, inwieweit hier ›Neue Massen‹ (ABM) durch ›Neue Massen‹ (›Reality Mining‹) konstituiert werden.

*

Reality Mining und »Nowcasting«:⁴² *FutureICT* formuliert als Grundlage eines funktionierenden *Global Scale Agent Models* einen fein abzustimmenden ›data-driven approach‹. Stichworte wie »Data Deluge«⁴³ oder »Information Bonanza«⁴⁴ weisen dabei bereits auf das hauptsächliche Problem hin: Entgegen früherer Situationen mit nur kleinen empirischen Stichproben oder dünnen Netzwerken wie *Cybernet* entwickeln sich sozio-ökonomische Forschungen in jüngerer Zeit zu datenreichen Ansätzen, da ihr Untersuchungsobjekt, nämlich das menschliche Sozialverhalten, durch die ubiquitäre Verbreitung von vernetzten Computermedien und sehr hohe Userzahlen quasi von selbst immense Datenmengen produziert, die fast alle Bereiche sozialen und ökonomischen Lebens betreffen.⁴⁵ Einige Autoren feiern diese Effekte daher bereits als ein neues wissenschaftliches Paradigma, das epistemologisch neben Theorie, Experiment und Computersimulation trete.⁴⁶ Zur diesen *Big Data* könnten öffentliche Personenregister gehören, Daten elektronischer Services (Telefon, Fluginfos, Geldverkehr, Konsumentendaten, Verhaltensanalysen), Daten aus Internetaktivitäten, von Mobilmedien (Mobiltelefonen, GPS, RFID-Daten, Mautgeräte etc.), Multimedia-Content (Videos und Photos auf Social Websites, Google Street View, öffentliche Webcams), Nutzergenerierte Inhalte (Blogsphere, Mailing-list-Archive, Daten aus sozialen Netzwerken), Daten aus Überwachungssystemen, oder Multi-Player-Online-Games. Daher werden die Identifikation und Filterung *relevanter* Informationen, die Integration heterogener Datenformate, oder ethische Vorbehalte bezüglich des Zugriffs auf private und sensible Daten (etwa im Sinne von Geschäftsgeheimnissen) zu aktuellen Herausforderungen eines ›Reality mining‹.⁴⁷ Hinzu kommen multiple »on-line repositories for the socio-economic sciences«, unter denen die Projektpapiere seitenweise öffentliche, staatliche, wissenschaftliche und kommerzielle Datenbanken zu allen möglichen gesellschaftsrelevanten Themen auflisten.⁴⁸ ›Realität‹ wird hier als im Wesentlichen als datenmässig verfasst konzipiert. Wenn die Filterung relevanter Daten an sensibel eingestellte Suchalgorithmen delegiert wird, diese – wie gegenwärtig im Fall privater Unternehmen wie Facebook oder Google – in Supercomputing-Centern gespeichert werden, und die Daten dann auf Strukturen hin analysiert werden, so hofft *FutureICT*, dann sei eine Beschreibung sozio-ökonomischer Systeme auch unter wissenschaftlichen (und nicht unter marketingtechnischen) Aspekten möglich: im Sinne eines besseren Verständnisses kollektiver Dynamiken durch größere Datensets, zur Verfeinerung sozialer und kognitiver Verhaltensmodelle, und zur Vorbereitung sozialer und individueller Reaktionsstrategien auf Zukunftsprobleme.⁴⁹ Genau wie bei *Cybersyn* werden zudem die wochen- oder monatelangen Verzögerungen von hergebrachten Formen statistischen Datenmaterials als die Hauptquelle nicht adäquater regelungspolitischer Reaktionen benannt. Entscheidend sei demnach die Realisierung eines »Real-time knowledge mining«, mithin die verstärkte Weiterentwicklung einer ganz jungen informationstechnischen Richtung, die sich drei Hauptaufgaben widmet:

»Continuous data analysis over streaming data: Techniques for the on-line monitoring and analysis of high-rate data streams. Part of this theme is to develop mechanisms for handling uncertain and inexact data. 2.

42 Vgl. Henderson, J. Vernon/Storeyguard, A./Weil, D. N.: *Measuring economic growth from outer space*, Technical report 15199, National Bureau of Economic Research, Juli 2009. URL: <http://www.nber.org/papers/w15199>

43 —»The Data Deluge«, in: *The Economist*, 25. Februar 2010. URL: <http://www.economist.com/node/15579717>

44 Vgl. —»Information is Power«, in: *The Guardian Data Blog*, URL: <http://www.guardian.co.uk/media/2010/may/24/data-journalism>

45 Vgl. Helbing/Baliotti, »From Data Mining to Forecasting«, a.a.O., S. 2.

46 Hey, T./Tansley, S./Tolle, K. (Hg.): *The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery*, Redmond 2009, zit. n. Helbing/Baliotti, »From Data Mining to Forecasting«, a.a.O., S. 7.

47 Ebd.

48 Ebd., S. 46-58.

49 Ebd., S. 10.

On-line ingestion of semi-structured data and unstructured ones (e.g. news items, product reviews, etc.) [...].
3. *Real-time correlation of streaming data (fast streams) with slowly accessible historical data repositories* [...] in order to deliver a contextualized and personalized information space. This adds considerable value to the data, by providing (historical) context to new data.«⁵⁰

Doch es müssten – abgesehen von ethischen und rechtlichen Problemen, die in verschiedenen Veröffentlichungen des *FutureICT* extensiv diskutiert werden, hier jedoch aus Gründen gebotener Kürze nicht thematisiert werden sollen – stets auch Gefahren im Umgang mit *Big Data* reflektiert werden, die am besten durch eine Kombination datengetriebener Ansätze mit komplementärer »human intuition«, experimentellen Ansätzen oder Computersimulationen zu kontern wären.⁵¹

»Large datasets support the temptation to perform ›blind‹ data mining, i.e. to apply pattern recognition tools and statistical methods without a deeper understanding of the underlying assumptions and implications of the results. [...] Typical problems are: 1. (mis-) interpreting correlations as causal relationships, 2. collinearity of variables [...], 3. underfitting or overfitting of mathematical models, 4. ignorance of underlying simplifications or critical approximations, 5. [...] the illusion of control over complex systems. This is quite dangerous and probably what happened during the recent financial crisis [...].«⁵²

Hinzu komme *Information Pollution* etwa im Internet – durch manipulierte Page Ranks, virales oder klassisches Marketing, einen für unübersichtliche Informationssphären typischen Herdentrieb, der zur übersteigerten Repräsentation bestimmter Daten führen könne, oder aber durch den simplen (und hier euphemistisch ausgedrückten) Effekt, dass das Web dominiert sei »by a majority of ›time-rich‹, rather than experts.«⁵³ Die schiere Menge und die nur schwierig zu evaluierende Relevanz anfallender Daten stellen damit auch Datenverarbeitungstechnologien vor neue Herausforderungen; in diesem Zusammenhang fällt *Social Supercomputing* als weiteres Schlagwort.

*

Social Supercomputing: Während das klassische Anwendungsfeld von Supercomputern industrielle Großforschungsprojekte (z.B. die Simulation von Flugzeug-Aerodynamik, Atomwaffenexplosionen, die Berechnung von Ölvorkommen), meteorologische Forschungen oder Big Science-Projekte in den Naturwissenschaften sind, werden sie seit einigen Jahren auch für Applikationen aus dem Bereich sozialer Systeme genutzt und rücken zunehmend in den Fokus führender Supercomputing-Center.⁵⁴ Cluster Computing und Grid Computing, die seit den 1990er Jahren vorherrschenden Supercomputing-Paradigmen, sind dabei nicht nur strukturell sehr gut geeignet für die Implementierung jener agentenbasierten Computersimulationen, die seit einiger Zeit als Modellierungsparadigma sozialer Systeme stark expandieren.⁵⁵ Auch in puncto Data Mining spielen sie – dies zeigt z. B. der Aufbau substanzieller Supercomputing-Kapazitäten von kommerziellen Anbietern wie Google oder Facebook – eine zentrale Rolle für die Analyse gesammelter Daten.

Ähnlich wie diese Datencenter global agierender Netzanbieter möchte *FutureICT* eine hohe Auswertungsgeschwindigkeit dadurch ermöglichen, dass Speicher- und Verarbeitungsprozesse von Daten besser miteinander verknüpft werden. Eine Transformation bloßer gesammelter (und verteilt gespeicherter) Daten in ›Wissen‹ soll durch Anwendungen wie *Hadoop* (eine OpenSource-Version von Googles *MapReduce*) teilautomatisiert werden.⁵⁶ Da die schieren Datenmengen es quasi unmöglich machen, sie in ein Programm zu laden und dann zu bearbeiten, unterstützt Hadoop den umgekehrten Weg. Es sendet – kurz gesagt – die Berechnungen zu den Daten:

50 Ebd., S. 9.

51 vgl. ebd., S. 10

52 Ebd., S. 10.

53 Ebd., S. 11.

54 Vgl. Helbing/Baliotti, »From social simulations to integrative systems«, a.a.O., S. 6ff.

55 Vgl. z. B. Gilbert, N./Troitzsch, K. G.: *Simulation for the Social Scientist*, New York 2005.

56 Vgl. White, Tom: *Hadoop: The Definitive Guide*, 2009.

»[It] takes a computational problem and ›maps‹ it to different nodes that will take care of solving a part of it. Moreover, since they are *also* running an instance of [the program], they can split their task into sub-tasks for distribution in the computer cluster as well, and so on. Once the single computational tasks are completed, they get ›reduced‹ to a single output and returned back to the initial caller. [...] The advantage of the its programming model is that it provides a powerful abstraction of *what* to do and *how* in the large-scale processing of data.«⁵⁷

Da Engpässe für die Datenverarbeitung heute gerade in den Übertragungswegen zwischen Speichern und Prozessoren entstehen, soll eine solche hybride Organisation von Datenspeicherung und Datenverarbeitung effektivere Analysen ermöglichen. Damit sollen die ›drei Vs‹ von *Big Data* – volume, variety, und velocity – handhabbar werden.⁵⁸

*

Socioscope und *Decision Arena*: ABM eignet sich aus verschiedenen Gründen besonders für die Simulation sozio-ökonomischer Systeme. Es kommt ohne globale Gesetzmäßigkeiten und Formalisierungen aus, da sich das Verhalten eines Systems auf Basis individueller Eigenschaften von autonomen ›Agenten‹ mit begrenztem Wissen (›bounded rationality‹) und lokalen Regeln für deren Interaktion ergibt. Mit ABM lassen sich mögliche Reaktionen von Individuen auf vergangene, gegenwärtige und zukünftige Erwartungen anderer Agenten implementieren. Heterogenitäten in der Konstitution und im Verhalten der Agenten können so weit besser repräsentiert werden als mit klassischen EBM-Techniken. Auch Systemvariationen und zufällige Ereignisse sind einfach implementierbar. Hinzu kommt, dass der ABM-Ansatz sehr flexibel ist, da Korrekturen oder Erweiterungen der Modelldaten einfach durch das Hinzufügen oder Herausnehmen von Agenten bewerkstelligt werden können, ohne die Programmierstruktur der Simulation zu beeinträchtigen. Auch räumliche und zeitliche Variationen eines Systems lassen sich so ins Modell miteinbeziehen. Sie eignen sich gut für eine parallele Implementierung – etwa auf Supercomputer-Clustern, die *GPGPU*-Technologie nutzen, und die aufgrund ihrer Rechenkapazitäten detaillierte Modelle mit mittlerweile mehreren Millionen Agenten lauffähig werden lassen.⁵⁹ Zudem können sie ohne größere Probleme mit anderen Simulationsmodellen kombiniert werden – z. B. ergänzt das *GSAM* der Brookings Institution ein ABM-Modell, das die Fluchtbewegungen einer Stadtbevölkerung simuliert, mit einem CFD- (Computational Fluid Dynamics)-Modell, mit dem die Ausbreitung einer Wolke giftigen Gases simuliert wird.⁶⁰ Und nicht zuletzt bietet ABM den Vorteil, dass sich ›emergente‹ (Joshua Epstein bevorzugt hier den unverfänglicheren Begriff ›generativ‹)⁶¹ Makroprozesse ausbilden, die nicht vorher in der Systemspezifikation festgelegt oder ›vorhergedacht‹ wurden.⁶²

Ganz ähnlich wie bei *Cybersyn* betont das *FutureICT*-Projekt jedoch vor allem die Handhabbarmachung der aus Data Mining und ABM gewonnenen Zusammenhänge von/in Daten. Ähnlich wie in Wettervorhersagen sollen durch die beständige Integration ›sensorischer‹ Daten und historischer Muster in Computersimulationen ›Weltbilder‹ erzeugt werden, die sozio-ökonomische und politische Handlungsoptionen ermöglichen – mit der entscheidenden Komplikation, dass hier die simulierten Systeme (anders als das Wetter) ihrerseits stets wieder auf derartige ›Weltbilder‹ reagieren werden und damit diese Optionen selbst immer schon Teil der Systemdynamiken werden.⁶³ Solche ›Weltbilder‹ sollen in – im Unterschied zum *Opsroom* dezentralisierten – Krisenbeobachtungseinrichtungen oder *Decision Arenas* für Schwerpunkte wie Finanzen und Wirtschaft, Kriminalität,

57 Helbing/Baliotti, »From data mining to forecasting«, a.a.O., S. 8-9.

58 Vgl. Laney, »3D Data Management, a.a.O.

59 Vgl. Vehlken, Sebastian »Epistemische Häufungen. Nicht-Dinge und Agentenbasierte Computersimulation«, in: Florian Hoof/Eva-Maria Jung/Ulrich Salaschek (Hg.): *Jenseits des Labors*, Bielefeld 2011, S. 63-85.

60 Epstein, Joshua M./Pankajakshan R./Hammond, R.A.: »Combining Computational Fluid Dynamics and Agent-Based Modeling: A New Approach to Evacuation Planning«, in: *PLoS ONE* 6(5), 2011.

61 Epstein, Joshua M.: *Generative Social Science*, Princeton 2006, besonders S. 31-33.

62 Auf mögliche epistemologische Einwände gegen ABM kann hier aus Platzgründen nicht eingegangen werden. Eine eingehende Diskussion findet sich jedoch z. B. ebd.

63 Helbing/Baliotti, »From data mining to forecasting«, a.a.O., S. 14-15.

Konflikte zwischen Staaten, soziale Krisen, Transport und Logistik, Gesundheit und Verbreitung von Krankheiten, oder Umweltveränderungen zusammengeführt und dabei durch avancierte Informations-Visualisierungen unterstützt werden.⁶⁴ Denn, so die Projektleiter, gerade angesichts horrender Datenmengen könne die Nutzung der ausgeprägten visuellen Fähigkeiten Menschen mit geeigneter Expertise besonders in Phasen der Hypothesenbildung genutzt werden. »It can largely be stimulated by the great processing capacity of the human visual system, which can easily notice correlations and quickly recognize variations in colors, shapes, movements, etc.«⁶⁵ Dies gelte vor allem, da nicht nur die Menge an Daten, sondern vor allem deren Dimensionalität gestiegen sei: »What makes the data *Big* is repeated observations over time and/or space.«⁶⁶ Demnach bedürfe es – als Weiterentwicklung bestehender Anwendungen – übergreifender Visualisierungstools, die sowohl Überblicks-, als auch Zoom- und Filterfunktionen für die Daten bereitstellten, und einen Zugriff auf ausgewählte Details erlaubten – eine Kooperation von Experten für wissenschaftliche Visualisierungen mit Grafikdesignern, Künstlern und Kommunikationsfachleuten sei hier höchst angebracht. Und eine zusätzliche demokratische Komponente sei nicht zu vergessen:

»to study data in a distributed way from different individual perspectives, namely *share*. [...] For example, people could explore new architectural designs (such as airports, railway stations, pedestrian zones, stadia or shopping malls) before they are built, as interactive virtual multi-player environments would allow them to populate them in advance.«⁶⁷

Fälle wie Stuttgart 21, so ist wohl die Devise, würden durch eine Art Second Life-Tool viel einfacher und effektiver am Leben erhalten. Und auch die zentrale Vision für *Decision Arenas* könnte aus einem Text Stafford Beers gegriffen sein:

»Combining suitable data, models and visualizations tools, the final goal would be to develop a *virtual observatory* of social, economic and financial systems with the possibility to explore new scenarios and systems designs through what is sometimes called a »policy wind tunnel«. The corresponding ICT systems should be suited to craft policy options, contingency plans, and intelligent responses to emerging challenges and risks. They will allow one to develop concepts and institutional designs for a flexible, adaptive, and resource-efficient real-time management of complex socio-economic systems and organizations. Decision arenas visualizing, animating, and illustrating the acquired scientific insights will provide valuable decision-support to decision-makers, as they will make counter-intuitive feedback, cascading and side effects understandable.«⁶⁸

Extensives Data Mining, Computersimulation und Informationsvisualisierung werden als integrative und irreduzible Elemente des Managements jener »Neuen Masse« gedacht, die das Objekt von GSAMs darstellt.

III. Schluss

Ob *FutureICT* für seine *Decision Arenas* ein ähnliches Augenmerk auf deren informelle Gestaltung legt wie seinerzeit das *Cybersyn*-Projekt, geht aus den bisherigen Programmschriften noch nicht hervor. Im *Opsroom* sorgten indirekte Beleuchtung, eingebaute Aschenbecher, Abstellflächen für Gläser und eine integrierte Bar »for Pisco Sour and so on« für eine angenehme »Saloon atmosphere«.⁶⁹ Der intensive Cuba-Zigarrenraucher Beer und sein Team wollten die Arbeit im Management- und Wirtschaftsplanungsbereich »entmystifizieren«,⁷⁰ und die Mensch-Maschine-Interfaces schieben ganz auf die Bedürfnisse von Menschen zugeschnitten. Die Maschinen sollten den Menschen

64 Ebd., S. 17-20.

65 Helbing/Baliotti, »From Social Simulations to Integrative Systems«, a.a.O., S. 21.

66 Jacobs, A.: »The Pathologies of Big Data«, in: *ACM Queue* 7/6, 2009, zit. n. Helbing/Baliotti, »From Social Simulation to Integrative Systems«, a.a.O., S. 21.

67 Ebd., S. 22.

68 Ebd., S. 18.

69 Bonsiepe, Gui: *E-Mail an den Autor*, 20. Februar 2004.

70 Bonsiepe, Gui: *E-Mail an den Autor*, 21. Februar 2004.

nicht länger dominieren und ihm eine Anpassungsleistung abverlangen, sondern sich im Gegenteil an ihn anschmiegen – der Opsroom als »Club-House«.⁷¹

Trotz einer sehr ähnlichen Terminologie für den Umgang mit komplexen Systemen, die sich in beiden Fällen aus dem Vokabular eines typischen Management-Sprech rekrutiert, fällt beim *FutureICT* jedoch eine Komponente auf, die eine andere medientechnische Genealogie nahelegt. Begriffen wie *Policy Wind Tunnel*, *Social Meteorology* oder *Large Knowledge Collider* künden nicht nur von einem Rückgriff auf Technologien aus »harten« Wissenschaften für die Beschreibung von sozialen Systemen. Durch das völlige Fehlen von Bezügen zu sozio-kybernetischen Ansätzen der Vergangenheit lässt sich hier auch der explizite Aufriss einer ganz eigenen »Epoche der Simulation« erkennen, die sich von jener »Epoche der Kybernetik« differenziert und zu differenzieren ist, in denen Beers Projekt in Angriff genommen wird. Grundsätzlich lässt sich in den Versuchen, *FutureICT* als integrativen und verteilten Ansatz zu charakterisieren, jedoch auch das Bemühen erkennen, hier zugleich einen vielleicht eher »ökologisch« zu nennenden Ansatz zu entwerfen, der dadurch möglichen Technokratie-Vorwürfen aus dem Weg gehen will.

Dabei kann man den Projektbeteiligten trotz derart kühner Schlagworte keineswegs theoretische Unterreflektiertheit vorwerfen: Durch die transdisziplinäre Veranlagung des Projekts werden eine Vielzahl kritischer Einwände gegen die vorgeschlagenen Praktiken des Data Mining oder bezüglich der epistemologischen Implikationen von ABM in den White Papers selbst bereits extensiv formuliert. Es scheint, dass eine medien- und kulturwissenschaftliche Kritik hier bereits intern implementiert wurde, und mehr noch: das bereits nach Argumenten gesucht wurde, derartige Vorbehalte zu antizipieren.⁷² Zu fragen wäre daher eher, was eine solche zur Schau gestellte »Aufgeklärtheit« und Selbstkritik im Rahmen einer Bewertung der Kommunikationsstrategie für das *FutureICT*-Projekt bedeuten könnte. Schließlich hat man es bei den hier zitierten White Papers nicht nur um extensive Materialsammlungen zum Thema *Social Simulations* zu tun, sondern es handelt sich zugleich auch um instrumentalisierende Antragsprosa.

Wenig verwunderlich sind daher auch verschiedentliche Betonungen der Alternativlosigkeit eines solchen Projekts angesichts der bestehenden, unzulänglichen Instrumente »sozio-ökonomischen Managements«, und eine ausgeprägte Fortschrittsrhetorik: Bestehende Probleme, etwa was das »Mining« und die Verarbeitung relevanter Datenbestände angeht, werden einfach als zukünftige Lösungsversprechen in die Laufzeit des Projekts verlegt.

Ein möglicherweise ganz grundsätzliches Missverständnis könnte jedoch in einer systemischen Inkohärenz liegen, die die Bewertung möglicher »decision-makers« betrifft. Denn zum einen werden gerade rationalistische Modelle politischer Akteure zum Anlass genommen, komplexere, datenmäßig besser abgesicherte und heterogenere Modelle zu entwerfen (durch Data Mining, ABM und Visualisierungstools) und ein Projekt wie *FutureICT* mithin vehement einzufordern. Im Umgang mit dem durch ein solches System generierten Daten wird jedoch nächsthin an genau solche rationalistisch verstandenen »decision-makers« appelliert, die dann »bessere«, »intelligentere« oder »adäquatere« Entscheidungen zu treffen und umzusetzen imstande wären. Dass sich genau diese Übersetzung von Expertenwissen in politisches Handeln, das in den meisten Fällen ja durch sehr viel diffizilere Einflussvariablen auszeichnet, problematisch werden könnte, wird geflissentlich verschwiegen. Dabei zeichnet es politisches Handeln ja gemeinhin aus, oft eben nicht das zu tun, was lang- oder mittelfristig opportun wäre. Es macht einen Unterschied, komplexe soziale Systeme verstehen und modellieren zu wollen, oder dieses Wissen zu kommunizieren und gesamtgesellschaftlich verfügbar respektive effektiv umsetzbar machen zu wollen. Vielleicht gähnt am Ende eines *Large Knowledge Colliders* trotz aller gutgemeinten Intentionen doch nicht mehr als ein schwarzes Loch.

⁷¹ Beer, Stafford: *Heart of the Enterprise*, Chichester u.a. 1979, S. 243.

⁷² Helbing/Balietti, »From data mining to forecasting«, a.a.O., S. 20-32; Lösungsvorschläge S. 32-45.

Literatur:

- : »El hermano mayor« de Mr Beer«, in: Ercilla, 23. Januar 1973.
- »Information is Power«, in: The Guardian Data Blog, URL: <http://www.guardian.co.uk/media/2010/>
- »The Data Deluge«, in: The Economist, 25. Februar 2010. URL: <http://www.economist.com/node/15579717>
- Ackerman, Evan: »Living Earth Simulator will predict the future of everything«, in: Dvice, 31. Dezember 2010. URL: <http://dvice.com/archives/2010/12/living-earth-si.php>
- Adams, Douglas: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. The Trilogy of Four. London 2002.
- Asimov, Issac: Foundation, 1951.
- Becket, Michael: »Beer: The Hope of Chile«, in: The Daily Telegraph Magazine, 10. August 1973.
- Beer, Stafford (1973). Fanfare for Effective Freedom. The Third Richard Goodman Memorial Lecture. Manuskript. Brighton 1973. URL: http://www.kybernetik.ch/dwn/Fanfare_for_Free-dom.pdf
- Beer, Stafford: Heart of the Enterprise, Chichester u.a. 1979.
- Beer, Stafford: Brain of the Firm, 2. Auflage, Chichester u.a. 1981.
- Bonsiepe, Gui : E-Mail an den Autor, 18. September 2003
- Bonsiepe, Gui: E-Mail an den Autor, 20. Februar 2004.
- Bonsiepe, Gui: E-Mail an den Autor, 21. Februar 2004.
- Deleuze, Gilles: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: ders.:
- Epstein, Joshua M.: Generative Social Science, Princeton 2006.
- Epstein, Joshua M./Pankajakshan R./Hammond, R.A.: »Combining Computational Fluid Dynamics and Agent-Based Modeling: A New Approach to Evacuation Planning«, in: PLoS ONE 6(5), 2011.
- Gilbert, N./Troitzsch, K. G.: Simulation for the Social Scientist, New York 2005.
- Hawkes, Nigel: »Chile run by computer«, in: The Observer, 7. Januar 1973. Palmarola, Hugo (2003). »Productos y Socialismo: Diseno Industrial Estatal en Chile«, in: ders. u.a. (Hg.): 1973. La Vida Cotidiana de un Año Crucial. Santiago de Chile, S. 225-295.
- Helbing, Dirk/Baliotti, Stefano: »From Social Data Mining to Forecasting Socio-Economic Crises«, Visoneer White Paper, arXiv:1012.0178v5, 26. Juli 2011. URL: <http://arxiv.org/abs/1012.0178>
- Helbing, Dirk/Baliotti, Stefano: »From Social Simulation to Integrative Systems Design«, Conceptual White Paper, URL: <http://www.arxiv.org/1011.3970>, S. 17.
- Helbing, Dirk/Baliotti, Stefano: »How to do Agent-Based Simulations in the Future: From Modeling Social Mechanisms to Emergent Phenomena and Interactive System Design«, SFI Working Paper, 16. Juni 2011.
- Henderson, J. Vernon/Storeyguard, A./Weil, D. N.: Measuring economic growth from outer space, Technical report 15199, National Bureau of Economic Research, Juli 2009. URL: <http://www.nber.org/papers/w15199>.
- Hey, T./Tansley, S./Tolle, K. (Hg.): The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery, Redmond 2009.
- Jacobs, A.: »The Pathologies of Big Data«, in: ACM Queue 7/6, 2009.
- Laney, Douglas: »3D Data Management: Controlling Data Volume, Velocity and Variety«, in: Meta Group Research Report, 6. Februar 2001.
- Magoulas, Roger/Lorica, Ben: Introduction to Big Data. Release 2.0. Issue 11. Sebastopol 2009. may/24/data-journalism.

Meadows, Donella H./Dennis L. Meadows/Jørgen Randers/William W. Behrens III: The Limits to Growth, 1972.

Medina, Eden: Cybernetic Revolutionaries: Technology and Politics in Allende's Chile, Cambridge 2011.

Morgan, Gareth: » Earth Project aims to ›simulate everything««, in: BBC News Online, 28. Dezember 2010. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-12012082>

Murray, [Charles J.](#): The Supermen. The Story of Seymour Cray and the Technical Wizards Behind the Supercomputer, New York 1997.

Pias, Claus: »Der Auftrag. Kybernetik und Revolution in Chile«, in: Gethmann, Daniel/Stauff, Markus (Hg.): Politiken der Medien, Zürich/Berlin 2005.

Pias, Claus: »Die Herrschaft der Sozialmaschine. Kurzschluß als Methode: Wie Chile einst zum kybernetischen Staat umgewandelt und seine Wirtschaft von einem einzigen Computer regiert werden sollte«, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 13. März 2004, S. 38.

Pickering, Andrew: Cybernetics and the Mangle. Ashby, Beer and Pask. Manuskript. Chicago 2002. Unterhandlungen 1972-1990, Frankfurt/M. 1993, S. 254–262.

Vehlken, Sebastian »Epistemische Häufungen. Nicht-Dinge und Agentenbasierte Computersimulation«, in: Florian Hoof/Eva-Maria Jung/Ulrich Salaschek (Hg.): Jenseits des Labors, Bielefeld 2011, S. 63-85.

Vehlken, Sebastian: Environment für Decision. Die Medialität einer kybernetischen Staatsverwaltung. Eine medienwissenschaftliche Untersuchung des Projekts Cybersyn in Chile 1971-73, Magisterarbeit, Ruhr-Universität Bochum. URL: http://homepage.univie.ac.at/sebastian.vehlken/files/2007_04_04_Magisterarbeit%20Cybersyn%20Sebastian%20Vehlken.pdf

Vehlken, Sebastian/Engemann, Christoph: »Supercomputing«, in: Archiv für Mediengeschichte 2011 (im Druck).

Vogl, Joseph: Das Gespenst des Kapitals, Zürich/Berlin 2010.

White, Tom: Hadoop: The Definitive Guide, 2009.

Datenbanken als Zitadellen des Web 2.0

Das Paradox des Web 2.0

Dieser Text reflektiert eine paradoxe Entwicklung, die im World Wide Web stattfindet. Dieses Paradox besteht aus der wahrhaft massenmedialen Nutzungspraktik des Web, an der in den entwickelten Industrienationen so gut wie alle Menschen teilhaben, einer flächendeckenden Popularisierung also, und daraus, dass die Orte im Netz, an denen solcherart Kommunion stattfindet, selbst hochgradig konzentriert sind. An sehr wenigen Stellen im Web treffen sich so gut wie alle. Und diese Stellen sind samt und sonders privat und nationalstaatlich ungeregelt. Das Gemeinschaftsereignis wird durch singuläre Institutionen realisiert, das Modell dafür ist eher das des Absolutismus als das der Volksherrschaft. Und die Paläste der absoluten, zumeist privaten Herrscher haben technisch die Gestalt von Datenbanken, militärisch die von Zitadellen. Was auch immer man davon halten mag: dies ist zwangsläufig so, was nachfolgend dargelegt werden wird.

Das Versprechen des Web 2.0

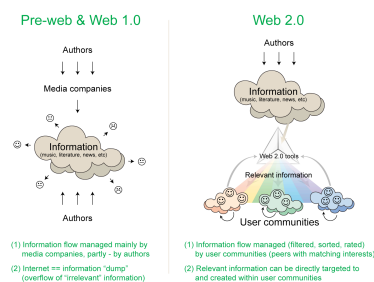


Abb.1: (Quelle: <http://yarikson.files.wordpress.com/2008/04/web-20-scheme.png>)



Abb.2: (Quelle: <http://trickr.de/wp-content/uploads/2010/07/Online-Community1.jpg>)

Die Öffentlichkeit sieht das offenbar ganz anders. Wie man nämlich dieser durchaus üblichen Graphik (Abb.2) entnehmen kann, bricht im Web 2.0 das Reich der Freiheit und der Freude aus. Statt dass Medienunternehmen den Informationsfluss steuern, einige glücklich, viele traurig machen, übernehmen das im Web 2.0 unsere Peers, was verwirrender Weise sowohl die Wortbedeutung des Gleichrangigen als auch die eines Mitglieds des englischen Hochadels trägt. Jedoch entsteht der Eindruck, die vielen fröhlichen Gesichter unter dem Regenbogen verheißen eher das Pfingstwunder

kollektiven Glücks inmitten von lauter Freunden. Sie nämlich bestimmen selbst ihren Informationsfluss, indem sie sich ›tools‹ bedienen, dienstbaren Werkzeugen.



Abb.3: (Quelle: <http://www.netzwerk-erwerbslos.de/index.php?module=ter&type=file&func=get&tid=4&fid=PNimage&pid=75&Array>) Pageset-



“Web 1.0 was commerce. Web 2.0 is people,”
Ross Mayfield – WEB 2.0 Conference.
via [Christian Contini](#)

Abb. 4: (Quelle: <http://bavatusdays.com/a-social-revolution-the-web-20-poster/>)

Und so bilden die Vielen den Körper des Web 2.0, was auch an Thomas Hobbes erinnern könnte – doch darüber am Schluss noch einmal mehr oder. Das Phantasma des Web 2.0 ist eines der Selbstbestimmung, der Kommunion, des Kommunismus gar, der Assoziation freier Individuen. Es ist das Versprechen der Gleichheit und eines – Jürgen Habermas möge verzeihen – herrschaftsfreien Diskurses. Doch nichts könnte falscher sein.

Die Wissenschaft von den Netzen

Folgend wird der Nachweis geführt, dass stabile, wachstumsfähige, sehr große Netze immer eine stark ungleich verteilte Vernetzungstopologie haben müssen, dass also von Egalität in solchen Gebilden nicht die Rede sein kann. Dazu stütze ich mich auf die Darstellung von Albert-László Barabási: *Linked – How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life* (2003), die für einen Überblick zur Netzwerktheorie sehr empfehlenswert ist. Barabási führt seine Leserinnen und Leser in die Emergenz von Netzen am Beispiel eines Flugbegleiters ein, der durch seine vielen sexuellen Kontakte auf der ganzen Welt erheblich zur Ausbreitung von AIDS beigetragen hat (ebd., 123). Als Knoten des hier betrachteten Netzes gelten die involvierten Personen, der Link ist der Kontakt. Die Knoten mit den Links spannen dann das Netz auf, das wir nun untersuchen. Dieser Flugbegleiter erlangte deshalb Prominenz, weil er allein von einem Viertel der

rund 250 ersten registrierten AIDS-Patienten der Kontakt-Mann war. Er gehörte zu den Wenigen mit außergewöhnlich vielen Kontakten, sehr viele Betroffene hatten mit ihm oder einem seiner Kontakte Kontakt. Solcherart Beispiele für einzelne hochgradig Vernetzte findet man viele. Man entnimmt etwa der Datenbank der Schauspielerinnen und Schauspieler (<http://oracleofbacon.org>), wer mit wem im selben Film gespielt hat (ebd., 60) und kann nun die Frage stellen: über wie viele Stufen ein Schauspieler mit einem anderen verknüpft ist. Das Ergebnis ist überraschend klein, es lautet: drei. Jede Schauspielerin, jeder Schauspieler ist über drei Links, die jeweils einem gemeinsamen Mitwirken in einem Film entsprechen, mit jedem anderen verbunden. Fragt man etwa nach Kevin Costner und Helmut Qualtinger, so kann man sich im Vorfeld testen. Wie viel haben diese Herren miteinander zu tun? Die Antwort lautet, trotz ihrer schon rein äußerlichen Verschiedenheit: viel, denn Costner hat mit Sean Connery in *THE UNTOUCHABLES* gespielt, Connery mit Qualtinger im *NAMEN DER ROSE*: zwei Links auseinander. Ein anderes, extremeres Beispiel liefert dann auch den Höchstwert: Werner Krauss als der Dr. Caligari im gleichnamigen Stummfilm von 1920 ist drei Filme von Sam Worthington aus James Camerons *AVATAR* von 2009 entfernt. Das auf den ersten Blick Erstaunliche dabei ist der geringe Abstand längs ausgewählter Links, wenn man die eigentlich dürftige Vernetztheit der Einzelnen betrachtet, die für ein Drittel aller Schauspieler bei unter zehn liegt.

Stanley Milgram – der Selbe, der 1961 das nach ihm benannte Experiment durchführte, welches zeigte, dass Probanden dazu bereit sind, im vermeintlichen Dienste der Wissenschaft andere auf einem elektrischen Stuhl zum Tode zu befördern, wenn sie nur weit genug vom Leiden entfernt sind – dieser Stanley Milgram veröffentlichte im Mai 1967 in *Psychology Today* die Ergebnisse einer Studie zum Bekanntheits-Abstand zweier Menschen in den USA, und die Zahl lautete: sechs. Unter dem Namen »Six Degrees of Separation« firmiert dieses Abstandsmaß zwischen Menschen auf der Erde, und eine Studie (Leskovec/ Horvitz 2007) zeigte für Teilnehmer an Instant-Messaging-Diensten weltweit einen mittleren Abstand von 6,6. Die Welt ist eine Small World.

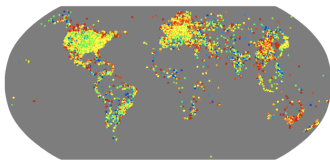


Abb.5: (Leskovec/ Horvitz 2007, S. 12)

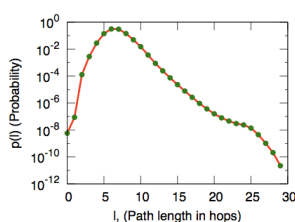
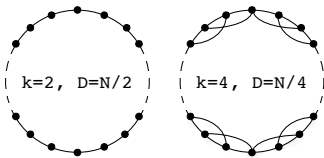


Abb.6: (Quelle: ebd. S. 22)

Die Frage ist nun, wie man diesen geringen Abstand zwischen den Knoten solcher doch großen Netzwerke erklären kann, denn das Experiment von 2007 wertete ein Netz mit 180 Millionen Knoten aus. Wenn man abschätzt, wie stark man gleichmäßig vernetzt sein müsste, um auf einen Abstand von sieben in einer Population von 180 Millionen zu kommen, dann kommt dabei 180 Millionen geteilt durch sieben heraus, und das sind mehr als 25 Millionen. So viele Menschen kennen selbst absolute Partylöwen nicht, müsste man aber, um dann über sieben Stufen mit allen bekannt zu sein.

Man sieht das leicht so ein: bei gleichmäßiger Vernetzung des Grades $k=2$ braucht man zum entferntesten Punkt eines kreisförmig arrangierten Netzes halb so viele Links wie es Knoten gibt, eben ein halbes Mal um den Kreis herum. Der Durchmesser ist dann $N/2$. Verknüpft man dann jeden Knoten auch noch mit seinem übernächsten Nachbarn, was dann dem Vernetzungsgrad vier entspricht, kann man immer einen Nachbarn überspringen, und man braucht nur noch halb so viele Hops, $N/4$. Der Durchmesser ist immer die Zahl der Knoten geteilt durch den Vernetzungsgrad. Und da muss



man 180 Millionen eben durch gute 25 Millionen teilen, damit sieben herauskommt.

Abb.7: (Quelle: nach Barabási 2003, 51#?)

Mit einer gleichmäßigen, aber auch mit einer zufälligen Vernetzung, deren Grad einen deutlichen mittleren Wert aufweist, sind so kurze Distanzen nicht zu erreichen. Erst dann, wenn man einige wenige Knoten mit zusätzlichen Links ausstattet, werden die Distanzen insgesamt erheblich kürzer:

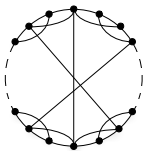


Abb.8: (Quelle: nach Barabási 2003, 51)

Eine Netzstruktur, die aus einer ungleichmäßig stark verlinkten Kollektion von Knoten besteht, aus einer kleinen Zahl stark vernetzter und einer großen Zahl schwach vernetzter Objekte sich zusammensetzt, erlaubt und erzwingt die hier kolportierten Eigenschaften eines sehr kleinen Durchmessers bei sehr vielen Knoten ohne einen insgesamt extrem hohen Vernetzungsgrad. Die Meisten von uns klumpen sich in ihren unmittelbaren Kreisen mit wenigen, aber starken Bindungen, Einzelne vernetzen diese Inseln über schwache Bekanntheitsbeziehungen. So jedenfalls behauptete schon Mark Granovetter (1973) in seinem Aufsatz über Weak Ties.

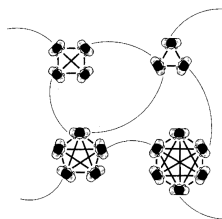


Abb.9: (Quelle: Barabási 2003, 43)

Solche ganz besonderen Knoten in einem Netzwerk heißen Hubs. Es bedarf nur weniger von ihnen, um ein Netz mit kleinem Durchmesser und gutem Zusammenhalt zu erzeugen. Sie ahnen vielleicht, dass im World Wide Web unsere Top-Sites, hinter denen riesige Datenbanken stehen, diese Rolle übernehmen werden.

Skalenfreiheit

Paul Baran (1964) hatte in seinen Vorentwürfen für ein verteiltes Kommunikationsnetz, das dann später das ARPA- und noch später das Internet werden sollte, drei Typen unterschieden: den Stern, den Baum und das vermaschte Netz (s. Abb. 10).

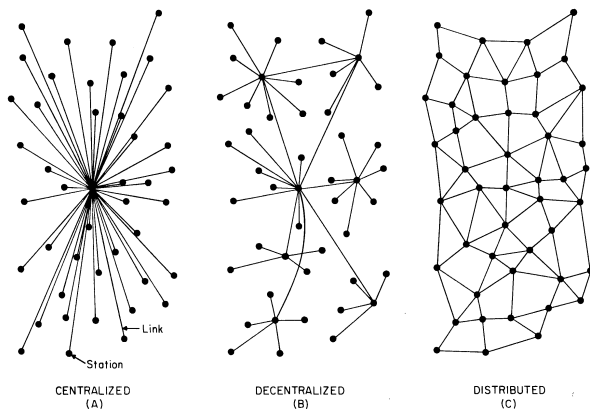


Abb.10: (Quelle: http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/2006/RM3767.pdf)

Unser nunmehr geschultes Auge erkennt in der Variante (C) ein Netz mit etwa gleichmäßig verteiltem Vernetzungsgrad. Zählt man nach, dann findet man:

# Links	# solcher Knoten
2	3
3	8
4	17
5	15
6	3

Es gibt drei Knoten mit zwei Links (oben rechts und links, unten links), acht mit drei Links, die meisten haben vier oder fünf Links. Im Diagramm schaut das folgendermaßen aus:

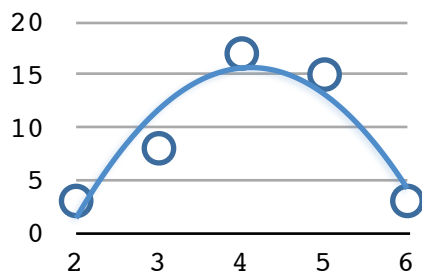
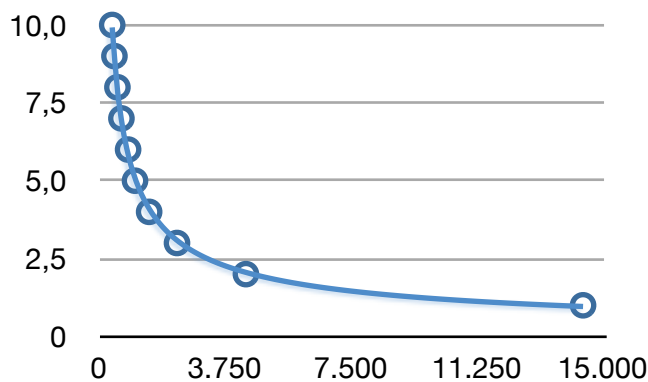


Abb. 10a

Es kommt in etwa eine Normalverteilung dabei heraus, der typische Vernetzungsgrad liegt zwischen vier und fünf. Der Durchmesser liegt etwa bei zehn oder elf Hops quer durch das Netz. Probieren Sie einmal, von links unten nach rechts oben zu kommen!

Von diesem Typus von Netz, einem mit einer charakteristischen Skala, hier die etwa vier Links pro Knoten, sind alle die Netze nicht, deren Durchmesser sehr klein sind. Auch das Internet sieht so nicht aus, denn, so stellt sich heraus, selbst im Netz aller an das akademische Internet angeschlossenen Rechner – und es handelt sich hier um Millionen – beträgt der maximale Abstand zwischen je zwei nur etwa zwölf Hops (Warnke 2011, 73ff). Das ist sehr wenig und mit gleichmäßiger Vernetzung nicht zu bewerkstelligen. Es muss also ein anderes Modell gefunden werden, eines, das ohne charakteristische Skala auskommt. Es wird eines sein, das sehr viele Knoten mit wenigen Links und ganz wenige mit einer großen Zahl von Knoten besitzt. Solche Netze heißen skalenfrei, wegen des Fehlens eines mittleren Vernetzungsgrades. Die Verteilung sieht dann eher so aus:

Abb. 10b



Hierbei handelt es sich übrigens um Shakespeare: es ist die Zählung von Wörtern im Gesamtwerk Shakespeares: ein einziges Mal kommen 14.376 Wörter vor, zwei Mal 4343 Wörter bis zehn Mal, das sind 364. Sehr oft kommen die Hilfsverben vor und Konjunktionen, und es ist schön, dass solcherart Wörter den berühmtesten seiner Monologe einleiten: »To be or not to be«.¹ Es gibt sehr wenige sehr häufig und sehr viele sehr selten vorkommende Wörter. Auch, wenn Shakespeare noch sehr viel mehr geschrieben hätte, so die begründete Vermutung, hätte sich keine zentrale Häufung ergeben, sondern die Form der Kurve wäre erhalten geblieben. Diese Form lässt sich sehr genau mit einem Potenzgesetz modellieren:

$$y = a \cdot x^{-k}$$

Barabási die beiden Netzwerktypen so nebeneinander:

¹ Vgl. <http://math.ucdenver.edu/~wbriggs/qr/shakespeare.html>, letzter Abruf 11.11.2011

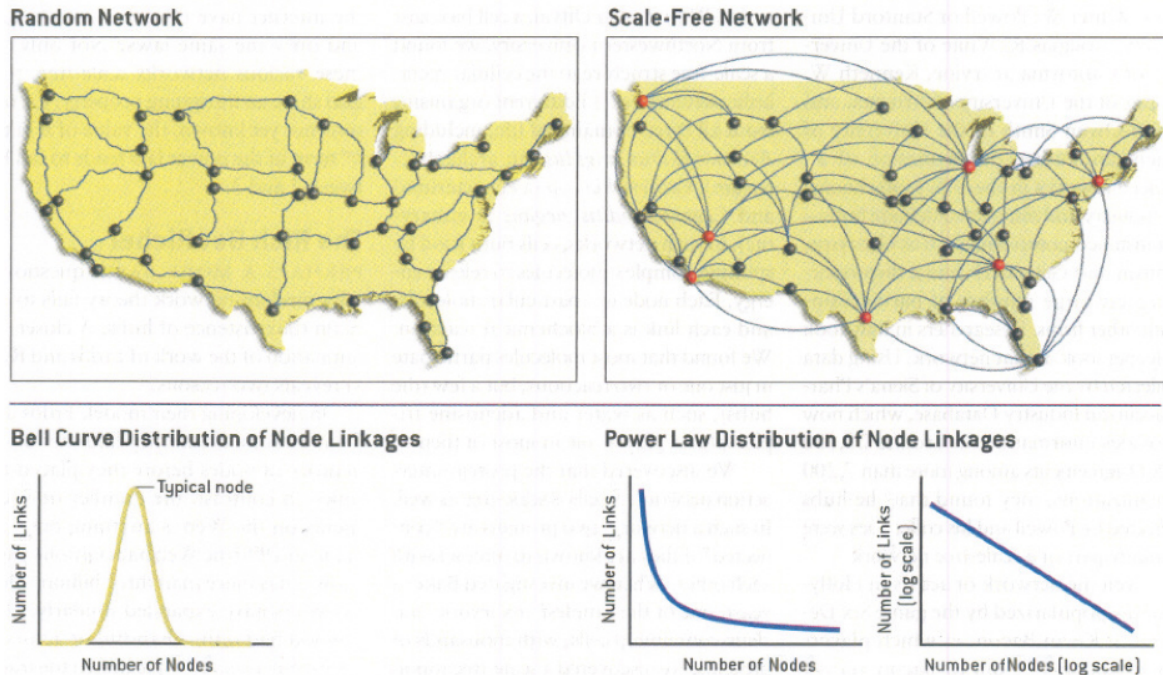


Abb.11: (Quelle: Barabási 2003, 53) Barabási, Albert-László; Bonabeau, Eric: Scale-Free Networks. Scientific American (2003), May, S. 50-59.

Links ist das Autobahn-Netz, rechts das Flug-Netz der USA dargestellt. Straßenkreuzungen können nicht beliebig viele Abfahrten haben, Flughäfen dagegen können sich sehr in der Zahl ihrer Starts und Landungen unterscheiden. Kreuzungen haben eine typische Zahl von Zuwegungen, die Zahl von Starts und Landungen kann sehr stark variieren, es gibt viele sehr kleine und sehr wenige sehr große Flughäfen.

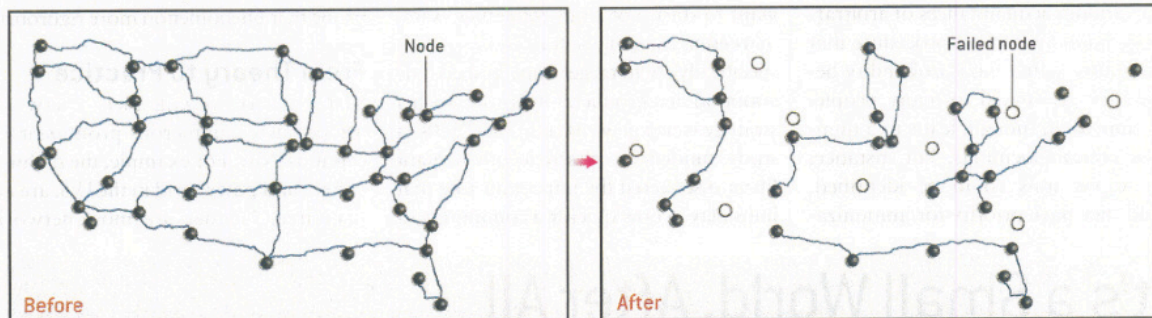
Statistische Untersuchungen am Internet haben ergeben, dass die Netzwerk-Struktur auf der Ebene von IP, die Router-Vernetzung, sehr genau einem Potenzgesetz folgt (Faloutsos/ Faloutsos/ Faloutsos 1999). Wie sonst ließen sich die lediglich zwölf Hops zwischen europäischen Städten erklären? Nur, indem angenommen wird, dass es einige wenige große Hubs gibt und sehr viele sehr kleine Netzknoten. Dieses verkürzt den Weg zwischen beliebigen Netzknoten ungemein. Die massiv vernetzten Knoten erlauben die größten Sprünge und sorgen für den Gesamtzusammenhalt des Netzes. Ungleichheit ist die wichtigste Zutat skalenfreier Netze – betrieben wird sie mit Hilfe von Datenbanken.

Stabilität

Eine der erstaunlichsten Eigenschaften skalenfreier Netze ist ihre Stabilität gegenüber zufälligen Störungen. Paul Baran (1964) hat bereits in seinen RAND-Report das Verhalten seiner Netztopologie unter Bedingungen des thermonuklearen Krieges untersucht und festgestellt, dass Redundanz gegen Zerstörung härtet. Aber er untersuchte ja noch gleichmäßig vernetzte Zufallsnetze, keine skalenfreien, denn die waren noch nicht bekannt. Diese Letzteren hat man erst durch seine Erfindung entdeckt und näher untersucht.

Wenn Letztere nämlich von zufälligen Zerstörungen heimgesucht werden, erleiden die Hubs mit derselben Wahrscheinlichkeit einen Schaden wie die unbedeutenden Knoten ganz rechts in der Verteilung. Doch da es von den Hubs so viel weniger gibt, also fast ausschließlich unbedeutende Knoten betroffen sein werden, zerfällt ein skalenfreies Netz erst dann in isolierte Inseln, wenn es vollständig zerstört wurde (Barabasi 2003: Linked, S. 109 ff.). Genauer gesagt, skalenfreie Netze mit einem Exponenten von unter drei verhalten sich so, und dazu gehört eben auch das Internet. Trifft es aller-

Random Network, Accidental Node Failure

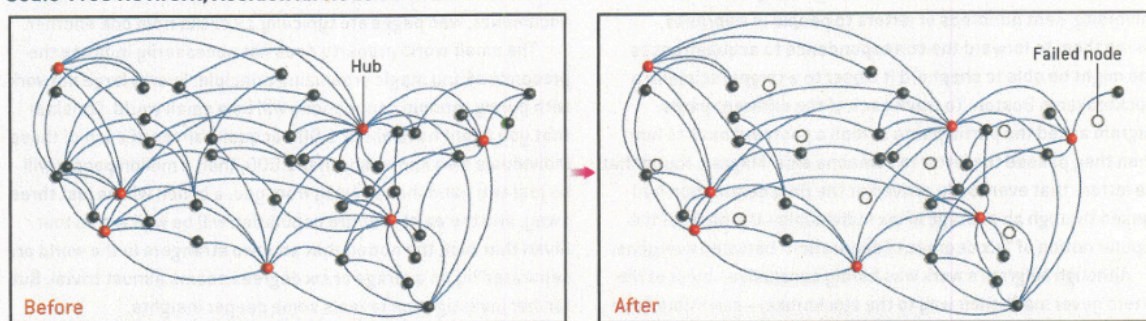


dings die Hubs, geht alles ganz schnell, und das Netz bricht zusammen.

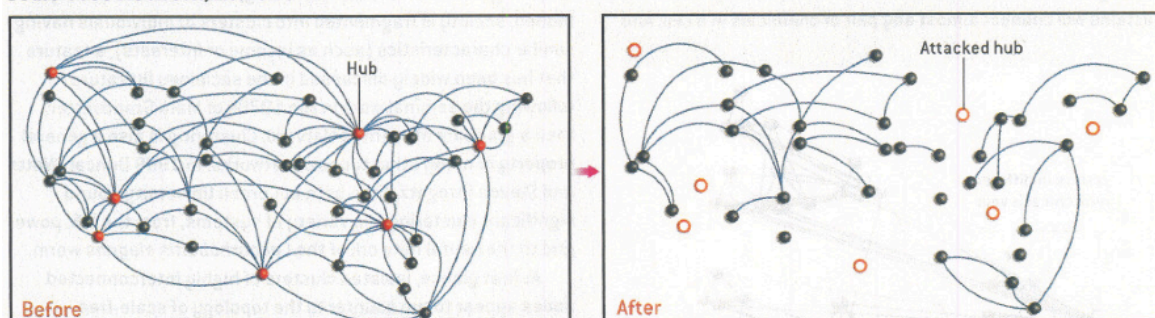
Abb.12-14: (Quelle: Barabási, Albert-László; Bonabeau, Eric: Scale-Free Networks. Scientific American (2003), May, S. 50-59., 57)

Nebenstehende Abbildungen zeigen die drei Szenarien der Zerstörung. Werden die Knoten des Zufallsnetzes angegriffen (Abb. 12) hilft nur sehr viel Redundanz. Das skalenfreie Netz (Abb. 13) ist praktisch unzerstörbar, wenn es zufällig attackiert wird. Ein gezielter Eingriff (Abb. 14) hat jedoch schnell drastische Folgen. Denn so robust das Internet auch immer gegen Angriffe sein mag, wenn es einer Instanz möglich ist, zentrale Knoten zu kontrollieren, zeigt das auch Wirkung. Diese Situation kann man in totalitären Staaten beobachten, etwa in China anlässlich des Konflikts um die Zen-

Scale-Free Network, Accidental Node Failure



Scale-Free Network, Attack on Hubs



sur von Suchmaschinen. Der eine Hub – der chinesische Staat – ringt mit dem anderen – Google, und der Ausgang ist ungewiss. Man ahnt an dieser Stelle, dass aus diesem Sachverhalt die Zitadellenförmigkeit besonderer Netzknoten erwächst.

Wachstum

Wie wachsen skalenfreie Netze? Und: was geschieht mit ihnen beim Wachstum? Wenn ein Netz nach einer einfachen, gleich zu benennenden Regel neue Knoten den bestehenden hinzufügt, kann es grenzenlos wachsen, und es behält seine Vernetzungscharakteristik, sein Potenzgesetz, bei. Diese einfache Regel schreibt vor, dass die Anlagerungswahrscheinlichkeit eines neuen Netzknotens proportional zur Zahl der Links sei, die ein Anlagerungs-Kandidat schon hat (Barabási 2003: Linked, 96): (ein Knoten lagert sich am liebsten an hoch verlinkte Knoten an. Im Englischen heißt das *preferential attachment*, die deutsche *vorzugsweise Anlagerung* klingt hölzern – und der Teufel, ›der immer auf den größten Haufen schießt‹, ist mir dann doch zu drastisch. Skalenfreie Netze haben ihre Lieblinge, und dorthin wollen auch die meisten Neuankömmlinge; man könnte es auch Lemming-Wanderung nennen, Starkult, Popkultur, die Herrschaft des Massengeschmacks oder vielleicht: Lieblingskontakt? Erzeugt man ein Netz auf diese Weise, wird es skalenfrei mit dem Exponenten drei:

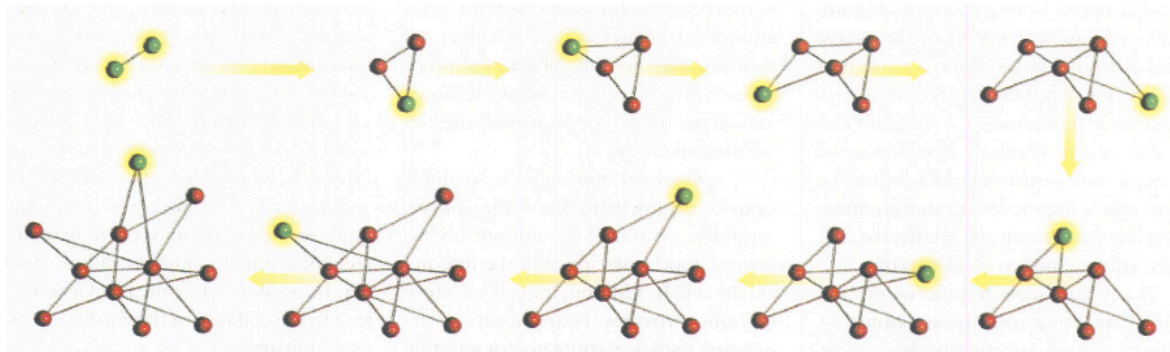


Abb.15: (Quelle: Barabási Scient. Am 55)

Wachstum und Lieblingskontakte sind die beiden Triebkräfte für die Entstehung skalenfreier Netze, und das gilt auch für das Internet. Erst so wird verständlich, wie das Internet dieses atemberaubende Wachstum hat zeigen können, ohne an sich selbst zusammengebrochen zu sein: die sehr großen Oberzentren ziehen den allergrößten Teil der Konnektivität an sich, und sie sind es, die das auch vertragen können. Der Straßenverkehr wäre längst kollabiert, wenn er von vier auf siebenhundert Milliarden² in vierzig Jahren hätte wachsen müssen, wie es die Zahl der Internet-Hosts tat. Ungleichheit sorgt für Stabilität.

²

<http://www.isc.org/solutions/survey/history>; letzter Abruf 31.8.2011

Die Oberzentren des Web

Die Verlinkungsverteilung des World Wide Web lässt sich aus folgender Übersicht abschätzen. Google erreicht 90% aller WWW-Nutzerinnen und -Nutzer, Facebook 50%, Wikipedia immerhin noch ein Drittel.

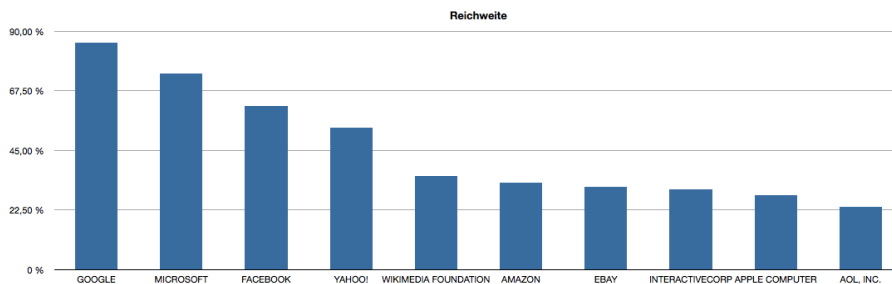


Abb.16: (Quelle: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/top10s/internet.html> 11.11.2011)

Die Sites in dieser Übersicht sind die Haupt-Knoten im Web. Sie verwalten eine ungeheure Zahl von Links, Google etwa hat derzeit sicher einige zehn Milliarden Seiten in seinem Bestand, also einen ebenso großen Verlinkungsgrad. Eine solche ungeheuer große Zahl von Links auf einer Webseite ist selbstverständlich nicht mehr von Hand zu pflegen. Die Daten liegen in gigantischen Datenbanken, Programme erzeugen Webseiten auf Anforderungen aus den Datenbankinhalten. Dieses ist die obligatorische Struktur einer wirklich großen WebSite.

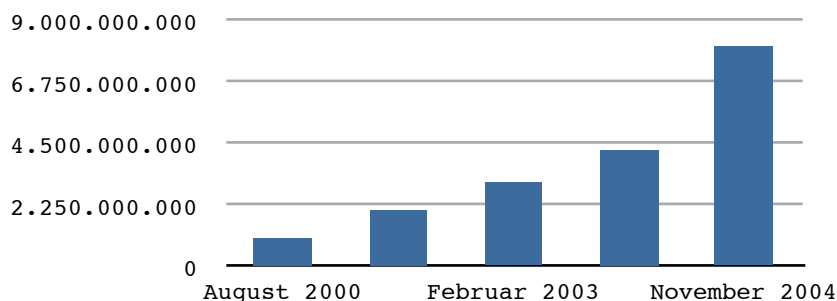


Abb.17: (Quelle: Duthel, Heinz: Google Inc. Services-Google Tools-What is Google?: Lulu. com, 2008. S. 319.)

Datenbanken im Web

Datenbanken erleichtern den Zugang von Vielen, sie gleichen einen Nachteil aus, den das Web nach der Planung von Sir Tim Berners-Lee aufwies: mit den geeigneten Techniken seitens der großen Datenbankbetreiber kann man mitmachen, ohne viel von Technik verstehen zu müssen. Ein Content-Management-System sorgt dafür, dass User über Web-Formulare Eingaben tätigen können, diese in die Datenbanken wandern und dann auch wieder, dargestellt auf Webseiten, von anderen zu sehen sind. Google funktioniert so, Facebook, Wikipedia, Twitter, Flickr und alle anderen auch. Und es gin-

ge auch gar nicht anders, denn ein Zusammenhang von so vielen Webseiten, wie es sie mittlerweile im WWW gibt, ist nur über die höchstvernetzten automatisch betriebenen Oberzentren zu machen.

Die ursprünglich angelegte Egalität ist umgekippt. Nur die völlig unbedeutenden Sites funktionieren noch nach dem Schema, das ursprünglich geplant war. Das Web existiert nur noch durch die absoluten TopSites, die so gut wie allen Traffic auf sich ziehen.

Die Mechanismen des Web 1.0, das ja angeblich so undurchsichtig und autokratisch war, sind ausgehebelt. Noch nicht einmal die Verlinkung von Zitadellen-Seiten ist mehr möglich, von wenigen Ausnahmen wie der Wikipedia abgesehen. So kann man von außerhalb von Twitter einen Tweet nicht referenzieren:

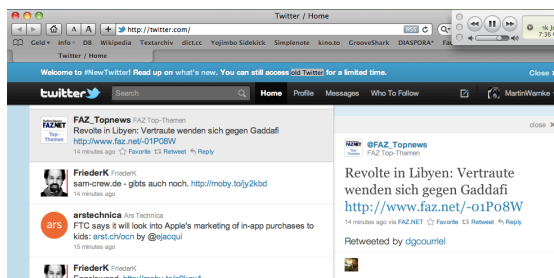


Abb.18: (Quelle: twitter.com; Screenshot des Verf.)

Innerhalb der Zitadelle Twitter ist ein Bezug in Form des Reply, des Retweet möglich, auch Referenzen ins Web sind erlaubt, aber die Herrschaft über das Material einer Datenbank-gestützten Website heißt immer, dass nur nach den Regeln des Anbieters verfahren werden kann. Struktur und Funktion einer Zitadellen-Seite sind spezifisch und ganz unter Kontrolle der Betreiber. In Facebook kann man jemanden zum Freund erklären, nicht zum Feind. Google Ads werden von den Betreibern ausgeschlossen, denn man konkurriert schließlich miteinander um die Dominanz im Web, und es werden Territorien aufgeteilt. Selbst zur gemeinnützigen Der Wikipedia kann man eine Seite auch nur die Schleusen des Systems hinzugefügen, mittlerweile auch nur noch dann, wenn man in der Hierarchie der Wikipedia nicht hoch genug steht.

Die Ursprungsidee des Web, die Teilhabe aller zu gleichen Bedingungen, ist dahin. Im Web 2.0 dürfen alle mitmachen, allerdings unter den Bedingungen der Zitadellen-Herren. Ohne technischen Sachverstand haben zu müssen, wie noch zu Zeiten des Web 1.0, darf jede und jeder sich offenbaren und persönliche Daten gegen die Dienstleistung des Datenbank-Betriebs tauschen. Folglich sind Datenbanken in vielerlei Hinsicht Zitadellen im Web 2.0: Sie müssen als Haupt-Knoten das Web zusammenhalten und daher extrem gut geschützt sein; da sie unumschränkt über den Content herrschen und Diskursmacht ausüben. Michel Foucault musste noch zwei Bücher verfassen, um diese Situation zu beschreiben. In seiner *Ordnung des Diskurses* schrieb er: »Man muß den Diskurs als eine Gewalt begreifen, die wir den Dingen antun ...« (Foucault 1996, 34). Er mahnte, die Analyse der Diskurse nach dem zu beurteilen, was nicht zur Sprache kommt, was aus- und was eingeschlossen wird. Er konnte ja nicht ahnen, dass derlei Aus- und Einschlüsse nun algorithmisch erfolgen und sich in Technik sedimentieren. Und wir sollten seinen Überlegungen hinzufügen: nicht nur das Sprechen und das Schreiben gehört zu den strukturierenden Diskurspraktiken, auch das Schweigen in Form des Zuhörens und Mitlesens muss dazu gerechnet werden, selbst dann, wenn dies nicht mehr Menschen tun, sondern Programme. Dazu musste er dann noch das Buch über den Panoptismus (Foucault 1994) schreiben.

Heute wird die Rolle der Social Media in autokratischen Herrschaftsformen thematisiert. Manche nennen die nordafrikanischen Aufstände in Ägypten, Tunesien, Libyen oder Syrien gar Facebook- oder Twitter-Revolutionen. Doch wissen wir, dass diese Firmen selbst Diskursmacht ausüben. Sie lassen keine Zensur zu. Sie lassen ihre Datenbanken nur noch von der US-Regierung abschalten, so geschehen im Wikileaks-Skandal. Oder gar nicht mehr, wenn the Cloud auf Pontons außerhalb der Hoheitsgewässer eines Staates betrieben wird. Sie erlauben durchaus die Selbstorganisation der Massen auf den Boulevards der Schwellenländer. Sie tragen Kommunikationsstrukturen der reichen westlichen Welt in die Basare und in die Wüsten, und die lokalen Regierungen können nur noch das Internet selbst als Zuwegungen zu den Zitadellen versuchen abzuschalten.

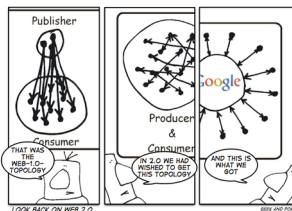


Abb.19: (Quelle: <http://www.blogg.ch/images/geek-and-poke.jpg>)

Es handelt sich bei der Kommunion in den Datenbanken des Web 2.0 um Versammlungen an ganz besonderen Orten, betrieben und bewacht von Privatfirmen, die den Diskursen lauschen wollen, um diese wiederum an andere Firmen zu verkaufen. Foucault schreibt über den Panoptismus:

»Die Zeremonien, Rituale und Stigmen, in denen die Übermacht des Souveräns zum Ausdruck kam, erweisen sich als überflüssig, wenn es eine Maschinerie gibt, welche die Asymmetrie, das Gefälle, den Unterschied sicherstellt. Folglich hat es wenig Bedeutung, wer die Macht ausübt. [...] Ebenso wenig spielt das Motiv eine Rolle [...]. [...] Die Macht wird tendenziell unkörperlich und je mehr sie sich diesem Grenzwert annähert, um so beständiger, tiefer, endgültiger und anpassungsfähiger werden ihre Wirkungen: der immerwährende Sieg vermeidet jede physische Konfrontation und ist schon immer im vorhinein gewiß« (Foucault 1994, 259 ff).

Die Diskursmacht der Datenbanken der börsennotierten Firmen folgt ausschließlich dem Ziel der ökonomischen Verwertung des Gesagten und Geschriebenen. Zensur im traditionellen Sinne interessiert sie nicht, sie wäre sogar dem Geschäft abträglich, weil sie die Diskursanalyse, die man heute Data Mining nennt, verfälschte. Genau das ist natürlich unverträglich mit der Politik und der Kultur eines autokratischen Staates wie Tunesien oder Libyen.



Abb.20: (Quelle: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/Leviathan_gr.jpg)

Im Effekt formt die Community im Web 2.0 einen Körper, wie ihn Thomas Hobbes als Leviathan beschreibt. Nur das Bild des Souveräns, den dieser Körper der Einzelnen forme, scheint jetzt höchst unpassend. In der Linken die unvermeidliche Coladose, in der Rechten die Kreditkarte, auf dem Haupte die Baseball-Kappe, am Leibe die Designerklamotten, vor dem Haus einen Spritschlucker, so müsste er nun portraitiert werden. Ein braver Konsument eben, der sich inmitten einer Zitadelle um- und bewerben lässt, und der glücklich diese umhegte Rolle genießen soll. Dieses Lebensmodell ist die Blaupause für die ganze Welt, und es gibt schlechtere Garantien für die bürgerlichen Freiheiten. Eine Zitadelle, die dieses Modell schützt, noch aus Stein zu bauen, ist nicht mehr erforderlich, dafür gibt es schließlich die Datenbanken in ihren klimatisierten und hochsicheren Data Centers.

Bibliografie

Barabási, Albert-László (2003): *Linked*. New York: Plume

Barabási, Albert-László; Bonabeau, Eric: Scale-Free Networks. *Scientific American* (2003), May, S. 50-59.

Baran, Paul (1964): On Distributed Communications: IX Summary Overview. The RAND Corporation. Online unter: http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/2006/RM3767.pdf; letzter Zugriff: 31.8.2011

Faloutsos, Michalis/ Faloutsos, Petros Faloutsos, Christos (1999): On power-law relationships of the internet topology *Comp. Comm. rev.* 29, 251

Foucault, Michel (1996): *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt/ M.: Fischer

Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen*. Frankfurt/ M.: Suhrkamp

Granovetter, Mark S. (1973): The Strength of Weak Ties. In: *Amerikan Journal of Sociology* 78, May, S. 1360–1380

Leskovec, Jure/ Horvitz, Eric (2007): Planetary-Scale Views on an Instant-Messaging Network. In: *Microsoft Research Technical Report* (June), S. 1–28.

Warnke, Martin (2011): *Theorien des Internet*. Hamburg: Junius-Verlag

Zwischen Wahn und Weisheit der Massen: Computerspiele und die Ökonomie der Zerstreuung

Computerspiele haben Konjunktur als neue Massenmedien – aber was bedeutet das für die Medienwissenschaften? In welchem Ausmaß konkurrieren sie mit den etablierten Massenmedien? Neue Medien versprechen ein neues Modell für digitale Kulturprodukte, das zwischen Kassenschlager und Nischenprodukt oszilliert. Dieses Modell hat Umwälzungen zur Folge, die sich direkt auf die Qualität und Verfügbarkeit etwa von Computerspielen auswirken. So wie man sich im Umgang mit einzelnen Menschen auf kognitive Modelle verlässt, gilt auch für das Begreifen komplexer sozialer Situationen, dass man grundlegende Annahmen über bestimmte Zeitspannen testet. Die Finanzwirtschaft unterscheidet zwischen rationalen Erwartungen, dass der Markt natürlich zum Gleichgewicht findet, so dass man 'beta' in der Weisheit der Menge realisieren mag, und der Annahme reflexiver Behavioristen, dass die Welt stets Fluktuationen schwankenden Ungleichgewichtes unterworfen ist, und daher 'alpha' im Massenwahn der Märkte realisiert sieht. Die Medienwissenschaften sind ebenfalls gespalten zwischen denjenigen, die *crowd-sourcing* als Quelle der Transformation und des Fortschritts sehen, von Druck- und Bildschirm-Massenmedien des zwanzigsten Jahrhunderts bis hin zu den fein differenzierten Landschaften der neuen Medien; und denjenigen, die warnen, dass die Zerstreuung der Aufmerksamkeit im Rauschen immer grösserer Massen alles was von Wert ist übertönt, sei es Informationswert oder Unterhaltungswert. Um zwischen diesen unvereinbaren Positionen ein wenig zu vermitteln, werfen wir einen Blick auf die Planungszyklen der Unterhaltungs-Softwareindustrie, obwohl natürlich dennoch (sowohl in der Finanz- als auch in der Mediengeschichte) gilt, dass die Vergangenheit kein Bürge ist für die Zukunft. Es geht darum zu testen, ob Medienwissenschaften mit Gewinn von „neuen Massen“ sprechen, auch wenn der Gewinn hier nicht so formelhaft aussieht wie eine alpha- oder beta-Abweichung; besondere Aufmerksamkeit gilt den Konjunkturzyklen amerikanischer Computerspielentwickler.

Grundlage dieses Projekts sind Daten für den Zeitraum 1996-2010, die hauptsächlich aus drei Quellen stammen, nämlich Marktforschung der NPD Group, Investmentanalyse der Deutschen Bank und der UBS, sowie Publikationen der Industrielobby ESA.ⁱ Darüberhinaus werden wir auf Metacritic und Gamerankings eingehen, zwei Aggregatoren von Kritik im Netz, die in der Industrie sehr einflussreich geworden sind (und gar in Arbeitsverträgen zur Berechnung von Bezügen und Bonuszahlungen verwendet werden). Schließlich werden wir die neue Welle virtueller Welten beobachten, denn es ist an der Zeit, dass Beobachter der neuen Medien sich darüber Rechnung ableisten, welche Trends in der Unterhaltungssoftware sowohl die Qualität als auch die Sparte der Angebote beeinflussen. Während sich Medienwissenschaften dem Phänomen des Computerspiels meist über die Methoden der Medienarchäologie oder der Ideologiekritik nähern, wollen wir hier die kritische Rolle von Management und von journalistischen Kritiken in ihrem Einfluss auf die Hardware und Software dieses neuen Massenmediums betonen.

Neue Massen

Genau wie Autos und Radios, Fernseher und Plattenspieler unsere Erfahrung des Alltags mit medien-spezifischen Anregungen anreichern, so auch mit Computerkultur, insbesondere Computerspielen. Es ist eine elementare Einsicht der Medienökonomie, dass sie einen doppelten Markt beobachtet – einerseits Warentausch, andererseits die Erfassung und Vermarktung von Aufmerksamkeit.ⁱⁱ Technische Infrastruktur ermöglicht oder erleichtert die Entstehung kreativer Inhalte, die dann über Werbung und Vertrieb zu Käufern kommen, aber Medien-Konsum ist nicht nur der von Filmen oder Computerspielen, sondern auch der von Aufmerksamkeit durch die

Werbenden. Angebot und Nachfrage von Produkten und von Aufmerksamkeit fließen also in entgegengesetzte Richtungen. Im Unterschied zu anderen Märkten kann Information (begriffen als Inhalt oder kultureller Wert) verpackt und verkauft werden, ist aber dadurch noch nicht aufgebraucht; digitale Medien bringen segmentierte und fragmentierte Kundenschaften in Kontakt mit Anbietern von Inhalten und Ablenkungen. Sicherlich ist es zutreffend, dass Aufmerksamkeit ein knappes Gut ist, aber für den Medienmarkt ist es ebenso relevant, dass Konsum eines Films, einer CD, oder eines Spiels diese nicht aufbraucht; sie sind weiterhin verfügbar. Genauso wichtig ist es zu beobachten, dass Konsumgüter im Unterhaltungsbereich sowohl quantitativ als auch qualitativ eine Wachstumsrate zeigen, die jene von Aufmerksamkeit übersteigt: während jährlich mehr Musik, Film, oder Software verfügbar wird, ist die kollektive Aufmerksamkeit der neuen Massen nicht proportional gewachsen. Und in Zeiten, als es nicht einfach war, eine neue Zeitung oder einen neuen Fernseh- oder Radiosender zu lancieren, war das Angebot insgesamt durch Markteintritts-Barrieren limitiert; kanonische Beispiele sind etwa die vertikal integrierten Hollywood Studios der Fünfziger und Sechziger Jahre.ⁱⁱⁱ In traditionellen Massenmedien gilt, dass Vertrieb durch Infrastruktur, Vertriebskosten, und Produktionskosten beschränkt ist, während Aufmerksamkeit relativ billig scheint. Fernsehwerbung in den USA im Jahr 1982 nahm nur 6 Minuten pro Stunde in Anspruch, aber 2001 schon 12 Minuten pro Stunde, und ihr Anteil an Sendezeit steigt weiter; ähnliches gilt für Radio, Zeitung, und Magazine. Für diese Investitionen in Aufmerksamkeit ist es relativ unwichtig, zwischen Werbezeit und Werbekosten zu unterscheiden; solange es den Teilnehmern plausibel scheint, in Werbung anstatt in Produktionsqualität oder Infrastruktur zu investieren, steigt der Anteil der Werbe-Etats. Implizit bedeutet dies, dass Aufmerksamkeit kein Faktor in der Entstehung von Qualität ist, solange sie billiger ist als etwa die Entwicklung eines Computerspiels. Man mag sich einen Markt wünschen, in dem Qualität in Popularität mündet, sieht aber in den Massenmedien eine ineffiziente Relation von Produktionsqualität und Publikumserfolg, die durch starken Anstieg von Werbekosten moduliert ist. Ein Film kann im Kino, auf DVD, im Fernsehen, im Ausland, und über Spielzeug, Bücher, Poster, T-Shirts etc vermarktet werden; dies erklärt, warum Filmproduktion so stark abhängig ist vom Blockbuster-Effekt, oder warum die Musikindustrie so sehr von Hits abhängt. Im Lauf der letzten 20 Jahre hat sich die Computerspielindustrie diesem Modell stark genähert. Doch je mehr die Spirale der Werbekosten hochgeschraubt wird, desto weniger bleibt für Qualitäts-Produktion; entweder die Investition in Produkte muss insgesamt stark ansteigen, oder Qualität wird leiden. Die Hoffnung, dass im Internetzeitalter eine größere Plastizität möglich werde, die es erlaubte, Medieninhalte auf neuen Wegen herzustellen, zu vertreiben und vermarkten, stellt auch die Frage nach der Realität neuer Massen. In der neuen Medienlandschaft, so die Annahme, dominieren nicht mehr Produktionskosten, sondern die Kosten der Aufmerksamkeit, weil neue Technologien die Knappheit der Produktionsmittel und des Vertriebs mindern hätten sollen. Doch die Folgerung, dass Popularität unter den Bedingungen der neuen Medien effizient von Qualität abgeleitet ist, bleibt höchst fraglich. Eine detaillierte Analyse des Computerspielmarkts in den USA wird dem im folgenden genauer nachgehen.

Seit 2007 brüstet sich die Computerspiel-Industrie in den USA damit, in jährlichem Dollarvolumen dem Kino und der Populärmusik den Rang abgelaufen zu haben. Die fast 19 Milliarden Dollar, die den Gesamtmarkt in 2007 ausmachten (dreimal so viel wie ein Jahrzehnt zuvor), gingen zur Hälfte an Unterhaltungssoftware und zur Hälfte an Hardware, wobei Konsolen und Mobilgeräte weitaus mehr Anteil hatten als Computer. Während die amerikanische Musikindustrie zwischen 2002 und 2007 etwa 10% schrumpfte und die Filmindustrie stagnierte, buchten Spielhersteller ein Wachstum von mehr als 28%. Allerdings ist der Preis eines Computerspiels weit höher als der von Kinotickets oder CDs. Die \$60 für ein neues Spiel bestehen zu einem Viertel aus dem Aufschlag des Einzelhandels, weitere 15 bis 20% sind Tantiemen und Lizenzen (etwa an Comicautoren, Sportler, Filmstudios, oder andere intellektuelle Eigentümer), zehn Prozent sind Reserven für Reklamationen, Verlust, oder Diebstahl, 10 bis 15% amortisieren Investitionen

in Software (etwa die Unreal Engine, Massive, oder anderen Code, der jeweils mehreren verschiedenen Spielen zugrunde liegt), und etwa 10% gehen oft an den Hersteller der Hardware, also etwa Nintendo, Sony, oder Microsoft für die Bereitstellung des Interface, was bedeutet, dass nach den Verpackungs- und Vertriebskosten etwa 20% des Einzelhandelspreises in die eigentliche Entwicklung des Spiels gehen.^{iv} Doch in den letzten fünf Jahren eskalierten die Entwicklungskosten, während die Einzelhandelspreise gleich blieben. Dank zunehmend komplexer Grafik sowie gesteigerter Erwartungen an Spielwelt und mögliche Interaktivität der Handlung wuchs die durchschnittliche Investition in neue Titel von circa \$50,000 Dollar für ein 16bit Spiel auf \$3 Millionen für ein 64bit Spiel; anders ausgedrückt kostete die Entwicklung eines Playstation Spiels etwa \$2 Millionen Dollar, während die meisten Titel für die Xbox schon zwischen \$3 und \$7 Millionen kosteten, und Wii Spiele bis zu \$12 Millionen. In der neuesten Hardware Generation (PS3, Xbox360) werden Entwicklungskosten von über \$20 Millionen angepeilt, und manche Titel verschlingen ein vielfaches. Zugleich verlängerten sich mit jedem Schritt die Entwicklungsphasen, was weiteren Druck auf die Profitschwelle ausübt. Das stärkste Wachstumssegment ist eindeutig im online Spiel (MMORPGs), da diese eine breitere demographische Basis erreichen und mit Subskriptionen und Sekundärmärkten zusätzliche Einkommensquellen aufbauen, die über den einmaligen Verkauf von verpackter Software hinaus geht.

Doch bevor wir uns dem Onlinespiel zuwenden, noch ein paar Beobachtungen des Konsolenspielmärkte. Je nach dem welche Konstellation im Markt bedient werden soll, ist eine elementare Unterscheidung zu treffen zwischen Entwicklern wie Microsoft, Sony, oder Nintendo, die ihre eigene Hardware bedienen, und solchen, die weder an eine Plattform gebunden sind noch den Vorteil der Kontrolle haben, also etwa Firmen wie Ubisoft, Activision Blizzard, Electronic Arts, Take Two oder THQ.^v Während es für hardware-unabhängige Entwickler von Vorteil sein kann, ein beliebtes Spiel für mehrere Konsolen anzubieten (ein Beispiel ist Take Two mit *Grand Theft Auto* oder Ubisoft mit *Assassin's Creed*), ist es in den letzten Jahren zunehmend ein Vorteil die eigene Hardware und Software zu verbinden.^{vi} Während im letzten Entwicklungszyklus eine Menge unterdurchschnittliche Spiele für Playstation verkauft wurden, ist derzeit Nintendo als Hersteller von Wii und DS Modellen die letzte Nische, wo Spielqualität nicht direkt mit Verkaufsvolumen korreliert. Electronic Arts, Activision, und THQ haben sich in der Vergangenheit teils darauf stützen können, nicht nur Hits wie *Call of Duty* zu verkaufen, sondern auch eine Menge anderer Produkte, die sich mehr an Kinder oder an Gelegenheitsspieler richten. Ein wesentlicher Faktor, warum zum Beispiel Electronic Arts im Jahr 2009 ein Zehntel der Angestellten entließ, um \$120 Millionen einzusparen, ist die Praxis, neue Produkte in der Fachpresse zu benoten, und zwei Aggregatoren bieten eine Gesamtnote an, die sich direkt in Marktanteil und Börsenkurs niederschlägt: Metacritic (wo auch Filme und Musik berücksichtigt werden) und Gamerankings.^{vii}

Im Unterschied zu Film- oder Musikkritik, die immerhin von dem Gesamteindruck der neuen Werke informiert ist, müssen Spieljournalist in der Regel ihre Berichte über Neuerscheinungen abliefern lange bevor sie die Unterhaltungssoftware ausgiebig ein oder zwei Wochen erkunden konnten. Es ist weiterhin charakteristisch für die neue Medienlandschaft, dass mehrere Websites Spielkritiken in diversen europäischen, japanischen, kanadischen, australischen, und amerikanischen Magazinen in eine Kollektivnote übertragen, gleich ob diese Fachmagazine selbst eine Notenskala publizieren. Metacritic und Gamerankings publizieren formelhafte Zusammenfassungen journalistischer Ersteindrücke von neuen Spielen typischerweise schon bevor die ersten Verkaufsdaten bekannt sind, und daher rührt der Einfluss, den die beiden in der Industrie und bei Wall Street Investoren, aber auch unter dem allgemeinen Publikum haben. Als zum Beispiel an einem Freitag im Mai 2007 das Spiel *Spiderman 3* von Activision in die Läden kam, schlugen sich die lauwarmen Rezensionen (50/100) der Fachjournalisten in einem Kursverlust von 5% an der Börse nieder, und die folgende Woche sah weitere Verluste. Im August des selben Jahres hingegen bekam *Bioshock* von Take Two eine beinahe perfekte Note in den ersten Besprechungen (96/100), und der Aktienpreis von Take Two stieg in wenigen Tagen um 20%. Eine sys-

tematische Studie von 789 Spielen für die Playstation 2 von Sony im Jahr 2005 zeigte laut Activision CEO Robert Kotick eine klare Korrelation zwischen Noten und Verkaufsvolumen; für je fünf Prozentpunkte über 80% fand Activision doppelten Umsatz für einen Spieltitel. Daher kam die Industrie zu der Überzeugung, daß diese Bewertung nicht nur Qualität widerspiegelt, sondern auch direkt Verkaufsentscheidungen beeinflusst. „Alle wollen 85 oder besser,“ wie der LucasArts Präsident Jim Ward im Interview mit dem Wall Street Journal sagte, und sowohl Activision als auch Take Two haben diese Kollektivbenotung bereits seit 2005 zum festen Bestandteil der Bezahlung ihrer Angestellten gemacht.^{viii} Selbst die Partner der Spielindustrie haben diese Meta-Rankings in ihren Vertragsverhandlungen berücksichtigt, etwa wenn Warner Brothers die Lizenzgebühren für Spiele, die auf Filmproduktionen beruhen, seit 2004 direkt von dieser Metrik abhängig machen: kollektiv besser besprochene Spiele kommen günstiger als Spiele, die der Reputation der Filme abträglich sind. Erst im Frühjahr 2011 ging die Ära von Metacritic und Gamerankings in eine weniger dominante Phase, als *Homefront* (ein THQ Produkt, in dem Nord-Koreas Militär im Jahr 2027 in die USA einfällt), trotz schlechter Besprechungen gut verkauft wurde. Die ersten Kritiken schlugen sich in einem Kursverlust von 21 Prozent an einem Tag nieder, doch die Verkaufszahlen gingen stetig gegen den erwarteten Trend.^{ix} Metacritic hatte eine Benotung von 72 berechnet - zwölf der 28 Besprechungen hatten *Homefront* positiv eingestuft (80/100 oder besser), aber die Mehrheit sah einen Flop (die Bandbreite der Noten ging von 40 bis 93). Dennoch war es beinahe einen Monat lang ein Bestseller auf Amazon und anderen Websites, und brachte THQ bald zur Gewinnschwelle von 2 Millionen Käufern.^x

Für den Medienwissenschaftler sind diese Vorgänge interessant, insofern Qualität, nicht bloß Quantität, von Computerkultur studiert werden soll; dennoch werden wir vorerst noch beim Messen bleiben, denn es lohnt sich, die Aggregatnoten im Zusammenhang mit Marktdaten von NPD zu lesen. Während Filmkritik den Publikumsgeschmack selten direkt widerspiegelt, und Musikkritik mit den Hitparaden wenig gemein hat, ist in der Spiel-Landschaft eine direkte Korrelation zu beobachten, die quantifizierbar ist: Spiele mit den besten Noten (die wie schon betont bloß ein Durchschnitt der ersten Eindrücke von ein paar Dutzend Fachjournalisten sind) verkaufen sich drei mal so gut wie Spiele mit Kollektivnoten zwischen 80 und 90, die wiederum doppelt so gut wie Spiele zwischen 70 und 80, und Spiele zwischen 60 und 70 gehen nur halb so oft über den Ladentisch. Daher kann es nicht überraschen, dass 4% der Spieltitel in den USA in den Jahren 2000 bis 2006 ein Drittel aller Umsätze verantworteten, und in den letzten Jahren hat sich die Situation weiter verschärft; ein Viertel der Titel ist für 86% der Einnahmen der Industrie verantwortlich. Sowohl UBS (2007) als auch Deutsche Bank (2010) haben Langzeitstudien unternommen, die 1605 oder mehr Spieltitel verfolgen. Die ungefähr 3% der Spiele, die eine Note über 90 hatten (50 Titel), zeigten im UBS-Datensatz ein größeres Verkaufsvolumen als die restlichen 97%, während 23% der Titel die Note 60 oder schlechter bekamen. UBS verglich die durchschnittlichen Rankings für Produkte von Activision, Electronic Arts, Take Two, und THQ über mehrere Jahre hinweg mit den Spielen von Microsoft, Sony, und Nintendo: von 1997 bis 2006 fiel der Software-Marktanteil der Hardwarehersteller von 44% auf 16%, während die vier großen amerikanischen Spieffirmen von 16% auf 47% anwuchsen. Während Activision mit *Call of Duty*, *Marvel Ultimate Alliance*, *Tony Hawk*, und *Guitar Hero* gut wegkam, gingen Filmadaptationen wie *Spiderman 3*, *Shrek 3* und *Transformers* eher schlecht. Electronic Arts hat im selben Zeitraum hauptsächlich auf *Madden Football* und *Need for Speed* zählen können (respektive 20% und 9% ihres 5-Jahresumsatzes), während die *Harry Potter* und *Lord of the Rings* Spiele sich als weniger wertvoll zeigten (je um 5%); CEO John Riccitiello schob die Schuld für verlorenen Marktanteil direkt auf die Noten: „We did not have any internally developed breakaway titles and no one of EA’s internally developed titles reached a Metacritic rating of 90 or greater.“^{xi} Take Two verließ sich noch mehr auf einen Titel, nämlich *Grand Theft Auto* mit einem Umsatz von mehr als einer Milliarde Dollar zwischen 2000 und 2005 (mehr als die Hälfte des Gesamtgeschäfts für Take Two), während andere Titel wie *Midnight Club* und *Max Payne* nur ein Zehntel dessen wert waren.

Im gleichen Zeitraum baute THQ hauptsächlich auf Lizenzen von Disney, Pixar, Nickelodeon, und World Wide Wrestling Entertainment, und bei diesen Titeln (wie etwa *Spongebob Squarepants*, *Scooby Doo*, *Rugrats*, *Finding Nemo*, und *Power Rangers*) war die Korrelation von Verkaufsvolumen und Profit mit Kritik weniger deutlich. Doch der Trend gibt der Industrie zu denken: wo vor einem Jahrzehnt die 25 meistverkauften Spiele ein Viertel des Markts hatten, nahmen die 25 meistverkauften Spiele in den letzten drei Jahren je über 40% des Gesamtmarktes für sich in Anspruch.

Ganz gleich ob sie zu neuen 256bit Generation oder noch zur alten Garde der 128bit Plattform gehören, für Konsolen gilt es jetzt zunehmend mit dem vernetzten Heimcomputer zu konkurrieren, der auch als digitaler Fernseher, als Chat und Telefongerät, sowie als Bankzugang verwendet wird; daher haben Nintendo, Sony, und Microsoft im wachsenden Ausmaß auf Vernetzung gesetzt, und Konsolenspiele werben öfter mit vernetzten Spielmodi über WiiWare, Playstation Network, oder Xbox Live. *Call of Duty Modern Warfare 2* von Activision war zum Beispiel in den ersten sechs Monaten gut für 1.75 Milliarden Spielminuten auf Xbox Live, und hat 20 Millionen Transaktionen für zusätzliche Spielinhalte veranlasst. Xbox Live (verfügbar seit November 2002) vernetzt mehr Konsolen als WiiWare (seit März 2008) oder PSN (seit Mai 2006), aber die größte Zahl von Spielen ist verfügbar für Wii, und PSN hat die kleinste Zahl von Teilnehmern. Während PSN und Xbox Live Zugang zu Facebook und Twitter sowie Netflix gewähren, gilt das nicht für Wii (nur Netflix, und das auch erst seit kurzem). Doch auch Konsolen verlieren Marktanteil; unter dem wachsenden Einfluß von Web- und Mobilkultur verändert sich auch die Unterhaltungssoftware, und viele Spielentwickler suchen neue Märkte, nicht nur für Facebook oder Mobiltelefonspiele, die billiger zu entwickeln sind, aber auch weniger Profit versprechen, sondern in großangelegten Spielen im Netz mit Tausenden oder gar Millionen von Teilnehmern.^{xii} Insbesondere suchen amerikanische Anbieter von asiatischen MMOs zu lernen, und auch die Population von beliebten amerikanischen Kinder- und Jugendspielen im Netz wie etwa *Habbo Hotel* für Subskriptionen neuer Onlinespiele zu interessieren. Dort sollen die neuen Massen die großen Versprechen des Spielmarkts erfüllen.

Virtuelle Weltwirtschaften

Vier fünftel der Internetnutzer in den USA arbeiten oder spielen in virtuellen Welten. Der US-Markt für Computerspiele im Jahr 2006 hatte einen Umfang von \$7.4 Milliarden Dollar, dreimal so viel wie 1996. Seither hat die Industrie trotz verschiedentlichter Krisen weiteres Wachstum erfahren; gegenwärtig wird der Jahresumsatz von Hardware, Software, und Online-Dienstleistungen im Spielbereich auf \$11 Milliarden geschätzt, und er soll innerhalb der nächsten fünf Jahre auf \$30 Milliarden wachsen. Ein Trend ist hier besonders zu berücksichtigen, nämlich das starke Wachstum in Asien wie in Nordamerika von „massively multiplayer online role-play games“ (MMORPG) und virtuellen Welten, die Millionen von Nutzern haben. *World of Warcraft* von Activision Blizzard hat allein etwa zehn bis zwölf Millionen Spieler, die dem Vivendi Konzern mehr als eine Milliarde Dollar in jährlichen Einnahmen einbringen; Nintendo bietet *MapleStory* auf der DS Plattform an, Square Enix tritt mit *Final Fantasy* und *DragonQuest* auf, und Electronic Arts betreibt *Ultima Online* und *Dark Age of Camelot*. Diese Welten zeichnen sich durch eine Vielfalt simulierter Wirtschaftstätigkeiten aus, von einfachem Tausch über Versteigerung bis zu Verdienst- und Verlustgelegenheiten von „Gold“ oder anderer Spielwährung. Da das Rollenspiel arbeitsteilig verläuft, kann es nicht überraschen, wenn diese ökonomischen Formen weiterhin zu Sekundärmärkten führt; Spielgut wie zum Beispiel virtuelle Schwerter und magische Elixiere, aber auch Valuten und ganze Spielkonten findet man daher auf eBay, IGE, PlayerAuctions, ItemMania, und bei anderen Vermittlern. Auf diese Märkte bin ich vor zwölf Jahren gestossen, als ein Nachbar vom Programmierer zum Usability Manager befördert wurde und verfolgt sollte, was mit dem Bildbearbeitungsprogramm seines Arbeitgebers gemacht wurde. Jene preisgünstige Alternative zu Photoshop, stellte sich heraus, war viel im Einsatz bei Hobby-Designern von

virtuellen Rüstungen, Häusern, Fahnen, und Tieren, die in Spielen einsetzbar werden. In der Tat, viele Spielentwickler zählen auf die Kreativität ihrer Subskribenten, und erlauben oder ermutigen den Nutzen von Skins und Maps und anderem „user-generated content“ in online Spielen.

Gleich ob man sie anthropologisch als Grundbedürfnis oder historisch als Kritik an der hochtechnisierten Moderne beschreibt, Online-Spielwelten sind höchst populär, da sie im Rollenspiel ein nebeneinander und miteinander verschiedener Stile und Motivationen erlauben: unter die Leute kommen, virtuelle Räume erkunden, Rätsel lösen, erobern und dominieren, spionieren, verzaubern, heilen, und so weiter. Avatare erlauben verkörperte Kommunikationsformen in einem gemeinsamen Raum, billiger als Telekonferenzen oder Dienstreisen, mit einem Gesicht und Körper nach Wahl, so dass es denkbar ist, virtuelle Welten zumindest so viel zu nutzen wie das Telefon. Interaktivität mit einer stetig wachsenden Zahl anderer Teilnehmer verspricht einen Umschlag von Quantität in Qualität der Unterhaltung, und solange dem Spass nichts in die Quere kommt, darf man annehmen dass virtuelle Welten weiter wachsen werden – das allerdings ist keine gesicherte Annahme. Denn kontrovers ist zum Beispiel die Praxis, Spielvaluten direkt für Geld zu kaufen, anstatt sie durch Taten in der Spielwelt mühsam zu erwerben. Wenn virtuelles Spielvermögen (Felle, Münzen, magische Elixiere, Häuser, etc) direkt gekauft oder verkauft wird, anstatt im Spiel eingesetzt zu werden, bedeutet dies nicht nur eine Degradierung des Spielerlebnisses für Puristen, sondern auch ein Ungleichgewicht für das Spieldesign. MMORPGs bieten ja gerade eine eskapistische Fantasiewelt der Drachen und Kerker, in die man sich aus dem Alltag flüchten mag, um dem Druck des Erwerbs zeitweise zu entkommen - doch die Grenze verschwimmt zusehends, wenn Auktionen und Tauschgewerbe im Spiel die Balance von investierter Zeit und erworbenen Spielfähigkeiten aus dem Gefüge bringen. Die meisten Versuche, diese Grenze abzusichern, stellen sich als kostspielig und kompliziert heraus. Darüber hinaus gehen Spieler teilweise weit über den einfachen Eskapismus hinaus und bauen sich eine virtuelle Existenz auf, wo virtuelles Einkommen und virtuelles Leben Hand in Hand gehen. Das stellt wiederum die Frage nicht nur nach eventueller Besteuerung solchen Einkommens, sondern vielleicht gar nach einem möglichen Exodus in virtuelle Welten.^{xiii} Sobald virtuelle Welten massenhaft arbeitsteilig und sozial differenzierter werden, erwarten Spieler gewisse Erwerbsmöglichkeiten im Tausch für investierte Zeit, und fiktive Spiel-Währungen treten in einen mehr oder weniger regulären Wechselkurs mit der Landeswährung. Experten schätzen den Umfang dieses Devisenhandels auf zwischen ein und zwei Milliarden Dollar pro Jahr, und IGE plant bereits eine virtuelle Börse. Kurz, die Formulierung produktiven Spiels ist nicht mehr paradox, und man sieht dies jetzt sowohl in China als auch in Mexiko, wo Sweatshops für geringen Stundenlohn Computerspieler beschäftigen, die systematisch virtuelle Valuten erspielen, um sie dann unter die Spieler zu bringen, die an solchen Transaktionen interessiert sind. Hier geht die Bandbreite von Gelegenheitspielern, die nicht die Geduld haben, Avatare und deren Attribute monatelang mühsam zu pflegen, zu Dokumentarfilmern, die einen bestimmten Charakter für Machinima brauchen, bis hin zu Unternehmern, die ihren Brotgewinn in virtuellen Welten suchen.^{xiv} Andere Kunden mögen Journalisten sein, die über die Welt berichten wollen, ohne Monate investieren zu müssen, oder Konkurrenten, die eine Spielwelt erkunden wollen, aber auch Spieler, die für ihre Gilden oder Zünfte zusätzliche magische Gegenstände, Waffen, Gold, oder Avatare benötigen.

Dieser Handel macht synthetische Welten zu einer noch kaum voll begriffenen sozialen, politischen, und ökonomischen Realität. Wie Castronova es im Interview vergleicht,

In synthetic worlds, only the icons around which human interactions flow are nonreal. The interactions themselves are as real as any we have outside synthetic worlds. When six soldiers take out a machine-gun nest at Fort Bragg, the machine gun is real and the teamwork is real. When the same six soldiers take out a dragon in a synthetic world, the dragon is not real but the teamwork is. In synthetic worlds, the things we trade may be fantastic, but the process and value of the trade is real.^{xv}

Richard Bartle und andere Entwickler und Forscher spüren diesen Praktiken schon seit 1987 in multi-user dungeons und anderen online Foren nach. Teilnehmer an *Ultima Online* (seit 1997) konnten sich bereits auf die damals neue Auktionswebsite eBay stützen, um Transaktionen zu erleichtern. Seit 2001 setzt Brock Pierce mit IGE auf ein Modell, das Kunden nach Wahl Zugang zu virtuellen Währungen und Vermögen bietet. Ernste akademische Studien der virtuellen Wirtschaft begannen, als Castronova eine Analyse der makroökonomischen Aktivität in *Everquest II* veröffentlichte, einem Spiel, das Sony Online seit 1999 anbot. Seiner Kalkulation zufolge konkurrierte der durchschnittliche Stundenlohn von 3.42 US\$ in Norrath mit dem von Bulgarien; ein Bruttosozialprodukt von \$2266 ließ *Everquest II* besser aussehen als China oder Indien im selben Jahr.^{xvi} 2003 startete Linden Labs mit *Second Life* ein Spiel, das allen Benutzern abverlangt, ihre echte Währung in Linden Dollars einzutauschen (über Kreditkarten oder Paypal). Es gibt seither kaum ein MMORPG, dessen Währung und Avatare nicht ebenfalls auf einem grauen Markt gehandelt werden, sei es indem man einen Avatar über eBay versteigert, sei es dass Schwerter oder Pferde oder Gold (oder andere Spielgegenstände) für Geld an den meistbietenden verkauft werden. Wenn es zutrifft, dass fast die Hälfte aller Spieler in synthetischen Welten Geldwechsel und Handel betreiben, sollte es sich lohnen, diesen grauen Markt in Online Spielen genauer zu beschreiben, und die Konsequenzen sowohl für das Verständnis von „Spiel“ wie auch für den Haushalt der Spielbetreiber zu bewerten. Die besten Beschreibungen dieses Dilemmas kommen von teilnehmenden Beobachtern wie Castronova oder Dibbell.^{xvii} Dibbell verkaufte sein Buch für 750 Linden Dollar (zu der Zeit etwa \$2.25 US Dollar) als eBook, das ein *Second Life* Avatar lesen kann, oder eine gebundene Ausgabe für 6250 Linden Dollar (etwa \$18.75); beide konnten signiert ersteigert werden, gemäß der Devise „on behalf of Julian Dibbell, ‚Julian Dibbell‘ sells *Play Money* for play money“. Castronova wiederum fand etwa \$20 Millionen *Everquest II* Handel auf eBay, woraus er schloß, daß ein Mehrfaches solchen Handel im Spiel selbst stattfindet. Hauptfaktoren für die heftig diskutierten Verzerrungen des Spielbegriffs durch „real money trade“ (RMT) sind einerseits die beschränkte Natur der gegenwärtigen Angebote, die solche Wirtschaftstätigkeit größtenteils untersagen, und andererseits die Transaktionskosten. Spieler und Spielentwickler haben beschränkte Optionen in dieser Situation. Da es in jedem Spiel Teilnehmer gibt, die auf das Recht pochen, solchen Handel zu führen, werden wir drei verschiedene Reaktionen studieren, nämlich Verbot, Segmentation, und Integration. Der Vergleich dieser drei Modelle erlaubt es, spekulativ darauf einzugehen, wie negative Externalitäten und Transaktionskosten aussehen würden, wenn die Konkurrenten ein Alternativmodell gewählt hätten. Soziale, kulturelle, und wirtschaftliche Werte werden in diesen drei Fallbeispielen zwischen virtuellen Welten und dem Marktplatz in einer endlosen Schleife hin und her übertragen.

Blizzard lässt für Spieler von *World of Warcraft* keinen Zweifel aufkommen: sowohl die End User License als auch die Terms of Use sind drakonisch klar gefasst: RMT ist absolut Tabu und bedeutet die Verbannung, das Konto des Spielers wird geschlossen. Linden Labs stellt für *Second Life* stabile und zuverlässige Werkzeuge zur Verfügung, nicht nur für die Gestaltung des Spielwelt und der Avatare, sondern auch für Handel in *Second Life*, sei es Immobilien makeln oder Dienstleistungen gegen Linden Dollars zu tauschen. Sony Online hingegen hat beschlossen dass für *Everquest* zwei verschiedenen Arten von Server zur Verfügung gestellt werden: auf manchen ist RMT strikt verboten, da es für eine Art des Spielers den Charakter des Spiels aushöhlt, aber auf manch anderen ist Sony bereit, de Mittler zu spielen, und dort ist RMT nicht nur erlaubt, sondern wird sogar durch den Sony Station Exchange ermöglicht, so dass auch Sony an diesem sekundären Markt teilhat. Im Anschluss an diese drei Modelle stellen sich also mehrere Fragen: Was sind die jeweiligen Transaktionskosten, die einen reibungslosen Umlauf sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kapitals verhindern? Welche Methoden sind für Spieler und Entwickler verfügbar, diese Kosten zu reduzieren, und inwieweit kann man Effekte dieser Methoden beobachten? Um diese Transaktionskosten zu untersuchen, haben wir qualitative, quantitative und anekdotische Methoden verwendet, in erster Linie auf Basis der vorhandenen Literatur zum „Ludokapitalis-

mus“, in Interviews mit Spielern, und durch unsere eigenen Experimente in den drei genannten Spielen, *Everquest II*, *World of Warcraft*, und *Second Life* von 2006 bis 2009.^{xviii}

Endverbraucher

Michael Donnelly, Eigentümer und Gründer von MDY Industries, ist Schöpfer des *WoWGliders*, einer sehr beliebten und hoch umstrittenen Automationssoftware für *World of Warcraft*. Donnelly behauptet, dass sein Geschäft Blizzards Rechte keineswegs verletzt hat, während Blizzard auf Verträgen, Copyright, DMCA und Warenzeichen besteht. Keine der Parteien ist eindeutig im Unrecht, und die Gerichtsverhandlungen dauerten mehrere Jahre. Blizzards „end-user license agreement“ (EULA) steht hier wiederum im Zentrum der Kontroverse, und Blizzard zufolge stellt Herausforderer MDY die Würde des Spiels, die Natur von MMORPG, und geistiges Eigentum in Frage.

Die Geschichte beginnt am 25. Oktober 2006, als drei Blizzard-Vertreter unangemeldet bei Donnellys Wohn- und Geschäftssitz in Phoenix, Arizona ankamen: ein Rechtsanwalt, ein Vizepräsident von Vivendi, und ein Privatdetektiv. Donnellys Beschwerde, die interessanterweise von seinen Rechtsanwälten am selben Tag an Vivendi geschickt wurde, behauptet die Blizzard-Vertreter hätten ihn bedroht; eigentümlicherweise kam Blizzards Gegenbeschwerde erst am 20. Februar 2007, mit der Forderung die *WoWGliders* Website zu schließen, den Quellcode des Programms an Blizzard zu übergeben, und Blizzard zu entschädigen. Hier suggeriert die Schnelligkeit, mit der Donnelly Klage erhob, daß er und seine Rechtsanwälte bereits mit Blizzard in Kontakt standen und sich vorbereitet hatten, vor Gericht zu gehen. Blizzards Zeitverzögerung von vier Monaten nach der anfänglichen Beschwerde ist ungewöhnlich und legt nahe, daß Donnelly und Blizzard in Verhandlung standen. Außer Zweifel steht, dass der Fall enorme Implikationen für EULA und TOU hat. Blizzard behauptet, MDY habe gegen Vertragsrecht, Urheberrecht, Digital Millennium Copyright Act, und Warenzeichen verstossen, und sei in unlauterem Wettbewerb und ungerechter Bereicherung engagiert. Hier scheint es, daß Blizzard Vertragsbedingungen und geistiges Eigentums gleichsetzt, wenn die Firma behauptet, leider sei die Spielerfahrung legitimer Teilnehmer an *World of Warcraft* unter stetem Angriff durch Betrüger, die sich bemühten, das Spiel zu ihren eigenen rechtswidrigen Zwecken zu nutzen. Blizzards drakonische Lizenz zeigt einmal mehr, wie im Internet nicht Recht, sondern Vertrag dominiert.^{xix} Weder der Kopierschutz von Blizzards Software ist hier das Problem (denn *WoWGliders* funktioniert unabhängig vom WoW-Code), noch ist es plausibel dass Blizzard Profit verliert, wenn Spieler in ihrer zeitweisen Abwesenheit einen Bot spielen lassen, denn ihre Abonnements laufen weiter. Der Kernpunkt des Falls läuft auf die Frage hinaus, ob Blizzard nicht sogar davon profitiert, wenn Spieler „verbannt“ werden – denn eingefleischte Fans werden höchstwahrscheinlich mit einem neuen Abonnement zurückkommen; in vielen Fällen verwenden sie gar die selbe Kreditkarte für die Abrechnung. Wenn es hier Verluste gibt, dann eher auf Seiten der Spieler, die neu anfangen müssen – ein weiterer Grund, den *WoWGliders* als verlockend zu empfinden... Ein *WoWGliders* Kunde zeigt stolz die folgende Liste seiner acht verbannten Kontos:

~~*Glided*~~

1-60 *Undead (Holy) Priest *BANNED**

1-60 *Undead (Frost) Mage *BANNED**

1-60 *Undead (Shadow) Priest *BANNED**

1-60 *Troll (Fire) Mage *BANNED**

1-60 *Troll Shaman *BANNED**

1-42 *Undead Rogue (Melee classes aren't for me so I gave up on this one) *BANNED**

~~*Gliding*~~

1-46 *Troll Hunter *BANNED**

1-49 *Tauren Druid *BANNED**

Wenn man konservativ schätzt, wie lange es dauert, fünf Avatare auf Level 60 hochzuspielen und

drei auf Level 40, dann bedeutet dieser einzelne Spieler für Blizzard die folgenden Einnahmen: $\$20 \times 8$ neue Konten + Abonnement von $\$15 \times 12$ Monate = $\$340$ oder $\$28.33$ monatlich. Das ist doppelt so viel, wie gewöhnliche Teilnehmer im Schnitt zahlen. Eine Studie schätzt, dass es 15 Tage Spielzeit braucht, um Level 60 durch normales Spielen zu erreichen.^{xx} Selbst wenn man weiterhin annimmt, dass Verwendung von WoWGliders das nicht allzu sehr verlangsamt, dauert es mindestens 4 Monate Spielzeit, um die obengenannte Leistung zu erbringen. Doch mit den Unterbrechungen durch Verbannung mag ein volles Jahr realistisch geschätzt sein. Man kann daher durchaus vermuten, dass hartnäckige Fans des Spiels für Blizzard tatsächlich eine beträchtliche Einkommensquelle darstellen, nicht einen Verlust. Da wir mindestens 27 Spieler fanden, die WoWGliders nutzten, und diese im Durchschnitt dreieinhalb Konten laufen hatten, bedeutet das für Blizzard Einnahmen von $\$250$ pro Person und Jahr – trotz Unterbrechungen ein Drittel mehr als Blizzard von einem normal Spielenden zu erwarten hätte.

Darüber hinaus gilt es zu bewerten, inwiefern die Spielerfahrung anderer durch den Einsatz von WoWGliders beeinträchtigt sein kann. Kann Blizzard zeigen, wie viele Kunden sich vom Spiel abwenden, weil sie Real-Money Trade oder Automations-Software ablehnen? Wie viele Spieler haben tatsächlich aus diesen Gründen mit WoW aufgehört und ihr Abonnement beendet? Und widerstehen diese dann der Versuchung, ihre Avatare zumindest meistbietend zu versteigern an Spieler, die weder mit solchen Transaktionen noch mit WoWGliders Probleme haben? Hauptgründe, warum Spieler WoW verlassen, sind doch wohl Zeitplanung, Spielinhalt, und Probleme mit den Gildenhäusern und Zunftordnungen. Warum also sollte Blizzard MDY verklagen wollen? Kurz gesagt, es geht um Einfluß über das Spielgeschehen. Ein neuer Spielstil, unterstützt durch sekundäre Märkte und sekundäre Software, ist nicht im Sinne einer zentralen Autorität von Blizzard, und wie immer im Spieldesign geht es um eine Balance von Regeln und Spielfreiheit, von Design als Einschränkung von Risiko und Spiel als Erkundung der verbleibenden Risiken. Blizzards Modell bedeutet für *World of Warcraft* eine instabile Wirtschaft, heftige Diskussionen über die Würde des Spielbegriffs, hohe Regulationskosten, reduzierte Liquidität, und eine höchst autoritäre Spielführung. Interessanterweise ist Blizzard in Europa toleranter, so daß Gold auf den 185 WoW Servern in Europa nur ein Achtel des Goldpreises auf den 166 US WoW Realms kostet.^{xxi}

Sonys Einführung von server-spezifischen „Station Exchange“ Auktionen stellt Spielern von *Everquest II* ein Mittel zur Verfügung, auf bestimmten Servern kaufen und verkaufen zu können wie sie möchten, während andere Spielserver dies nicht zulassen. Diese Lösung hat sowohl Sonys Kundendienst-Kosten reduziert als auch Gebühren eingebracht; für *Everquest II* etwa bedeutet es eine stabile Wirtschaft, die geringe Kosten und stete Gewinnbeteiligung sowohl für Spieler also auch für Sony Online gewährleistet. Im ersten Jahr dieses Modells, 2007, sah der Station Exchange etwa $\$1.87$ Millionen Umsatz; $\$1.59$ Millionen Handel unter den *Everquest* Spielern brachte Sony Online $\$274,083$ in Gebühren und Kommission; zugleich reduzierte die Segmentierung des Spiels die Kundenbetreuungskosten um 30%.^{xxii} Wenn man annimmt, daß die Nachfrage in WoW in etwa proportional so stark ist wie unter den 1.7 Millionen Spielern von *Everquest*, dann könnte man Blizzard schnell vorrechnen, dass die etwa 8.5 Millionen WoW Spieler im Jahr 2007 $\$8$ Millionen Umsatz verantwortet hätten, was hieße, Blizzard hätte bis zu $\$1.3$ Millionen an Gebühren einnehmen können. Zugleich wären die legendär hohen Verwaltungskosten der *World of Warcraft* gesunken. Blizzard beschäftigt etwa 1300 „game masters“ (eine beliebte Teilzeitbeschäftigung meiner Studenten); wenn man Sonys Modell hochrechnet, könnten 390 weniger angeheuert werden, was bei einem Stundenlohn von $\$10$ Dollar etwa $\$8$ Millionen Ersparnis für Blizzard bedeutet hätte. LindenLabs wiederum baute von Anfang an auf eine stabile Wirtschaft mit klarem Eigentumsrecht – alles was Spieler erstellen ist Spielereigentum, LindenLabs kontrolliert nur die Werkzeuge und verwaltet die Welt – und das Modell ist direkt auf Devisentausch aufgebaut, das Linden Dollars fürs Spiel nötig sind; der Wechselkurs oszilliert nur relativ wenig. Für LindenLabs bedeutet dies niedrige Vollzugskosten, produktives Spiel, und einen profitablen

Markt. Auf die Erfahrungen von Blizzard befragt, wich der Chefsyndikus von LindenLabs einer direkten Antwort aus, gab aber zu, dass die Spielbetreiber solche Information meist nicht freiwillig miteinander teilen.

Wenn also das Wachstum im US-Computerspielmarkt bereits heute weniger von Stückgut und deutlich mehr von Subskriptionen und sekundären Transaktionen dominiert wird, bedeutet dies einen Umschwung von Waren auf Dienstleistungen und von demographischen Nischen auf die erhofften „neuen Massen“. Allerdings ist die asiatische Szene, wo ein wesentlich größerer Teil der Bevölkerung im Netz spielt und mindestens ein Fünftel aller Computerspieler im Spiel mit Gütern, Dienstleistungen, und Währungen handelt, den USA noch weit voraus.^{xxiii}

Literatur

- Albarran, A. (2010) *The Media Economy*. London: Routledge
- Alexander, A., Hg. (2004) *Media Economics: Theory and Practice*. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Assmann, A., Hg. (2001) *Aufmerksamkeiten*. München: Fink
- Balkin, J., & Simone Noveck, B., Hg. (2006). *The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds*. New York: NY: New York University Press.
- Benkler, Y (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games*. New York, NY: The Free Press of Glencoe.
- Casson, Mark. (1994). *The Economics of Business Culture: Game Theory, Transaction Costs, and Economic Performance*. USA: Oxford University Press.
- Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier *CESifo Working Paper Series No 618*, 43(618) 1-40.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2006). A Cost-Benefit Analysis of Real-Money Trade in the products of Synthetic Economies. *Info*, 8(6), 1-38.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. New York: Palgrave Macmillan
- Coase, R. (1960). "The Problem of Social Cost." *Journal of Law and Economics*, 3, 1-44.
- Davenport, T., John Beck (2001), *The Attention Economy*. Boston, MA: Harvard Business School
- Dibbell, J. (2006). *Play Money Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. New York, NY: Basic Books.
- Dibbell, J. (2007) "The Life of the Chinese Gold Farmer," *New York Times* (17. Juni)
- Doctorow, C. (2004) „Star Wars Galaxies economy laid bare," *Boingboing* (3. Mai)
- Doyle, G. (2002) *Understanding Media Economics*. London: SAGE
- Ducheneaut, N et al. (2006). "Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft," *Games and Culture*. 1(4), 281-317.
- Fairfield, J. (2005) "Virtual Property" *Indiana Law – Research Paper 35* (October 2005), Legal Studies Research Paper Series
- Fairfield, J. (2007) "Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Virtual Worlds," *McGill Law Journal*, Vol. 53, 2008 (Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2007-20)
- Fairfield, J and Edward Castronova (2006) Dragon Kill Points: A Summary Whitepaper, Rational Models Seminar, University of Chicago.
- Franck, G. (1998) *Ökonomie der Aufmerksamkeit*. München: Hanser
- Franck, G. (2005) *Mentaler Kapitalismus*. München: Hanser
- Galloway, A. (2006), "Warcraft and Utopia," *CTHEORY*
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=507>
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens*. Boston, MA: The Beacon Press.
- Hunter, D. (2006), "The Early History of Real Money Trades," *Terra Nova*,
http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/01/the_early_histo.html
- Johnson, S. (2005). *Everything Bad Is Good For You*. New York, NY: Penguin Books.
- Krapp, P. (2008). "Über Spiele und Gesten: Machinima und das Anhalten der Bewegung" *Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie* 17:1, 296-315.
- Lanham, R. (2006) *The Economics of Attention*. Chicago: University of Chicago Press

- Levine, R. (2007) "Sagenhafte Geschäfte," *Die Zeit* (35/2007, S. 24)
<http://www.zeit.de/2007/35/Online-Spiele>
- Lessig, L. (2001). *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. New York, NY: Random House.
- Lessig, L. (2004). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. New York, NY: Penguin.
- Linden Labs. (2006). Economic Statistics. Retrieved September 28 2006.
<https://secondlife.com/currency/economy.php>
- Malaby, T. (2006). "Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds," *Games and Culture*, 1(2) 141-162.
- Patel, J (2010), "Extending Game Play to the Masses beyond the console," *Deutsche Bank FITT Research* (31. Oktober 2010)
- Peckham, M. "Homefront Reviews torpedo THQ stock price, Metacritic broken," *PC World* (16. März 2011)
- Pham, A., Ben Fritz (2011), "Bad reviews of Homefront send THQ shares tumbling," *Los Angeles Times* (16. März).
- Pham, A. (2011) "THQ may profit from Homefront video game despite poor reviews," *Los Angeles Times* (26. März)
- Robischon, N. (2007) *Station Exchange: Year One* (White Paper), <http://www.gamasutra.com/features/20070207/SOE%20Station%20Exchange%20White%20Paper%201.19.doc>.
- Special Report Virtual online worlds: Living a Second Life. (2006, October 7). *Economist*, 380(8497), 77-79.
- Ranger, S. (2007) "Virtual Worlds draw real world lawyers," *Business Week* (15. Mai)
- Rymaszewski, M., Au, J., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C., Batstone-Cunningham, B. (2007). *Second Life: The Official Guide*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc.
- Taylor, T. (2006). *Play Between Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Travel Guide: Second Life. (2006, October 2006). *Wired*, 14 (10), 10 182-191.
- Waldenfels, B. (2004) *Phänomenologie der Aufmerksamkeit*. Frankfurt: Suhrkamp
- Wingfield, N. (2007). "High scores matter to game makers too," *Wall Street Journal* (20. September)
- Wu, T. (2010) *The Master Switch: The Rise and Fall of Information Empires*. New York: Knopf
- Yee, N. (2005), "Buying Gold", The Daedalus Project,
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001469.php?page=1>
- Zetter, K. (2009). "Bullion and Bandits: The Improbable Rise and Fall of E-Gold," *Wired* (9. Juni)

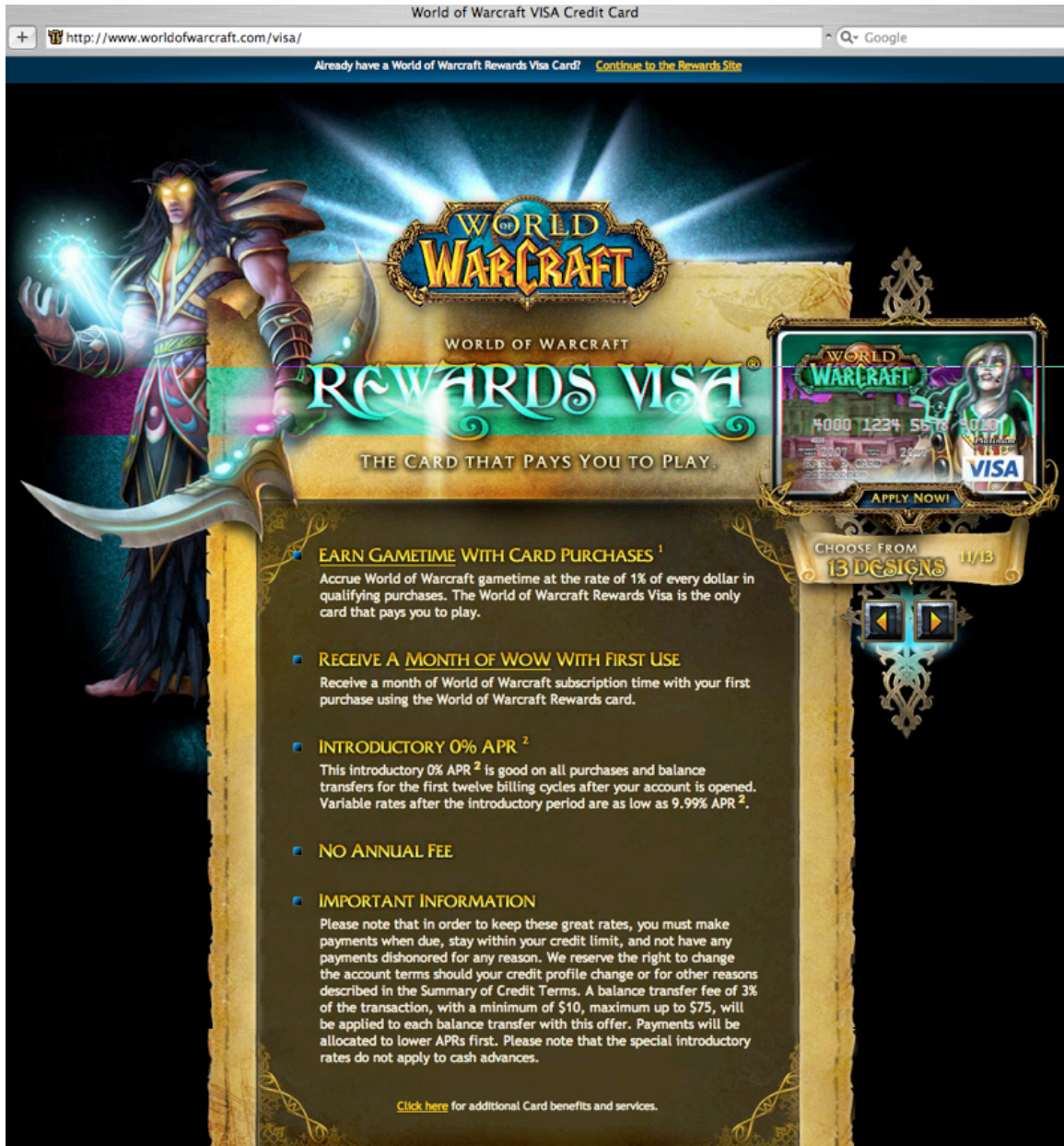
- i <http://www.npdgroup.com>, <http://www.theesa.com>, sowie die Investment Banker Jeetil Patel (Deutsche Bank, San Francisco) und Benjamin Schachter (New York). Siehe auch <http://www.metacritic.com> und <http://www.gamerankings.com>
- ii Alan Albarán, *The Media Economy* (London: Routledge 2010), Alison Alexander et al, Hg. *Media Economics: Theory and Practice* (Mahwah NJ: Erlbaum 2004), Gillian Doyle, *Understanding Media Economics* (London: SAGE 2002), Thomas Davenport, John Beck, *The Attention Economy* (Boston, MA: Harvard Business School 2001), Richard Lanham, *The Economics of Attention* (Chicago: University of Chicago Press 2006), sowie Aleida und Jan Assmann, Hg. *Aufmerksamkeiten* (München: Fink 2001), Bernhard Waldenfels, *Phänomenologie der Aufmerksamkeit* (Frankfurt: Suhrkamp 2004), Georg Franck, *Ökonomie der Aufmerksamkeit* (München: Hanser 1998), und Georg Franck, *Mentaler Kapitalismus* (München: Hanser 2005).
- iii Tim Wu, *The Master Switch: The Rise and Fall of Information Empires* (New York: Knopf 2010)
- iv Quellen: Deutsche Bank, UBS (diverse Marktberichte 2001-2011).
- v Der Marktanteil der Hardwareentwickler am Spielmarkt ist relativ gering, Nintendo hat mehr als 11%, Sony knapp 4%, Microsoft etwas mehr als 3%. Hingegen teilen sich die größten hardwareunabhängigen Entwickler den Markt, angeführt von Electronic Arts mit 24%, gefolgt von Activision Blizzard mit 20%, Ubisoft mit etwas mehr als 6%, und einer langen Reihe kleinerer Firmen und Allianzen von Entwicklern. Früher einflussreiche Markennamen wie Disney oder Sega spielen keine grosse Rolle mehr, während neue Teilnehmer wie Valve oder Zynga hinzukamen (Quelle: UBS Institutional Research).
- vi Dabei ist allerdings nicht zu vergessen, dass sowohl Sony als auch Microsoft ihre Konsolenpreise strategisch senkten, um den Verkauf von Spielsoftware zu stimulieren – eine Subventionierung, die phasenweise sowohl die Xbox360 also auch die Playstation3 unter Herstellungskosten an den Markt brachte.
- vii Sowohl Gamerankings als auch Metacritic gehören zu CNET, seit 2008 im Besitz von CBS Interactive. Die Website Rottentomatoes.com tut ähnliches für Filmkritik, wird aber hier nicht berücksichtigt, da sie Computerspiele nicht abdeckt.
- viii Nick Wingfield, "High scores matter to game makers too," Wall Street Journal (20. September 2007), <http://online.wsj.com/article/SB119024844874433247.html> Siehe auch Joe Dodson, "Mind over Meta," GameRevolution http://www.gamerevolution.com/features/mind_over_meta
- ix Matt Peckham, "Homefront Reviews torpedo THQ stock price, Metacritic broken," PC World (16. März 2011); Alex Pham und Ben Fritz, "Bad reviews of Homefront send THQ shares tumbling," LA Times (16. März 2011). Vgl. Alex Pham, "THQ may profit from Homefront video game despite poor reviews," LA Times (26. März 2011).
- x Es ist wichtig, das Volumen der Netzkäufe nicht zu überschätzen – in den USA sind 94% aller Einkäufe immer noch offline, aber der Anteil der Netzanbieter wächst stetig, von 1.7% im Jahr 2001 über 4.9% 2007, zu einem erwarteten Marktanteil von 6.8% im Jahr 2013, laut Forrester Research. In Deutschland und Grossbritannien ist immer noch Wachstum im E-Kommerz zu beobachten, obwohl die Wachstumsraten in den letzten Jahren gefallen sind, von über 30% von 2003 auf 2004, zu etwa 11% von 2010 auf 2011.
- xi <http://www.gamesindustry.biz/articles/riccitiello-short-term-pain-necessary-for-further-growth>, siehe auch <http://www.escapistmagazine.com/news/view/81115-Riccitiello-Wont-Dodge-Short-Term-Pain-At-EA>
- xii Hier sind vor allem PopCap, Zynga, Playdom zu nennen, die 'social media' Strategien für ihr Spielangebot betonen, also etwa als iPhone oder Android apps oder über Portale wie Pogo, Yahoo Games, Bebo, und WildTangent.
- xiii Edward Castronova, *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality* (New York: Palgrave Macmillan 2007)
- xiv Zu Machinima siehe Peter Krapp, "Über Spiele und Gesten: Machinima und das Anhalten der Bewegung" *Paragana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie* 17:1 (2008), 296-315.
- xv University of Chicago Press: "Interview with Edward Castronova," <http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/096262in.html>
- xvi Edward Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago, IL: University of Chicago Press 2005
- xvii Julian Dibbell, *Play Money Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. New York, NY: Basic Books 2006; Edward Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago, IL: University of Chicago Press 2005.
- xviii Dieses Projekt wurde unterstützt von Calitz (California Institute for Information Technology) und dem UROP Symposium 2008 (Undergraduate Research Opportunity Project, UC Irvine).
- xix Siehe etwa Joshua Fairfield, "Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Virtual Worlds," McGill Law Journal, Vol. 53, 2008 (Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2007-20)
- xx Ducheneaut, N et al. (2006). "Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft," Games and Culture. 1(4), 281-317.
- xxi University of Sheffield, "WoW Gold Price Research: A World of Warcraft economic study," <http://www.gamerprice.com/wow-gold-study.html>
- xxii Noah Robischon, "Station Exchange: Year One (White Paper)", <http://www.gamasutra.com/features/20070207/SOE%20Station%20Exchange%20White%20Paper%201.19.doc>
- xxiii Siehe auch Kim Zetter, "Bullion and Bandits: The Improbable Rise and Fall of E-Gold," Wired (9. Juni 2009)

Abbildungen

World of Warcraft VISA Credit Card

http://www.worldofwarcraft.com/visa/

Already have a World of Warcraft Rewards Visa Card? [Continue to the Rewards Site](#)



WORLD OF WARCRAFT

WORLD OF WARCRAFT

REWARDS VISA

THE CARD THAT PAYS YOU TO PLAY.

EARN GAMETIME WITH CARD PURCHASES¹
Accrue World of Warcraft gametime at the rate of 1% of every dollar in qualifying purchases. The World of Warcraft Rewards Visa is the only card that pays you to play.

RECEIVE A MONTH OF WOW WITH FIRST USE
Receive a month of World of Warcraft subscription time with your first purchase using the World of Warcraft Rewards card.

INTRODUCTORY 0% APR²
This introductory 0% APR² is good on all purchases and balance transfers for the first twelve billing cycles after your account is opened. Variable rates after the introductory period are as low as 9.99% APR².

NO ANNUAL FEE

IMPORTANT INFORMATION
Please note that in order to keep these great rates, you must make payments when due, stay within your credit limit, and not have any payments dishonored for any reason. We reserve the right to change the account terms should your credit profile change or for other reasons described in the Summary of Credit Terms. A balance transfer fee of 3% of the transaction, with a minimum of \$10, maximum up to \$75, will be applied to each balance transfer with this offer. Payments will be allocated to lower APRs first. Please note that the special introductory rates do not apply to cash advances.

[Click here](#) for additional Card benefits and services.

WORLD OF WARCRAFT

4000 1234 5678 9010

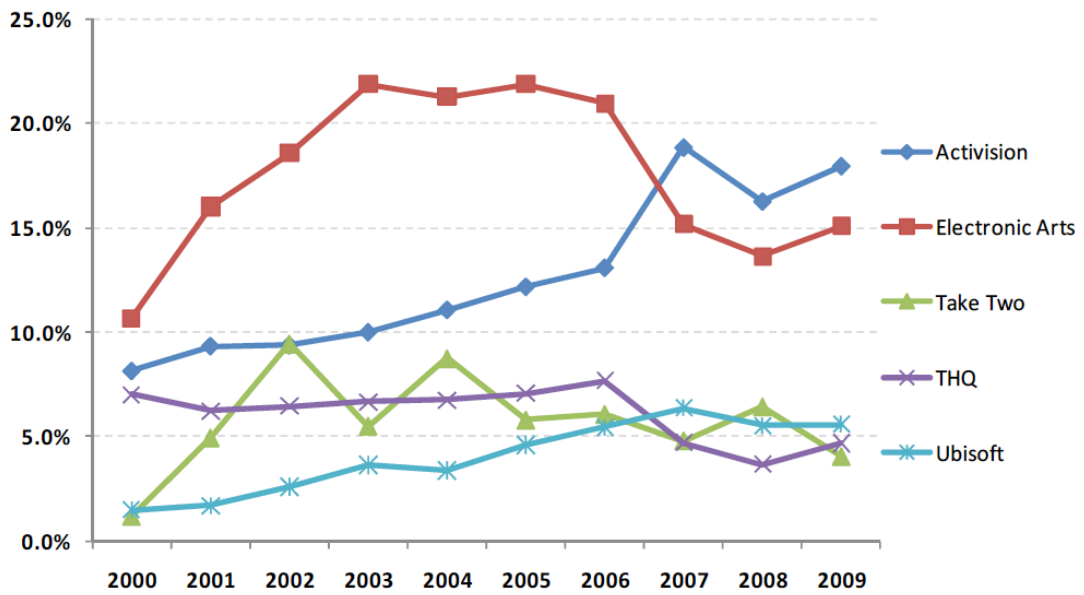
2007 2008

WORLD OF WARCRAFT

APPLY NOW!

CHOOSE FROM 13 DESIGNS 11/13

Figure 11: US Publisher Market Share 2000A-2009A



Source: NPD, Deutsche Bank Estimates,

Figure 56: US Portable Gaming Device Installed Base, 2007A-2012E (in 000s)

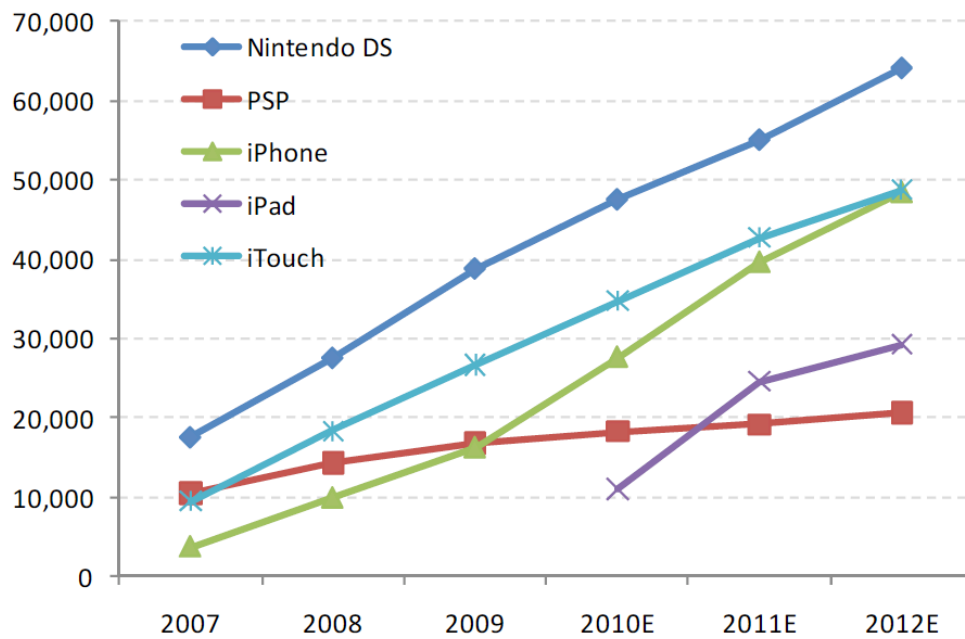
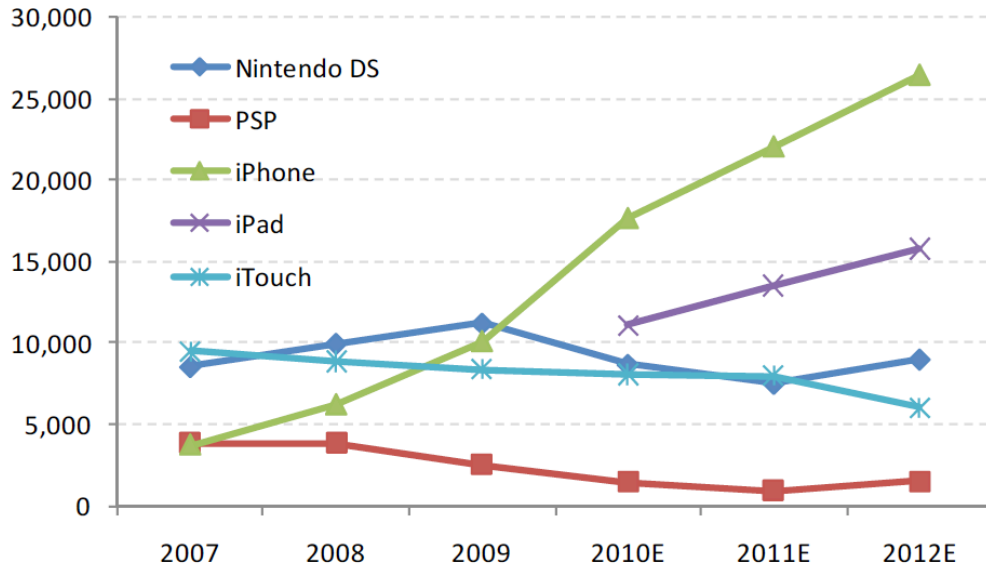


Figure 54: US Portable Gaming Device Shipments, 2007A-2012E (in 000s)



An evening with Julian Dibbell

New Globe: 94/168
Thursday, July 27

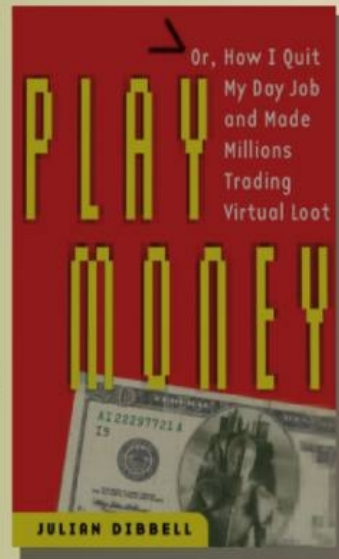
Noon PST:
Book signing and informal chat
with Julian.

6PM PST:
Interview with Hamlet Au followed
by audience Q&A and book signing.

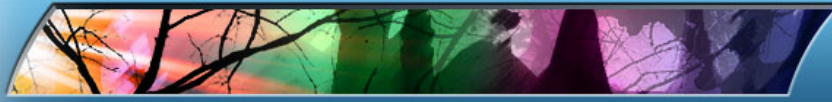
Event sponsored and produced by:



Millions of Us







Home | Affiliate Program | About Us | Contact Us

Buy Sell Trade Donate

The Leading MMORPG Services Company

Open 24 hours
Fast delivery

- CHOOSE YOUR GAME:
- Anarchy Online
 - Auto Assault
 - City of Heroes
 - Dark Age of Camelot
 - Dungeons and Dragons
 - Eve Online
 - EverQuest
 - EverQuest 2
 - Final Fantasy XI
 - Guild Wars
 - Lineage 2
 - Lord of the Rings Online US
 - Lord of the Rings Online EU
 - RF Online
 - Star Wars Galaxies
 - Vanguard - Saga of Heroes
 - World of Warcraft US
 - World of Warcraft EU



Featured games:



BizRate.com
customer certified

“Outstanding customer service”

Your account

Email:

Password:

Login

- Register !
- Why register ?
- Forgot password?

Where is my order?

- Track your order

JOIN TODAY'S Sweepstakes!

Click Here for **LIVE HELP**

- Toll Free Phone (US)
- Read our Frequently Asked Questions
- Send us an Email!



Enter Keyword

Category----

Server----

Advanced Search

Signed in as sykobronco

SIGN OUT

CHARACTERS

- By Fighters
- By Priests
- By Mages
- By Scouts
- By Artisans
- By Server

ITEMS

- By Type
- By Class
- By Char Level
- By Slot
- By Server

COIN

- By Type
- By Server



Find out more about EverQuest II

Download Demo!

Hot Auctions - Items

Hot Auctions - Characters



Level 70 Ogre (Conjurator)
[Qeynos]
Bids: 3
Server: Vox



Level 40 Barbarian (Bruiser)
[Freeport]
Bids: 3
Server: Vox



Level 70 Half Elf (Assassin)
[Freeport]
Bids: 7
Server: The Bazaar



Level 70 Barbarian (Brigand)
[Freeport]
Bids: 2
Server: The Bazaar

Hot Auctions - Coins



15 Platinum
Bids: 3
Server: The Bazaar



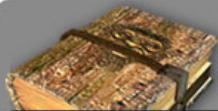
3 Platinum
Bids: 4
Server: The Bazaar



5 Platinum
Bids: 2
Server: The Bazaar



21 Platinum 13 Gold 46 Silver
Bids: 2
Server: Vox



1 2 3

Our easy-to-use tutorials will help you get up and running in no time!

View all of your auctions and active bids using **ONE** easy interface!

Jump to My Auctions

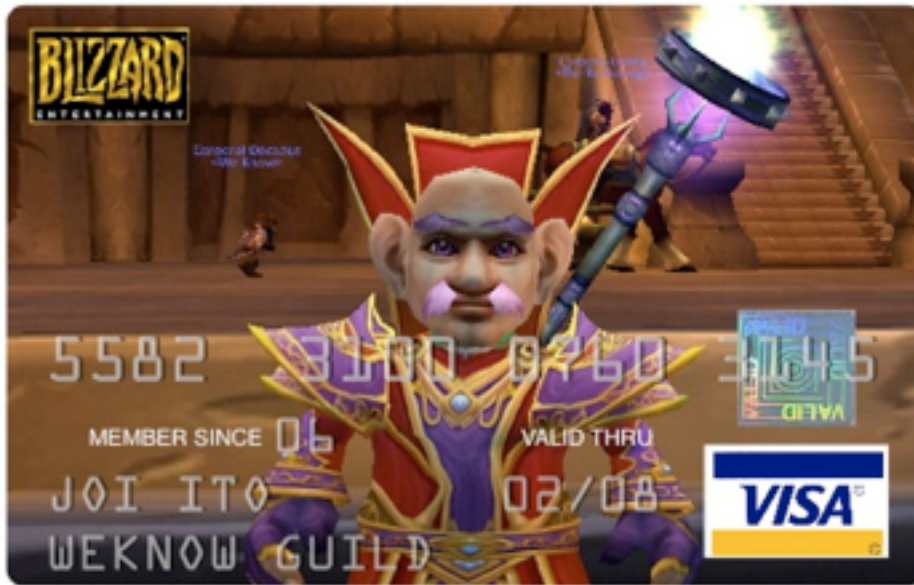


Figure 27: Comparison of Subscription-Based MMOs and Free-to-Play / Credits

SUBSCRIPTION-BASED

Title	Release	Subscribers (1)	Monthly Fee (2)	Description
World of Warcraft	2004	12,000,000	\$14.99	Blizzard franchise with strong engaged user base
Aion	2009	3,500,000	\$15.00	NC Soft title, developed in Korea, fantasy genre game, recently Westernized
RuneScape	2001	1,200,000	\$5.95	Jagex developed game, popular free MMORPG with 15m accounts
Lineage II	2003	1,000,000	\$7.50	NC Soft title, developed in Korea
Final Fantasy XI	2002	500,000	\$12.95	Square enix game, popular in Japan
Dofus	2005	500,000	\$7.00	Ankama Games, pay-to-play games, new version in beta test (Wakfu)
Warhammer Online	2008	300,000	\$14.99	Electronic Arts game, developed by Mythic, 800k users in Sept 2008
EVE Online	2003	245,000	\$14.95	Science fiction game developed by CCP games (Iceland)

FREE MMORPG

Title	Release	Subscribers (1)	Monthly Fee (2)	Description
Habbo	2000	185,000,000	Free/Credits	Social networking website targeting teens, interacts in virtual hotel
MapleStory	2005	5,000,000	Free/Credits	Developed by WizNet, uses micro-transactions for virtual currency
Guild Wars	2005	5,000,000	Free/Credits	NC Soft title, created by senior Blizzard developers
Knight Online	2004	4,250,000	Free/Credits	Mgame developed game (Korea), requires SSN to register, some pay features
Second Life	2003	1,761,927	Free/Credits	Developed by LindenLab, the virtual world has own economy using virtual dollars
Hattrick	1997	934,000	Free/Credits	Online browser-based soccer game (Sweden), pay-to-play features

Source: Deutsche Bank Estimates. 1) Based on industry publications, company websites, press releases and Deutsche Bank estimates, for Habbo using registered user. 2) Monthly fees vary by region, or hourly access card rates (popular in Asia)

Sektion 3
Welche Forschung?

Moderation: Wolfgang Hagen / Timon Beyes

Soziologie der Medien*

Dirk Baecker

Zeppelin Universität**

"The task confronting contemporary man is to live with the hidden ground of his activities as familiarly as our literate predecessors lived with the figure minus ground." (McLuhan/McLuhan 1988, S. 114)

I.

Die Soziologie ist ein Produkt der modernen Gesellschaft. Sie notiert die Verunsicherung der sozialen Ordnung in Fragen der Gemeinschaft, der Autorität, des Status, des Heiligen und der Entfremdung im Übergang von der stratifizierten zur funktional differenzierten Gesellschaft (Eisenstadt/Curelaru 1976; Nisbet 1966). Phänomene der Herrschaft, der sozialen Ungleichheit, der Ausbeutung und des Imperialismus geben ihr und ihrer Gesellschaft den nötigen, allerdings vornehmlich kritischen Halt. Mithilfe von Begriffen wie Handlung, Norm, Rolle, Gruppe, Interaktion, Organisation, System und Netzwerk erarbeitet sie sich die theoretischen Grundlagen, die es ihr ermöglichen, die Fragen des Übergangs zwischen verschiedenen Differenzierungsformen der Gesellschaft auf die Identität des Problems des Sozialen hin zu beobachten, das vorher und nachher dasselbe ist. Abschlussformeln wie die der Solidarität (Emile Durkheim), der Imitation (Gabriel Tarde), der Rationalisierung (Max Weber) oder der Wechselwirkung (Georg Simmel) erlauben es ihren Klassikern, die Zweiseitenform von Ordnung und Unordnung des Sozialen für die theoretische und empirische Arbeit fruchtbar zu machen.

Die Entdeckung der Medien kann man als eine Frucht ebenso wie als einen Höhepunkt dieser soziologischen Arbeit bezeichnen. Kein Phänomen bringt die Unruhe der modernen Gesellschaft präziser zum Ausdruck. Und kaum ein Begriff konnte innerhalb der Soziologie theoretisch und empirisch anspruchsvoller entfaltet werden. Zugleich jedoch ist möglicherweise kein Begriff geeigneter, die Beschränkung der Soziologie auf Fragen des Übergangs von der traditionellen zur modernen Gesellschaft hinter sich zu lassen und Phänomene in den Blick zu nehmen, die es erlauben, auch der modernen Gesellschaft einen historischen Ort, das heißt einen Anfang und ein Ende, zuzuordnen.

* Manuskript zum Vortrag auf dem 2nd Internationalen medienwissenschaftlichen Symposium der DFG, "Soziale Medien – Neue Massen?", Universität Lüneburg, 2. – 4. Februar 2012.

** Zeppelin Universität, Am Seemooser Horn 20, D-88045 Friedrichshafen, d.baecker@zeppelin-university.de, <http://www.dirkbaecker.com/>.

Die vorliegende Skizze erinnert zunächst an die Entdeckung der Medien durch Talcott Parsons und erläutert den Medienbegriff in der Fassung von Parsons (II). In einem zweiten Schritt wird dargelegt, wie Niklas Luhmann Parsons' Begriff zunächst weiter entfaltet und darüber hinaus über die symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien hinaus um die Verbreitungsmedien und Massenmedien ergänzt, um schließlich den Medienbegriff mithilfe einer Anregung von Fritz Heider, aber wohl auch in der Auseinandersetzung mit Marshall McLuhan theoretisch und empirisch tiefer zu legen (III). Und drittens wird im Anschluss an eine kulturtheoretische Hypothese von Niklas Luhmann das Panorama einer Medienarchäologie angedeutet, die in der Lage ist, verschiedene gesellschaftliche Phänomene als Produkte der Auseinandersetzung mit Verbreitungsmedien der Kommunikation beobachtbar zu machen und anhand dieser Auseinandersetzung die bisher feststellbaren vier Medienepochen der menschlichen Gesellschaft zu identifizieren und auf ihre Formen der Kultur, Struktur, Integration, Reflexion und Negation hin zu beschreiben (IV).

II.

Die Entdeckung der symbolischen Tauschmedien, wie sie Talcott Parsons nannte (Parsons 1963, 1970, 1975, 1978, 1980), beziehungsweise der symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien und Erfolgsmedien, wie sie dann bei Niklas Luhmann heißen (Luhmann 1974, 1997: Kap. 2), verdankt sich einem theoriearchitektonischen Problem. Parsons hatte die Differenzierung seines Vierfelderschemas der *human condition*, des Handlungssystems und des Sozialsystems, die je auf ihrer Ebene und in perfekter Selbstähnlichkeit nach den vier Aspekten der Anpassung (A), Zielerreichung (G), Integration (I) und latenten Mustererhaltung und Konfliktregulierung (L) differenziert sind, so weit vorangetrieben (Parsons/Smelser 1956), dass die Frage danach, welche Handlungsaspekte diese differenzierten Felder untereinander 'vermittelten', nicht mehr zu vermeiden war. Darin bestand das nicht nur theoretische, sondern auch empirische Raffinement von Parsons: Angesichts nicht nur der Felder seines Schemas, sondern auch der Striche zwischen diesen Feldern fragte er nach deren empirischen Entsprechungen.

Waren es zunächst *boundary processes*, die zwischen den Feldern des Schemas die Handlungsaspekte durch weitere Handlungsaspekte miteinander verknüpften (Parsons/Smelser 1956), so wurden aus diesen Grenzprozessen schließlich jene symbolischen Tauschmedien (Parsons 1975), die vielleicht zurecht als eine der wenigen bedeutenden Entdeckungen der Soziologie im 20. Jahrhundert gelten.

Parsons' Ausgangspunkt war eine empirische Beobachtung. Ihm fiel auf, dass dieselben Positionen sozialen Einflusses, die in traditionellen Gesellschaften von an ihre Herkunft gebundenen Statusgruppen wie Adel und Klerus eingenommen worden waren, in der modernen Gesellschaft von Gruppen eingenommen wurden, die über kulturelles (Akademiker, Intellektuelle, Künstler, Professionen wie Rechtsanwälte, Ärzte), politisches (Politiker, Geschäftsleute, Gewerkschaftsführer) oder soziales Prestige (Anführer von Bürgerrechts- oder Frauenrechtsbewegungen) verfügten (Parsons 1975, S. 220 ff.). Er führte diese Verschiebung auf das Auftreten von Medien zurück, die in der modernen Gesellschaft dieselbe Ordnungsfunktion erfüllten wie in der traditionellen Gesellschaft die soziale Schichtung, wobei 'Ordnung' hier wie dort sich immer gleichermaßen auf Fragen der Stabilität, der Mobilität und des über Leerstellen vermittelten Stellenwechsels bezieht. Das Prestige der genannten Gruppen, so die Überlegung, resultiert in der modernen Gesellschaft aus dem kompetenten Umgang mit verschiedenen Medien wie Einfluss, Geld, Macht, Intelligenz und Affekt, und ist zugleich selbst ein Medium, in dem immer wieder neu ausgehandelt werden kann, wer welches Prestige besitzt.

Was also hat es mit diesen Medien auf sich, die weder mit Gruppen noch mit Schichten noch mit Normen oder kulturellen Werten in eins fallen, aber dennoch eine gesellschaftliche Ordnungsfunktion erfüllen? Parsons orientiert sich zunächst am Modell des Geldes und dann der Sprache, um als allgemeine Eigenschaften eines Mediums dessen Wert, Funktionen, Institutionalisierung, Sinnspezifität, Zirkulation und Nichtnullsummeneigenschaft herauszuarbeiten (Parsons 1975, S. 204 ff.):

1. Der *Wert* eines Mediums besteht in dessen Tauschwert, nicht in dessen Gebrauchswert. Ein Medium kann nur in dem Maße individuell angeeignet werden, wie es Verknüpfungsleistungen mit anderen Individuen erbringt.¹
2. Die *Funktionen* eines Medium sind wie im Fall des Geldes neben der Tauschfunktion die Funktion des Wertmaßes und die Funktion der Wertaufbewahrung. Ein Medium erlaubt die Attribution von Wert und Unwert oder von Präferenz und Ablehnung und den situationsübergreifenden Transport erworbener Werte und damit Ansprüche durch Zeit und Raum.
3. Die Eigenschaft der *Institutionalisierung* bezieht sich darauf, die Bedingungen des Gebrauchs eines Mediums anschaulich und selbstverständlich werden zu lassen, etwa indem das Geldmedium in der Institution des Eigentums, die Macht in der

¹ Andernfalls wechselt sein Wert in den eines Fetischs, der allerdings ebenfalls kein Individual-, sondern ein Netzwerkphänomen ist. Fetische, so muss man vielleicht formulieren, zirkulieren gesellschaftlich als der Zirkulation entzogene Objekte.

Institution des Staates oder die Sprache in den Institutionen der Grammatik (Subjekt, Objekt, Prädikat, Indexikalität und Reflexivität) verankert werden.

4. Unter der *Sinnspezifität* eines Mediums versteht man zum einen seinen Zugriff auf eine bestimmte Sinnsphäre der Gesellschaft und zum anderen seine Abgrenzungsleistungen gegenüber anderen Sinnsphären. So beziehen sich Geld auf Wirtschaft, Macht auf Politik, Wahrheit auf Wissenschaft, Glauben auf Religion und so weiter, müssen jedoch gleichzeitig dafür Sorge tragen, dass sie untereinander nicht verwechselt werden können. Damit soll nicht gesagt sein, dass Verwechslungen nicht laufend vorkommen, im Gegenteil, aber sehr wohl gesagt sein, dass sie als Verwechslungen bei Bedarf erkannt werden können. Abgrenzung bedeutet wie immer Bezug, so dass mit dem Begriff der Sinnspezifität auch mögliche Interferenzen in den Blick genommen werden können.
5. Ein Medium muss *zirkulieren*, das heißt kontrolliert weitergegeben werden können. Man muss Zugriff und Adressat, Anlass und Gegenstand unterscheiden können, um jeweils angeben zu können, welche Zustände durch den Gebrauch eines Mediums markiert und welche in welchen Hinsichten verändert werden.
6. Und nicht zuletzt eignet einem Medium die *Nichtnullsummeneigenschaft* insofern, als in diesem Medium so etwas wie eine Kreditschöpfung stattfinden können muss. Damit ist gesagt, dass Medieneinheiten mehrfach verwendet werden können, solange sich jede Verwendung situativ und individuell bewährt, ohne dass der eine Gebrauch einen anderen ausschließt. Man sieht, unter welchen Bedingungen eine Liebeserklärung erfolgreich sein kann, und probiert es selber auch einmal, ohne dadurch demjenigen, den man imitiert, seine Liebe zu nehmen. An diese Nichtnullsummeneigenschaft schließen gesellschaftliche Möglichkeiten der *Inflation* und der *Deflation*, das heißt der Wertminderung und Wertsteigerung, sowie der Bildung von *Banken* an, die 'Einlagen' in diesen Medien verwalten und 'Kredite' vergeben.

Mit diesem begrifflichen Katalog von Medieneigenschaften ist ein Forschungsprogramm definiert, das von der Soziologie bis heute jedoch allenfalls rudimentär genutzt wird. Niklas Luhmann hat bedeutende Einzelfallstudien zu den Medien der Macht (Luhmann 1975, 2000a, Kap. 2), der Liebe (Luhmann 1982), des Geldes (Luhmann 1988, Kap. 7), der Wahrheit (Luhmann 1990, Kap. 3 und 4) und der Kunst vorgelegt (Luhmann 1995, Kap. 3) und Peter Sloterdijk hat eine interessante Anregung vorgelegt, sich Banken des Zorns in der Politik

vorzustellen (Sloterdijk 2006; vgl. Baecker 2009), doch sind damit weitere Möglichkeiten allenfalls angeregt, aber keinesfalls erschöpft.

III.

Niklas Luhmann hat Parsons' Begriff symbolischer Tauschmedien aufgegriffen und in vier Hinsichten eingeschränkt, ausgearbeitet und ergänzt (Luhmann 1974, 1997, Kap. 2). Erstens hat er Parsons' Begriff eines allgemeinen Handlungssystems sowie einer *human condition* aufgegeben² und die Ausdifferenzierung der symbolisch generalisierten Medien auf ihre Rolle innerhalb der Funktionssysteme beschränkt. Zweitens bezieht Luhmann den Begriff des Mediums nicht mehr auf Tausch oder Handlung, sondern auf Kommunikation und erhält damit die Möglichkeit, vor dem Hintergrund seines Verständnisses der Unwahrscheinlichkeit jeder Kommunikation die Motivations- und Selektionsleistung der Medien für je spezifische Kommunikation präziser herauszuarbeiten, als dies noch bei Parsons der Fall war. Hierbei spielt insbesondere die Einführung einer Unterscheidung zwischen der Attribution der Kommunikation auf Handeln und auf Erleben eine wichtige Rolle. Mit der Berücksichtigung der Dimension des Erlebens kommen Möglichkeiten in den Blick, den Sinnbegriff wesentlich differenzierter zu benutzen als je zuvor (Luhmann 1971; vgl. Schütz 1932) und so nicht zuletzt auch Sensibilitäten der Romanliteratur soziologisch fruchtbar zu machen. Drittens erweitert Luhmann den Begriff des Mediums um die bisher wirtschaftshistorisch, literatur- und kulturwissenschaftlich erforschten Verbreitungsmedien der Schrift, des Buchdrucks und der elektronischen Medien und sucht daher viertens nach Möglichkeiten, den Medienbegriff mithilfe von Fritz Heider so tief zu legen, dass er die symbolisch generalisierten Medien, Verbreitungsmedien und Massenmedien übergreift.

Die Ausarbeitung eines Begriffs symbolisch generalisierter Kommunikationsmedien durch Luhmann übernimmt Parsons' Liste der Medieneigenschaften in allen Punkten; allenfalls das Erfordernis der Institutionalisierung wird etwas zurückgenommen. Ergänzt werden jedoch folgende Punkte (Luhmann 1997, S. 359 ff.):

1. Für jedes symbolisch generalisierte Kommunikationsmedium wird die Existenz einer *binären Codierung* angenommen, die innerhalb eines Funktionssystems einen

² Freilich nicht ohne den theoretischen Ertrag der Unterscheidung einer sachlichen Dimension der Ausdifferenzierung und einer zeitlichen Dimension der Reproduktion für die Analyse sozialer Phänomene zu würdigen (Luhmann 1980). Es mag nicht überflüssig sein, darauf hinzuweisen, dass diese Unterscheidung nicht weit weg von jener zwischen Statik und Dynamik (Existenz und Bewegung, Ordnung und Entwicklung, Konsens und Gegenwirkung) ist, mit der jede soziologische Theoriekonstruktion seit Auguste Comte startet (Comte 1933, S. 83 f.).

Präferenzwert für anzustrebende Kommunikationserfolge von einem Reflexionswert zur Beobachtung der Möglichkeit des Scheiterns unterscheidet und in diesem Rahmen erhebliche Vereinfachungen (Luhmann spricht von einer 'Technisierung') der Anschlussfindung für Kommunikation ermöglicht.³

2. Mit der Codierung eines Kommunikationsmediums geht die *Selbstplatzierung* des Codes in seinem Präferenzwert einher, womit es dem Code gelingt, sich selbst als gesellschaftlichen Wert zu behaupten und so gegenüber der Gesellschaft autonom zu stellen.
3. Allen symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien eignet eine *prozessuale Reflexivität*, so dass man über Wahrheit forschen, die Liebe lieben, Geld bezahlen, an den Glauben glauben und sich der Macht bemächtigen kann. Luhmann nimmt an, dass dies nicht zuletzt auch für die Ausbildung von Sondersemantiken der Beschreibung medialer Möglichkeiten eine Voraussetzung ist.
4. Der Umgang mit Medien ermöglicht dank ihrer Codierung eine Ausdifferenzierung der *Beobachtung zweiter Ordnung*, das heißt der Beobachtung von Beobachtern im Hinblick auf deren Erfolg und Scheitern bei der Anschlussfindung. Liebhaber beobachten Liebhaber, Forscher Forscher, Politiker Politiker, Priester Priester und so weiter.
5. Wenn Medien codiert werden, können sie auch *programmiert* werden, das heißt es können an die Funktionssysteme Organisationen andocken, die mithilfe ihrer Programme zu entscheiden versuchen, wie die Wahrscheinlichkeit kommunikativen Erfolgs gesteigert werden kann, und die aus ihren Erfolgen und Misserfolgen lernen können. Nicht zuletzt kommen so neben jenem der Paradoxie der Einheit des Codes weitere dritte Werte der Kommunikation ins Spiel.
6. Über *symbiotische Mechanismen* sichern Kommunikationsmedien Anschlüsse an Körper und deren Wahrnehmungsleistungen, ohne dass der Rückgriff der Wissenschaft auf Wahrnehmung, der Liebe auf Sexualität, der Wirtschaft auf Bedürfnisse und der Politik auf Gewalt Eindeutigkeiten schaffen und kulturelle Interpretation erübrigen würde.
7. Und schließlich bedarf jedes Medium einer *Nullmethodik*, das heißt einer Vorstellung der eigenen Bedingungen der Unmöglichkeit. So kann die Bereitstellung

³ Es ist vielleicht nicht überflüssig, darauf hinzuweisen, dass Luhmann diese Form der binären Codierung nur für Funktionssysteme und mit Zögern auch für Organisationssysteme, nicht jedoch für Interaktionssysteme annimmt und auch im Fall der Funktionssysteme von einer dreiwertigen, nämlich paradoxalen Konstruktion dieser Codes ausgeht. Man findet in der Literatur zu häufig die Unterstellung, Luhmanns Theorie sozialer Systeme kenne nur eine zweiwertige Logik.

von Notenbankgeld von der Wirtschaft nicht gekauft werden, sondern muss politisch garantiert werden. Macht lebt davon, dass sie in bestimmten Situationen nicht gezeigt wird. Wahrheiten müssen vergessen werden können, damit in der Forschung alternativ ansetzende Fragestellungen möglich werden, und auf Liebesbeweise muss man verzichten können, um die Möglichkeiten der Liebe nicht zu überstrapazieren.

Man ahnt, dass man eine solche Liste ohne reichhaltige empirische Erfahrungen in der Erforschung von Medien nicht aufstellen kann. Leider müssen wir hier darauf verzichten, die Liste auch nur an den prominenten Fällen der Macht, des Geldes, der Liebe, der Wahrheit, des Glaubens oder des Rechts über die formulierten Andeutungen hinaus hinreichend anschaulich zu erproben.

Unverzichtbar ist jedoch noch einmal der Hinweis darauf, dass diese Medien ihre Funktion der Transformation von unwahrscheinlicher in wahrscheinliche Kommunikation nur erfüllen können, weil sie jeweils spezifische Konstellationen der Zurechnung von Handlung und Erleben realisieren und in diesem Zuge andere Konstellationen ausschließen (Luhmann 1997, S. 332 ff.): Wahrheit bindet nur das Erleben, nicht aber das Handeln. Umgekehrt bindet die Macht das Handeln, stellt jedoch das Erleben frei. Kommunikation im Medium des Geldes erlaubt einem Akteur Zugriffe auf knappe Güter und Leistungen, während der andere stillhalten, das heißt seine Kommunikation auf Erleben beschränken muss. Erstaunlicherweise verfährt die Kunst genauso; auch hier wird dem Künstler 'autonomes' Handeln konzidiert, während vom Publikum nur Erleben, wenn auch in der Form eines nicht restlos passiven Betrachtens erwartet wird. Und in der Liebe stellt man sich vor, dass das Erleben des einen das Handeln des anderen binden kann.

Trennschärfe erreichen diese Medien in ihrer Motivationsfunktion durch den Ausschluss von Selektionen: Wahrheiten müssen nicht zum Handeln führen. Macht muss nicht auch noch das Erleben für sich gewinnen. Kommunikation im Medium des Geldes bedeutet nicht, dass der Handelnde zugleich erleben muss, wie der Stillhaltende seine Bedürfnisse nicht befriedigen kann. Der Künstler muss nicht darauf warten, dass seine Kunst Handlungsfolgen für andere hat. Und selbst in der Liebe muss man das eigene Handeln nicht so erleben, wie es der Partner erlebt.

Die zusätzliche Berücksichtigung von Verbreitungsmedien neben jenen symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien, die auch Erfolgsmedien genannt werden, verdankt sich letztlich ebenfalls der Einführung eines Begriffs der unwahrscheinlichen Kommunikation. Denn Verbreitungsmedien wie die Schrift, der Buchdruck und die elektronischen Medien *reduzieren* die Unwahrscheinlichkeit, auch Abwesende, auch Viele

(letztlich sogar: Alle) und diese auch sofort erreichen zu können, *erhöhen* damit jedoch die Wahrscheinlichkeit der Ablehnung, weil der Interaktionsdruck unter Anwesenden fehlt, die Situation nicht passt oder man schlicht keine Zeit hat.

Begrifflich ungeklärt ist, ob man die Massenmedien zu den Verbreitungsmedien zählen soll oder ob sie ihrerseits in der modernen Gesellschaft als Funktionssystem ausdifferenziert worden sind. Luhmann tendiert zu letzterer Annahme und handelt sich damit die Möglichkeit ein, den Massenmedien auf der Ebene ihrer drei Programme Nachrichten, Unterhaltung und Werbung eine für die aktuelle Gesellschaft prominente Rolle der alle Zustände der Gesellschaft begleitenden Unterscheidung von Information und Nicht-Information zuschreiben zu können (Luhmann 1996). Auch diesen Punkt können wir hier nicht weiterverfolgen, es sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Form dieser Unterscheidung von Information und Nicht-Information den soziologischen Blick auf gesellschaftliche Bereiche lenkt, in denen diese Unterscheidung nicht greift, sei es der Alltag, die Familie oder weite Teile des Arbeitslebens.

Wichtiger ist in unserem Zusammenhang die von Luhmann angeregte Überprüfung der begrifflichen Grundlagen einer Soziologie der Medien, um Erfolgsmedien, Verbreitungsmedien und Massenmedien übergreifen zu können. Zwar gibt es keinerlei Zwang, Begriffe zu vereinheitlichen, wenn es mindestens ebenso attraktiv ist, sich ihrer unterschiedlichen Perspektiven bedienen zu können. Auch legte Luhmann keinen besonderen Wert darauf, eine in jedem Detail in sich abgestimmte Theoriearchitektur zu entwerfen, solange man den Eindruck hat, dass es auf Konsistenz und Kohärenz auch in der Wirklichkeit nicht ankommt. Und doch ist das Auftreten eines Begriffsvorschlags, der möglicherweise geeignet ist, Medienfunktionen über die verschiedenen Einzelfälle hinweg einheitlich zu formulieren, in der Perspektive Luhmanns selbst ein empirisches Signal, das ernst genommen werden kann. Man muss diesen Begriff dann nicht eins-zu-eins übernehmen, denn selbstverständlich stellen sich in der Soziologie andere Anschlussprobleme als in anderen Disziplinen, aber man kann man ihn variieren und sich zugleich auf seine disziplinär bereits bewährten Anhaltspunkte verlassen.

Ein solcher Begriffsvorschlag ist der Medienbegriff, den Fritz Heider für die Wahrnehmungspsychologie vorgelegt hat und der so scharf wie wenige andere Begriffe Medien als die Bedingung der Möglichkeit von Dingen aller Art begreift (Heider 1926). Luhmann geht über diesen Begriff nur insofern hinaus, als er die Medien als Bedingung der Möglichkeit von Dingen aller Art zugleich als Produkte der mit ihnen gegebenen

Möglichkeiten sieht.⁴ Sicherlich nicht ohne Kontakt zu Bemühungen innerhalb der theoretischen Physik seiner Zeit lehnt Heider jede Möglichkeit der Fernwahrnehmung ab und formuliert unter Verzicht auf jedes philosophische Apriori von Raum, Zeit und Ding an sich eine Theorie der Wahrnehmung von Dingen, die nur darauf angewiesen ist, dass sich die feste Kopplung bestimmter Elemente zu einem Ding in die lose gekoppelten Elemente des Medium einprägt wie der Fußabdruck im Sand, der Gegenstand im Licht oder der Laut im Schall.

Der Soziologie kommt diese Begriffsfassung spätestens dann entgegen, wenn sie auf der Grundlage einer konstruktivistischen Epistemologie dem Beobachter in seinen beiden Fassungen als Akteur und als Erlebender eine aktive Rolle im Prozess der Kognition zuschreibt, denn auch bei Heider muss sich ein Organismus im Kreislauf von Motorik und Sensorik aktiv bewegen, um zur Wahrnehmung fähig zu sein und im Medium dieser Wahrnehmung, wenn man so sagen darf, seine Welt zu schaffen und zu erkunden. Und speziell der Systemtheorie Luhmanns kommt Heider entgegen, indem seine Theorie der Wahrnehmung einheitliche Dinge ebenso kennt wie vielheitliche Medien und somit auf dem Weg zu einer operationalen Theorie der Komplexität ist.⁵

Luhmann lässt sich diesen Begriffsvorschlag nicht entgehen und formuliert als gemeinsame Problemstellung der Medientheorie Parsons' und Heiders die Einheit der Differenz von Einheit und Verschiedenheit (Luhmann 1990, S. 181 ff.; vgl. Baecker 2002, 2008). Bei Parsons findet er den dafür entscheidenden Anhaltspunkt darin, dass dieser *Generalität* als Spezifikum eines Mediums sieht, das dank dieses Spezifikums das Verschiedene übergreift und somit miteinander 'vermittelt' (Parsons 1978, S. 395).⁶ Daher kommt die Formulierung der symbolisch *generalisierten* Medien. Es sind Medien, die Verschiedenes miteinander vermitteln, zum Beispiel in einer zweiten Situation erproben, was sich bereits in einer ersten bewährt hat, und für das, was sich hier bewährt hat, *Symbole* finden, die stellvertretend bezeichnen, was bezeichnet werden soll, zum Beispiel die Übertragung von Eigentum, und dann als Symbole kontextbefreit und beschleunigt, aber immer noch gebunden an 'assets', weiterverwendet werden können.

4 Möglicherweise gilt für Heider, jedoch sicher nicht für Luhmann, dass Medien gegenüber ihren Dingen oder Formen "indifferent" wären (Krämer 1998a, etwas vorsichtiger: 1998b). Das Gegenteil ist der Fall, wenn Medien mit Luhmann als das Zerfallsprodukt von Formen verstanden werden.

5 Es ist kein Zufall, kann hier aber nur angemerkt werden, dass Luhmann Heiders Medienbegriff auf dem Umweg über die Organisationstheorie Karl E. Weicks (1979) rezipiert, denn hier, in der Organisation, lässt sich das Problem einer in den 'Stellen' der Organisation praktisch und theoretisch vollzogenen Vermittlung von Einheit und Vielheit hinreichend scharf beobachten.

6 Typisch für den empirischen Sinn von Parsons ist, dass er direkt im Anschluss an diesen Vorschlag von verschiedenen "levels of generalization" (ebd.) spricht und somit den eigenen Begriff analytisch variabilisiert.

Und für Heider ist es spätestens die soziologische Interpretation seines Medienbegriffs, die die Differenz von Einheit und Vielheit in der Art und Weise freilegt, wie einzelne Kommunikationen in einem Medium zu einer Form (einer Dinglichkeit, würde Heider sagen) finden, die gleich anschließend, insofern Kommunikation zu Ereignissen temporalisiert ist (Luhmann 1984), auch wieder in Vielheit zerfällt. Luhmann notiert, dass Parsons noch mit Kant von der Vielheit zur Einheit denkt, während Heider bereits komplexitätstheoretisch von der Einheit zur Vielheit denkt, aber das macht es nur umso attraktiver, ihrer beider Ansätze "zu kreuzen, um eine allgemeine Theorie zu erzeugen" (Luhmann 1990, S. 186). Es fällt nicht schwer, diese allgemeine Theorie überdies mit Marshall McLuhans Unterscheidung zwischen Figur und Grund zu kombinieren (McLuhan/McLuhan 1988, S. 91 u.ö.), die ihrerseits zwischen den beiden Zuordnungen zu Einheit und Vielheit zu oszillieren scheint,⁷ um schließlich zu einer Medientheorie zu gelangen, die Medien ungreifbar, weil vielheitlich, als Produkt und Voraussetzung der Zirkulation wiederauflösbarer Formen begreift (Esposito 2006).

IV.

Das Projekt einer Medienarchäologie, das an die skizzierte Soziologie der Medien anschließt und sie für Zwecke der Gesellschaftstheorie ausbuchstabiert, ist sich einerseits der Komplexität des Begriffs und des Phänomens der Medien bewusst, arbeitet jedoch andererseits und wegen dieser Komplexität notgedrungen mit einer Vereinfachung. Das Projekt besteht darin, soziale Phänomene als Formen zu verstehen, die sich in einem Medium der Kommunikation realisieren, das seinerseits Kontakt mit *allen* Medien hält, die in einer Gesellschaft die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation steigern und reduzieren, das heißt in der Schwebe halten. Gesellschaft wird hier zu einer intervenierenden Variablen für die Untersuchung jedes sozialen Phänomens, deren Referenz allerdings nicht mehr Institutionen,

⁷ Figur ist Einheit nur im Kontrast zu einem Grund, wird jedoch Vielheit, wenn man diesen Kontrast ausbuchstabiert. Deswegen spricht Friedrich Kittler von einem Signal-Rausch-Abstand und plädiert dafür, sich auch für die Kultur-, Medien- und Sozialwissenschaften mit den Möglichkeiten der Fourieranalyse vertraut zu machen (Kittler 1988; vgl. Siegert 2003). Man ist an den Versuch erinnert, die Zeitreihenanalyse und die Signaltechnik miteinander zu vermitteln, denn auch dieser Versuch berief sich auf die Fourieranalyse (Wiener 1949). Die Fourieranalyse integriert komplexe, also auch imaginäre Zahlen und scheint somit geeignet, verwickelten und verknoteten Verhältnissen gerecht werden zu können, die nicht nur nichtlineare Rückkopplungen und Oszillationen, sondern auch eine *soziale* Komponente aufweisen, das heißt Unabhängigkeiten im Medium von Abhängigkeiten und umgekehrt steigern können.

Normen oder Rahmen sind, sondern Operationen der Verknüpfung, der Faltung, der Verwechslung, des Austauschs und, nach wie vor, der Ordnung.

Die Hypothese einer Medienarchäologie, die wir hier verfolgen, lautet in ihrer Formulierung durch Niklas Luhmann (1997, S. 409):

Im Zusammenwirken aller Kommunikationsmedien – der Sprache, der Verbreitungsmedien und der symbolisch generalisierten Medien – kondensiert das, was man mit einem Gesamtausdruck Kultur nennen könnte. Kondensierung soll dabei heißen, daß der jeweils benutzte Sinn durch Wiederbenutzung in verschiedenen Situationen einerseits derselbe bleibt (denn sonst läge keine Wiederbenutzung vor), sich aber andererseits konfirmiert und dabei mit Bedeutungen anreichert, die nicht mehr auf eine Formel gebracht werden können. Das legt die Vermutung nahe, daß der Verweisungsüberschuß von Sinn selbst ein Resultat der Kondensierung und Konfirmierung von Sinn ist und daß Kommunikation diejenige Operation ist, die sich damit ihr eigenes Medium schafft.

Die Komplexität dieses Sachverhalts, so Luhmann (ebd., S. 410), begründe "eine gewisse Skepsis im Hinblick auf die Möglichkeiten einer Theorie der Kultur", die jedoch, kaum formuliert, zum Widerspruch herausfordert. Luhmann schlägt eine Theorie der Kultur vor, die das Zusammenwirken *aller* Kommunikationsmedien zwar ernst nimmt und für die Analyse jedes einzelnen empirischen Phänomens gleichsam in Reserve hält, jedoch im Anschluss an entsprechende Vorschlägen der Mediengeschichte Verbreitungsmedien der Kommunikation wie Schrift, Buchdruck und elektronischen Medien eine dominante Rolle in der Gestaltung von Gesellschaft beimisst (so Innis 1950, 1951; McLuhan 1962, 1964; Havelock 1963; Goody/Watt 1963).

Interessanterweise kommt die Theorie nicht ohne Signale aus, die die Ironie des Unterfangens angesichts der Komplexität der Problemstellung betonen. Ein Signal dieser Art ist die Reduktion der Untersuchung des Feldes auf den Einfluss von Verbreitungsmedien, ein anderes, noch deutlicheres die Nennung von Autorennamen,⁸ wenn es darum geht, Kulturformen zu identifizieren, denen sich dann doch die Möglichkeit verdankt, den durch Verbreitungsmedien produzierten Sinnüberschuss vergleichend und kontrollierend auf eine

⁸ In den Augen der Soziologie signalisieren "große" Autoren abweichende Kulturleistungen, die gerade nicht begründen können, was für die Gesellschaft selbstverständlich werden kann. Andererseits mag dies im Fall von Katastrophe wie unseren Medienbrüchen anders gelagert sein, da hier die Abweichung erforderlich ist, um aus Bifurkationen Pfadabhängigkeiten gewinnen zu können.

Formel zu beziehen, die je nach Anschlussmöglichkeit die Ablehnung oder die Annahme einer Kommunikation begründen kann. Immerhin können wir uns von der Reduktion auf Verbreitungsmedien jedoch dazu anregen lassen, diese zu disruptiven und die Erfolgsmedien eher zu integrativen Medien zu erklären, so schnell dann auch hinzugefügt werden muss, dass auch die Verbreitungsmedien, einmal eingeführt, integrieren und auch die Erfolgsmedien, einmal eingeführt, desintegrieren. Zu Letzterem liefern die Geschichte und Kritik des Geldes, der Macht, der Wahrheit, des Glaubens und der Liebe zahlreiche Beispiele, so attraktiv es genau deswegen auch wiederum sein mag, sich von diesen Beispielen nicht davon ablenken zu lassen, die dominante Rolle der genannten Medien beim Aufbau gesellschaftlicher Komplexität zu beschreiben.

Rechtfertigen lässt sich eine auf den Fall der Verbreitungsmedien begrenzte Theorie der Medienepochen nur daraus, dass wir es mitten in einem Prozess der gesellschaftlichen Evolution mit zwei Problemen zugleich zu tun haben, nämlich zum einem mit der Frage nach den Konsequenzen der Einführung elektronischer Medien für die Struktur und Kultur der Gesellschaft und zum anderen mit der Frage danach, ob und wenn ja welche Einsichten sich aus der Beobachtung bisheriger Medienbrüche ziehen lassen. Die Annahme, dass das Auftreten neuer Verbreitungsmedien nicht nur die Transaktionskosten der Kommunikation senkt, sondern die Gesellschaft im mathematischen Sinne des Wortes "katastrophal" überfordert, weil ihre Struktur und Kultur der Verarbeitung von Sinn auf diese neuen Medien und deren Möglichkeiten nicht vorbereitet sind, besitzt daher zunächst und vor allem einen gegenwartsdiagnostischen Wert. Sie distanziert die verbreitete These des 'information overkill', indem sie sie historisch parallelisiert und damit vergleichbar macht.

Medienhistorisch kennen wir für mediale Katastrophen inklusive derer, die wir aktuell beobachten, vier Fälle: die Einführungen der Sprache (Referenzüberschuss), der Schrift (Symbolüberschuss), des Buchdrucks (Kritiküberschuss) und der elektronischen Medien (Kontrollüberschuss). In dem Maße, in dem diese Katastrophen überlebt werden und als Formen, in denen sie überlebt werden, etablieren sich die tribale, die antike, die moderne und die nächste Gesellschaft (zur 'next society' Drucker 2001). Luhmann (1997, S. 405 ff.) beschäftigte sich mit den Fällen der Schrift und des Buchdrucks, fügt einige Andeutungen zu den elektronischen Medien hinzu, lässt jedoch die Sprache hier auf sich beruhen, nicht zuletzt weil es begrifflich unentschieden ist, ob sie zu den Verbreitungsmedien der Kommunikation, die es erlauben, die Kommunikation über bestimmte Schwellen der Erreichbarkeit von Adressen hinaus zu entwickeln, zu zählen ist oder nicht.⁹

⁹ Luhmann ist es wichtiger, die Rolle der Sprache für die binäre Ja/Nein-Codierung der Kommunikation zu betonen, die in der Tat über Fragen der Verbreitung hinausgeht (Luhmann 1997, S. 112 f.).

Der Sprache verdanken wir die Möglichkeit der Lüge, der Schrift die Bindung von Zeit, dem Buchdruck die Entstehung eines Publikums von Lesern und den elektronischen Medien die instantane Verknüpfung und das Mitrechnen von Computern, um die jeweiligen Katastrophen auf eine einfache Formel zu bringen. Gesellschaften überleben diese Katastrophen nur, wenn sie als Voraussetzung der Möglichkeit der Annahme entsprechender Kommunikationen die Möglichkeit ihrer Ablehnung entwickeln. Luhmann schreibt Aristoteles für den Fall der Einführung der Schrift die Formulierung der Kulturform des *telos* und Descartes für den Fall der Einführung des Buchdrucks die Formulierung der Kulturform des selbstreferentiell unruhigen Gleichgewichts zu. Den Fall der Sprache erwähnt er hier wie gesagt nicht (zumal es schwierig wäre, hier einen Autorennamen zu nennen). Und den Fall der elektronischen Medien lässt er offen, weil noch nicht erkennbar ist, welche Kulturform dem selektiven Umgang mit dem Sinnüberschuss der Algorithmen, Datenspeicher und Internetplattformen gewachsen ist.¹⁰

Diese Kulturformen wären selbst erste Fälle einer möglichen Medienarchäologie, indem sie begriffliche Leistungen hier der Philosophie als soziale Phänomene der Auseinandersetzung mit dem Sinnüberschuss von Kommunikation im Medium von Verbreitungsmedien lesen würden. Als Archäologie würde hier ein Verfahren bezeichnet, dass einzelne Phänomene nicht im Rückgriff auf Anfänge (*arché*) ontologisch, sondern im Medium seiner eigenen Rückgriffe auf laufend neu erfundene Anfänge ontogenetisch rekonstruiert (Foucault 1969; von Foerster 1993). In dem Maße, in dem Medienepochen sich nicht nur ablösen, sondern zugleich überlagern, kann man dieses Verfahren auf zahlreiche soziale Phänomene anwenden, die in ihrer Konstitution als Orientierungspunkte und Resultate der Abstimmung sowohl mit den Möglichkeiten als auch den Restriktionen von Verbreitungsmedien beschreibbar werden (Baecker 2007).

All das können wir hier nicht ausbuchstabieren. Wichtiger ist der Hinweis auf eine doppelte Konsequenz der Weiterführung einer Soziologie der Medien in der Form einer Medienarchäologie. Die erste Konsequenz ist, dass Luhmanns spekulative Überlegungen zu Kulturformen einzelner Medienepochen dazu anregen, die Frage zu stellen, ob sich neben den

Vorsichtshalber (siehe Fußnote 3) sei hinzugefügt, dass die Sprache eine Kommunikation nicht erschöpft, die auch gestisch, mimisch und vor allem schweigend verlaufen kann.

¹⁰ Andernorts habe ich ein Preisausschreiben vorgeschlagen (Baecker 2001), um die Frage des Autorennamens wenn nicht zu entscheiden, so doch zumindest einer Klärung zuzuführen. Die Liste möglicher Kandidaten reicht je nach Formulierung des zu lösenden Problems von Claude E. Shannon ('message'), Norbert Wiener ('control') und John von Neumann ('automata') über George Spencer-Brown ('form'), Heinz von Foerster ('observing systems') und Gregory Bateson ('play') bis zu Niklas Luhmann ('system') und Harrison C. White ('identity'). Mein Favorit ist im Moment der Spielbegriff von Bateson und dies nicht zuletzt deshalb, weil er viele Elemente der anderen Begriffe in sich vereint.

Formen des Vergleichs und der Kontrolle ('Kultur') auch Formen der Sicherstellung von Verteilung ('Struktur'), der Reduktion von Freiheitsgraden ('Integration'), der Selbstbeschreibung ('Reflexion') und nicht zuletzt des Erwartungsstopps¹¹ ('Negation') jeweils im Hinblick auf Möglichkeiten der Kommunikation identifizieren und beschreiben lassen, um daraus das Panorama einer Theorie der Medienepochen von Gesellschaft zu entfalten, die zugleich eine Gesellschaftstheorie der Medien wäre.

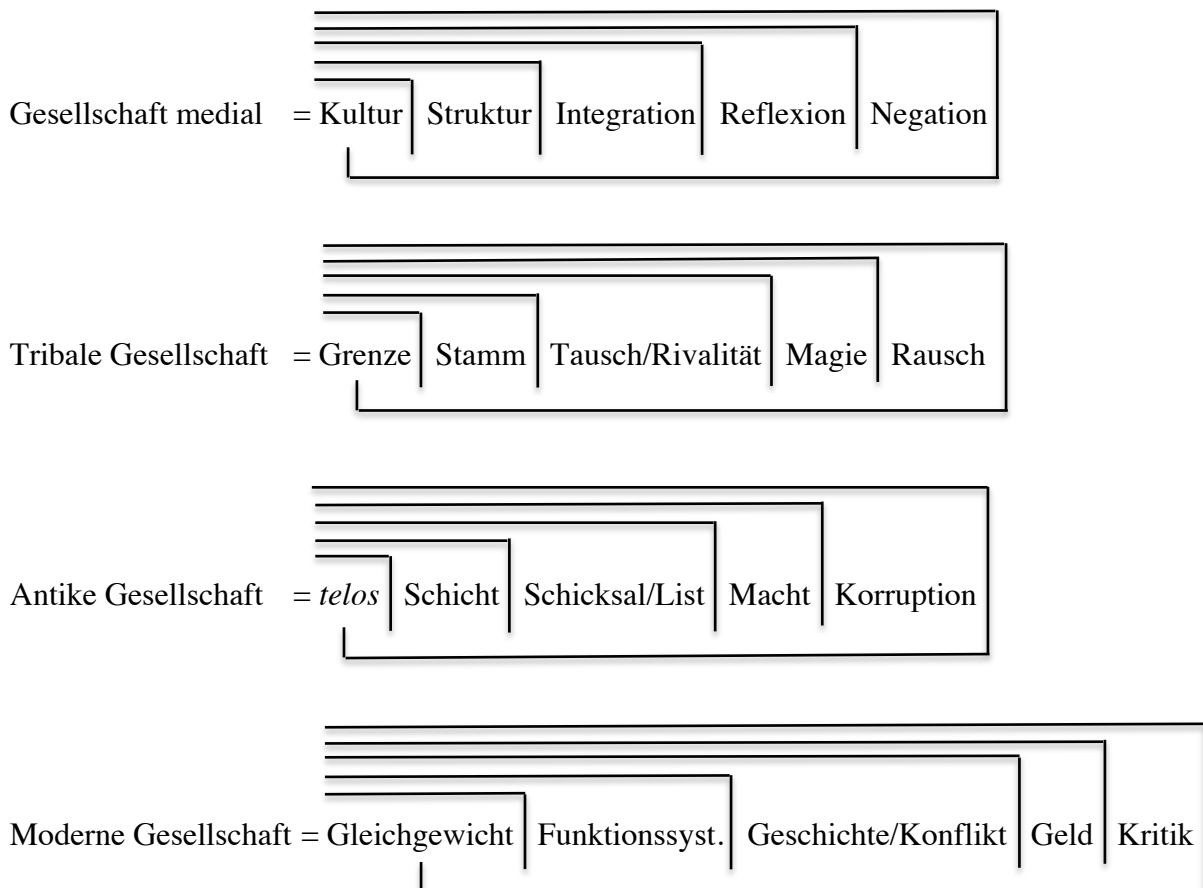
Und die zweite Konsequenz ist, dass die analytischen Anforderungen an eine solche gesellschaftstheoretisch informierte Medienarchäologie voraussichtlich nur zu bewältigen sind, wenn man die begrifflichen Mittel feiner einstellt, als dies in den Kultur-, Medien- und Sozialwissenschaften bislang überwiegend der Fall ist. Mindestens vier dieser begrifflichen Mittel sind hier zu nennen, die überdies nicht nur eine Medienarchäologie unterfüttern würden, sondern auch unabhängig von dieser geeignet wären, eine Vermittlung zwischen der hier skizzierten Soziologie der Medien auf der einen Seite und kulturwissenschaftlichen Medientheorien und Medienwissenschaften auf der anderen Seite zu erleichtern:

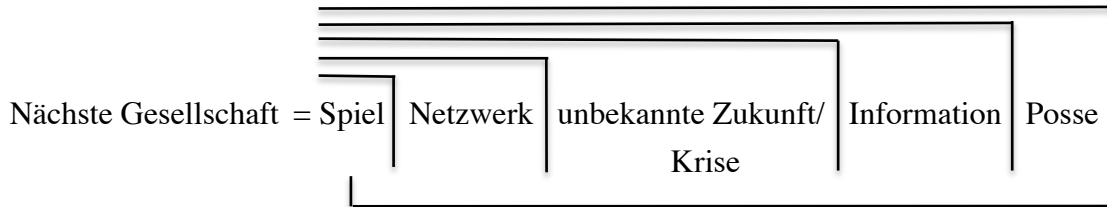
1. An erster Stelle steht die Notwendigkeit, einen Begriff der *Kommunikation* zu formulieren, der aus der Perspektive eines jeweils zu spezifizierenden *Beobachters* die Selektion von Nachrichten in einem endogen mitkonstruierten Auswahlbereichs möglicher Nachrichten in den Mittelpunkt der Analyse stellt (Baecker 2005).
2. Außerdem ist ein Begriff des *Systems* hilfreich, der es erlaubt, die Konstitution eines Beobachters unter der doppelten Bedingung seiner Ausdifferenzierung in einer Umwelt und seiner Reproduktion in der Zeit zu formulieren (Luhmann 1980).
3. Ferner hat sich ein Begriff des *Netzwerks* als produktiv erwiesen, der es erlaubt, ein Kalkül der Ungewissheit der Konstitution des Beobachters in der Abhängigkeit von adressierbaren Sozialpartnern einerseits und einer profilierbaren Identität andererseits zu beschreiben (White 1992).
4. Und nicht zuletzt kann ein entsprechender Begriff der *Form* dabei helfen, die Komplexität der Zusammenhänge zu operationalisieren, indem dieser Begriff Operationen der Konstitution von Einheiten in einem nicht abzubildenden, sondern

¹¹ Mit einem Begriff von Harald Weinrich (2007, S. 864 ff.), wenn man diesen Erwartungsstopp als gleichermaßen "significantly total" und "confidently partial" im Sinne von Raymond Williams (1981, S. 11) begreift. Auch hier bekommen wir es wieder mit Problemen einer mehrwertigen Analyse zu tun, auf deren Wünschbarkeit die Kulturtheorie und die Logik zwar schon lange hinweisen (Kroeber/Kluckhohn 1952, S. 331 ff.; McLuhan/McLuhan 1988, S. 127 ff.; Günther 1979), von deren Ausarbeitung, geschweige denn Applikationsfähigkeit wir in den Kultur-, Medien- und Sozialwissenschaften jedoch nach wie vor weit entfernt sind.

rekursiv nur zu erschließenden Raum unbekannter Möglichkeiten beschreibt (Spencer-Brown 1969).

Zieht man diese beiden Konsequenzen zusammen, landet man bei einer allgemeinen und vier spezifischen Formgleichungen der Reproduktion von Gesellschaft unter den Bedingungen der vier Medienepochen, die wir hier ohne weitere inhaltliche Erläuterung auflisten (Baecker 2007, 2007/8). Jedes *cross*, \lrcorner , markiert die Unterscheidung, die von einem empirisch nachzuweisenden Beobachter getroffen wird, um abhängig von den benannten Variablen die Bezeichnung jeweils einer Variablen vornehmen zu können. Das *re-entry*, \llcorner , postuliert, dass die Abhängigkeit dieser Variablen durch die Wiedereinführung der Variablen in den Raum ihrer Unterscheidung bedingt ist. Die Staffelung der Tiefe (*depth*) des Raumes der Form notiert den Grad der Determination jeder einzelnen Unterscheidung durch alle anderen:





Jeder dieser Gleichungen modelliert den Eigenwert einer rekursiven Funktion der Reproduktion von Kommunikation (von Foerster 1993), ist also idealtypisch im Sinne Max Webers zu verstehen, das heißt als Hinweis auf die Reproduktion von Einheiten in einem chaotischen Raum von Abweichungen.

Ähnlich wie in Parsons' AGIL-Schema ist die Leitvorstellung bei der Interpretation dieser Eigenwerte rekursiver Funktionen diejenige, dass *jede* Kommunikation auf *alle* diese Variablen Rücksicht nimmt und sie dadurch jeweils neu bestimmt, während sie lokal und situativ durchaus *spezifische* Bestimmungen von Sachverhalten, Adressaten und Zeithorizonten vornimmt. Ähnlich wie in Luhmanns Sinnbegriff und Harrison C. Whites Netzwerkkalkül ist die entscheidende Intuition hierbei, dass jeder spezifische Sinn nur im Horizont der Verweisung beziehungsweise des Switches zu einem anderen Sinn bestimmt werden kann und daher *in dieser Form* jeden anderen Sinn 'potentialisiert' (mit einem Begriff von Barel 1989; vgl. Luhmann 1971; Fontdevila/Opazo/White 2011, hier: S. 191, mit der Formulierung einer 'syncopated complexity'; Godart/White 2010). Der Medienbegriff ist auch hier unverzichtbar, weil er die Latenz potentialisierten Sinns auf den Punkt bringt, zugleich jedoch präzise die Frage stellt, welcher Beobachter mithilfe welcher Unterscheidung welche Form in diesem Medium latenter Möglichkeiten realisiert und dadurch manifestiert. Erst dieser Medienbegriff bringt eine soziologische Kommunikationstheorie auf den Weg, die Figur und Grund, Medium und Form, System und Netzwerk, Bezeichnung und Unterscheidung in *einem* Begriff der Kommunikation vereint.

Mit Ausnahme der ersten Gleichung, die die Hypothese festhält, der die anderen Gleichungen folgen, sind diese Gleichungen zum einen bereits ein Resultat der hier skizzierten Medienarchäologie, indem sie die gesellschaftliche Einheit einer Epoche unter den Bedingungen ihrer Formen für Kultur, Struktur, Integration, Reflexion und Negation mit den entsprechenden Werten für jede Variable benennt, und zum anderen Heuristiken, an deren Leitfaden man sich einzelnen Phänomenen innerhalb dieser Medienepochen zuwenden kann.

Der soziologische Medienbegriff bleibt bei all dem zentral, da nur er in der Lage ist, die Konstitution von semantischen und strukturellen Einheiten in einem vielfältigen Raum von Möglichkeiten auf der einen Seite mit der Parallelität unwahrscheinlicher und dennoch motivierbarer Kommunikation auf der anderen Seite zusammenzudenken. Er bietet damit auch kultur- und medienwissenschaftlich attraktive Voraussetzungen dafür, sich im Rahmen eines Wissens um die unhintergehbare Komplexität und Rekursivität des Sozialen dennoch mit einzelnen temporär identischen Phänomenen zu beschäftigen. Gültig bleibt jedoch auch innerhalb eines derart entfalteten Programms die Warnung Luhmanns, dass auch die wiederholte Identität nur als ein Kondensat von Differenzen zu verstehen ist, die im Moment ihres Effektes schon wieder im Medium unkenntlich werden.

Bibliographie:

- Baecker, Dirk (2001): Niklas Luhmann in der Gesellschaft der Computer, in: Merkur 55, Heft 7 (Juli 2001), S. 597-609.
- Baecker, Dirk (2002): Beobachtung mit Medien, in: Claudia Liebrand und Irmela Schneider (Hrsg.), Medien in Medien, Köln: DuMont, S. 12-24.
- Baecker, Dirk (2005): Form und Formen der Kommunikation, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baecker, Dirk (2007/8): The Network Synthesis of Social Action, Part I: Towards a Sociological Theory of Next Society, und Part II: Understanding Catjects, in: Cybernetics and Human Knowing 14, S. 9-42, und 15, S. 45-65.
- Baecker, Dirk (2008): Medienforschung, in: Alexander Roesler und Stefan Münker (Hrsg.), Was ist ein Medium? Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 131-143.
- Baecker, Dirk (2009): Ein Medium kommt selten allein, in: Marc Jongen, Sjoerd van Tuinen und Konrad Hemelsoet (Hrsg.), Die Vermessung des Ungeheuren: Philosophie nach Peter Sloterdijk, München: Fink, S. 388-399.
- Barel, Yves (1989): Le paradoxe et le système: essai sur le fantastique social, 2., erw. Aufl., Grenoble: PUG.
- Comte, Auguste (1933): Die Soziologie: Die positive Philosophie im Auszug, hrsg. von Friedrich Blaschke, Stuttgart: Kröner.
- Drucker, Peter F. (2001): The Next Society: A Survey of the Near Future, in: The Economist, 3. November 2001.
- Eisenstadt, Shmuel N., und M. Curelaru (1976): The Form of Sociology: Paradigms and Crises, New York: Wiley.
- Esposito, Elena (2006): Was man von den unsichtbaren Medien lernen kann, in: Soziale Systeme 12, S. 54-78.
- Fontdevila, Jorge, M. Pilar Opazo und Harrison C. White (2011): Order at the Edge of Chaos: Meaning from Network Switchings Across Functional Systems, in: Sociological Theory 29, S. 178-189.
- Foucault, Michel (1969): L'archéologie du savoir, Paris: Gallimard.
- Godart, Frédéric C., und Harrison White (2010): Switchings Under Uncertainty: The Coming and Becoming of Meanings, in: Poetics 38, S. 567-586.
- Goody, Jack, and Ian Watt (1963): The Consequences of Literacy, in: Comparative Studies in Society and History 5, 304-345.
- Günther, Gotthard (1979): Die Idee der 'mehrwertigen' Logik, in: ders., Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik, Bd 2, Hamburg: Meiner, S. 181-202.
- Havelock, Eric A. (1963): Preface to Plato, Oxford: Blackwell.
- Heider, Fritz (1926): Ding und Medium, Nachdruck Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2005.
- Innis, Harold A. (1950): Empire and Communications, Reprint ed. by David Godfrey, Victoria, B.C.: Poercepíc Press, 1986.

- Innis, Harold A. (1951): *The Bias of Communication*, Toronto: Toronto UP.
- Kittler, Friedrich (1988): Signal-Rausch-Abstand, in: Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer (Hrsg.), *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 342-359-
- Krämer, Sybille (1998a): Das Medium als Spur und Apparat, in: dies., *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 73-94.
- Krämer, Sybille (1998b): Form als Vollzug oder: Was gewinnen wir mit Niklas Luhmanns Unterscheidung von Medium und Form? In: *Rechtshistorisches Journal* 17, S. 558-573.
- Luhmann, Niklas (1971): Sinn als Grundbegriff der Soziologie, in: Jürgen Habermas und Niklas Luhmann, *Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie: Was leistet die Systemforschung?* Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 25-100.
- Luhmann, Niklas (1974): Einführende Bemerkungen zu einer Theorie symbolisch generalisierter Kommunikationsmedien, in: *Zeitschrift für Soziologie* 3, S. 236-255.
- Luhmann, Niklas (1975): *Macht*, Stuttgart: Enke.
- Luhmann, Niklas (1980): Talcott Parsons – Zur Zukunft eines Theorieprogramms, in: *Zeitschrift für Soziologie* 9, S. 5-17.
- Luhmann, Niklas (1982): *Liebe als Passion: Zur Codierung von Intimität*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1984): *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1988): *Die Wirtschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1990): *Die Wissenschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1996): *Die Realität der Massenmedien*, 2., erw. Aufl., Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, Niklas (1997): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (2000a): *Die Politik der Gesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- McLuhan, Marshall (1962): *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto: Toronto UP.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, Marshall, und Eric McLuhan (1988): *Laws of Media: The New Science*, Toronto: Toronto UP.
- Nisbet, Robert A. (1966): *The Sociological Tradition*, New York: Basic Books.
- Parsons, Talcott (1963): On the Concept of Political Power, in: *Proceedings of the American Philosophical Society* 107, S. 232-262.
- Parsons, Talcott (1970): Some Problems of General Theory in Sociology, in: John C. McKinney und Edward A. Tiryakian (Hrsg.), *Theoretical Sociology: Perspectives and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 26-68.
- Parsons, Talcott (1975): Social Structure and the Symbolic Media of Interchange, in: Peter M. Blau (Hrsg.), *Approaches to the Study of Social Structure*, New York: Free Press, S. 94-120 (zitiert nach dem Wiederabdruck in Talcott Parsons, *Social Systems and the Evolution of Action Theory*, New York: Free Press, 1977, S. 204-228).
- Parsons, Talcott (1978): A Paradigm of the Human Condition, in: ders., *Action Theory and the Human Condition*, New York: Free Press, S. 352-433.
- Parsons, Talcott (1980): *Zur Theorie der sozialen Interaktionsmedien*, hrsg. von Stefan Jensen, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Parsons, Talcott, und Neil J. Smelser (1956): *Economy and Society: A Study in the Integration of Economic and Social Theory*, Reprint London: Routledge & Kegan Paul, 1984.
- Schütz, Alfred (1932): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt: Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*, Neudruck Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974.
- Siegert, Bernhard (2003): *Passage des Digitalen: Zeichenpraktiken der neuzeitlichen Wissenschaften 1500 – 1900*, Berlin: Brinkmann & Bose.
- Sloterdijk, Peter (2006): *Zorn und Zeit: Politisch-psychologischer Versuch*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Spencer-Brown, George (1969): *Laws of Form*, intern. Ausg., Leipzig: Bohmeier, 2008.
- von Foerster, Heinz (1993a): *Kybernetik*, Berlin: Merve.
- von Foerster, Heinz (1993b): *Epistemologie der Kommunikation*, in: ders., *Wissen und Gewissen: Versuch einer Brücke*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 269-281.
- Weick, Karl E. (1979): *The Social Psychology of Organizing*, 2nd ed., Reading, MA: Addison-Wesley.
- Weinrich, Harald (2007): *Textgrammatik der deutschen Sprache*, 4., rev. Aufl., Hildesheim: Olms.
- Wiener, Norbert (1949): *Extrapolation, Interpolation, and Smoothing of Stationary Time Series With Engineering Applications*, Cambridge, MA: MIT Press (Reprint 1964).

Williams, Raymond (1981): *The Sociology of Culture*, Chicago: Chicago UP, Pb. 1995.

White, Harrison C. (1992): *Identity and Control: The Structural Theory of Action*, Princeton, NJ: Princeton, UP (2. Aufl., 2008).

Teilmengen. Mengen Teilen

Einleitung

„Facebook ermöglicht es dir, mit den Menschen in deinem Leben in Verbindung zu treten und Inhalte mit diesen zu teilen“, so das Motto auf der Facebook-Webseite. Die Frage nach Verbindung und (Mit-)Teilen ist auch für die Frage zentral, wie das Verhältnis von Medien und Massen unter der Bedingung von digitalen Technologien und Algorithmik untersucht werden kann. Am Beispiel von Facebooks Open Graph Protokoll mit seinen Anwendungen wie dem Like-Button untersuchen wir exemplarisch das Zusammenspiel von Formalisierung, Inszenierung und Nutzung.

Der Like-Button von Facebook ist innerhalb weniger Jahre zu einem allgegenwärtigen Bestandteil des World Wide Webs geworden. Sowohl einzelne Texte, Videos und Fotos, aber auch ganze Websites lassen sich „ liken“. Auf den ersten Blick scheint die Funktion des Buttons vor allem darin zu bestehen, mit der Anzahl der „ Likes“ den Grad der Popularität von Online-Inhalten anzuzeigen. Bei genauerer Betrachtung wird jedoch deutlich, dass die zunehmende Verbreitung des Like-Buttons und des mit ihm verbundenen Open Graph-Protokolls neue Ordnungsschemata im Web etablieren. Wir untersuchen, wie in der Anwendung des Open Graph ein Zusammenspiel von Ein-Teilen und Mit-Teilen entsteht, in dem sich Mediales und Massen wechselseitig (neu) konfigurieren. Datenmengen und soziale Mengen werden dabei in ein neues Verhältnis gebracht. Dies geschieht einerseits durch Kategorisierung sowie mathematische (Auswertungs-)Methoden und andererseits durch mediale Inszenierungen (wie dem Like-Button, der Profilseite und der Pinnwand) in Verbindung mit deren Nutzungen. Die historischen Genealogien der Formalisierungen und der Nutzungscharakteristika erlauben, die Wechselwirkungen zwischen medialen Charakteristika und Massen-Verständnis genauer zu konturieren.

Beschreibung und Analyse

Technik

Als Open Graph bezeichnet Facebook ein selbst entwickeltes Protokoll zur Beschreibung von Web-Inhalten. Die Besonderheit dieses Protokolls ist, dass es Inhalte innerhalb und außerhalb von Facebook sowie Verbindungen zwischen diesen Elementen formal beschreibbar und automatisiert erfassbar macht. Nutzer kommen mit dem Open Graph hauptsächlich über den Like-Button in Kontakt. So sind zum Beispiel die Inhalte der Filmdatenbank imdb.com mit Open Graph-Code ausgezeichnet und die Filminformationen sind entsprechend mit einem Like-Button versehen. Wird dieser Button angeklickt, so wird der Film automatisch im Nutzerprofil unter „Filme“ angezeigt, außerdem erscheint der „Like“ auf der eigenen Pinnwand und im Newsfeed der „FreundInnen“. NutzerIn und Film sind jeweils als „Objekte“ im Open Graph gespeichert, der „Like“ gibt an, zu welchem Zeitpunkt und auf welche Art diese „Objekte“ miteinander verbunden waren.

Der Open Graph stellt einerseits das von Facebook intern genutzte Format für die Speicherung von „semantischen“ Informationen und Nutzerdaten dar, kann aber auch von externen Anbietern

abgefragt und so z.B. als Grundlage für personalisierte Empfehlungen verwendet werden. Den Nutzern bleibt die semantische Auszeichnung verborgen, sie äußert sich lediglich bei der automatischen Kategorisierung von Inhalten. Trotzdem spielt der Open Graph auch bei der Nutzung eine Rolle. Die Features und ihre Inszenierung legen nahe, Objekte in das eigene Profil einzubinden – NutzerInnen sammeln „Fundstücke“, präsentieren diese einander und können sie gegenseitig kommentieren. Die automatische Einbindung der Objekte in den Newsfeed und die Pinnwand richtet die Aufmerksamkeit der „Freundesgruppe“ auf die eigenen Aktivitäten, regen dazu an, diese zu kommentieren, weiter zu teilen oder eigene Empfehlungen in Reaktion darauf zu posten.

Damit Webinhalte als „Objekte“ in den Open Graph integriert werden, müssen sie von den jeweiligen WebseitenbetreiberInnen mit Metadaten ausgezeichnet werden. Jedes Objekt erhält eine individuelle Identifikationsnummer als Adresse, die Verbindungen zwischen ihnen für Facebook nachvollziehbar macht. Sichtbar für Nutzer wird die Open Graph-Auszeichnung in Form so genannter Social Plugins, die es ermöglichen, Inhalte weiterzuleiten oder zu „ liken“. Facebook speichert jeden Aufruf eines Open Graph-Objekts sowie die darauf ggf. folgenden weiteren Interaktionen mit Inhalten oder Plugins. Den BetreiberInnen der entsprechenden Websites werden diese Informationen in zweierlei Form zur Verfügung gestellt: Zum einen können sie über die Funktion „Facebook Insights“ statistische Zusammenstellungen abrufen. Diese Statistiken bestehen aus Häufigkeitsangaben, die sich nach zeitlichen, geografischen und demografischen Kriterien filtern und sortieren lassen. Zum anderen erhalten Open Graph-Objekte ein eigenes Profil auf Facebook, wodurch die BetreiberInnen die Interaktion einzelner NutzerInnen mit diesem Objekt nachvollziehen können.

Darüber hinaus existieren verschiedene Möglichkeiten, mehr Informationen über Nutzer zu erhalten. Zum einen kann der Open Graph direkt über eine Programmierschnittstelle (API) abgefragt werden. Statt auf die graphisch aufbereiteten Statistiken zurückzugreifen, die via Facebook Insights zur Verfügung stehen, können BetreiberInnen auf diese Weise Daten auch automatisiert abrufen und anhand eigener Analyse-Tools auswerten. Beschränkungen existieren hierbei lediglich in der Hinsicht, dass nur aggregierte Informationen angeboten werden. So lässt sich zwar z.B. ermitteln, wie viele Nutzer durch die Empfehlung eines Freundes auf bestimmte Inhalte gestoßen sind, die aggregierten Statistiken erlauben jedoch keine Rückschlüsse auf die Identität einzelner Nutzer oder deren jeweilige Freundeskreise.

Ein Weg, diese Beschränkung zu umgehen, besteht in der Bereitstellung von Apps. Für die Verwendung von Apps müssen NutzerInnen den App-BetreiberInnen bestimmte Zugriffsrechte einräumen. Im Minimalfall handelt es sich dabei um den Zugriff auf User ID, Name, Profilbild, Geschlecht, Altersgruppe, Ort, Netzwerke, Freundesliste sowie sämtliche Informationen, die ohnehin allgemein zugänglich gemacht sind. Darüber hinaus können ca. 60 verschiedene Arten von Zugriffsrechten einzeln abgefragt bzw. erteilt werden, z.B. Zugriff auf die Statusupdates von Freunden, Zugriff auf die Pinnwand des Nutzers, Zugriff auf Daten, wenn der Nutzer offline ist, usw. (Facebook 2011) Sind diese Rechte einmal vergeben, so kann der Betreiber der entsprechenden App über eine API automatisiert auf diese Informationen zugreifen.

Für die hier zu führende Diskussion sind zwei Arten von Apps besonders relevant: Erstens solche, die auf die automatisierte Kategorisierung der Interaktion zwischen Nutzern und externen Inhalten abzielen, zweitens solche, die auf die Auswertung von Interaktionen innerhalb von Facebook abzielen. Ein Beispiel für die erste Variante ist die App der britischen Zeitung „The Guardian“. Diese registriert, wenn Facebook-NutzerInnen einen Link auf einen Guardian-Artikel anklicken und teilt – ohne weitere Klicks oder Einträge – dem Freundeskreis über deren News Feed mit

„Nutzerin X liest Artikel Y“. Nach diesem Muster können App-Betreiber durch die Verwendung von Open Graph-Code eigene Objekte und Handlungen definieren, so dass die Meldung z.B. auch heißen kann „Nutzer X kocht Gericht Y“. Ein Beispiel für die zweite Variante ist die App von Amazon. Hier geht es vor allem darum, den Open Graph als zusätzliche Datenquelle in die Berechnung von Empfehlungen einzubeziehen, d.h. in die Berechnung der Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte Inhalte oder Produkte für einen bestimmten Nutzer von Interesse sind. Der entscheidende Unterschied zur persönlichen Bestellgeschichte bei Amazon besteht darin, dass auch die Daten der FreundInnen ausgewertet werden können. So verspricht die Amazon-Software, durch die Auswertung dieser Daten einerseits auf einen gemeinsamen Gruppengeschmack schließen zu können, andererseits aber auch Geschenkempfehlungen für einzelne FreundInnen erstellen zu können. (Barnett 2010)

Aus Sicht der App- und WebseitenbetreiberInnen stellt der Open Graph vor allem eine Infrastruktur zur Verfügung, um auf verschiedene Weise Informationen über die Interaktion von NutzerInnen mit den eigenen Inhalten zu erhalten. Diese Informationen sind jedoch auf eine bestimmte Weise strukturiert und bringen damit auch spezifische Mengenordnungen hervor. Grundlegend hierfür sind zwei Schritte: Den ersten Schritt bildet eine massive Ausweitung der Adressierbarkeit – Web-Inhalte sind nun nicht mehr ausschließlich über eine URL abrufbar, sondern auch über eine ID, die von Facebook verwaltet wird und damit für die BetreiberInnen transparent macht, welche NutzerInnen ihre Inhalte aufrufen. Mit dieser Ausweitung einher geht eine Entgrenzung des Beobachtungsraums, gleichzeitig aber auch eine Nivellierung von Unterschieden. Für die Integration heterogener Elemente – Nutzerprofile, Textmitteilungen, Fotos, Filmbeschreibungen, Kochrezepte usw. – bedarf es eines extrem reduzierten Modells. In diesem Fall erfolgt dies angelehnt an die Netzwerkanalyse, deren Reduktion auf Knoten und Kanten hier den Objekten und Verbindungen entspricht. In einem zweiten Schritt werden in diesem Datenmaterial neue Einteilungen vorgenommen und damit neue Kategorisierungen geschaffen. Kategorien für Objekte und Verbindungen können, wie im Fall des Like-Buttons und der Kategorie „Film“, von Facebook vorgegeben sein. Sie können aber auch, wie im Fall des „gelesenen“ Guardian-Artikels, von App-Betreibern auf der Grundlage des Open Graph-Protokolls selbst definiert werden. Oder sie können, wie im Fall der Amazon-Empfehlungen, als temporäre Klassifikationen aus automatisierten Data Mining-Verfahren hervorgehen.

Deutlich wird damit, dass man in diesem Fall nicht von einer einheitlichen Konfiguration von Mengen sprechen kann. Es scheint vielmehr charakteristisch für den Open Graph, dass aus der Abfolge von Adressierung, Nivellierung und Kategorisierung eine Überlagerung unterschiedlicher Aggregationen, Typen und Topologien hervorgeht. Die technische Beschreibung legt nahe, dass sich Aufschlüsse über die Genealogien der hier hervortretenden Mengenordnungen in der Geschichte der Statistik und der Netzwerkanalyse finden lassen.

Nutzung

Facebook-TeilnehmerInnen verwenden den Facebook Open Graph vor allem durch die aktive Benutzung des Like- oder der Share-Button sowie durch die Installation von Apps unter dem eigenen Profil, wie im obigen Beispiel der Guardian-App. Die ersten zwei Anwendungen „Like“ und „Share“ verlinken Inhalte mit dem eigenen Profil und der Pinnwand und erscheinen im Newsfeed der „FreundInnen“. Die Apps generieren über die Verlinkung hinaus auch Angaben zur Interaktion mit dem Inhalt, auf den verwiesen wird. Darüber hinaus rezipieren die Facebook-NutzerInnen Inhalte, die auch durch Facebook Open Graph erzeugt wurden, wenn sie sich in Fa-

cebook einloggen und ihren Newsfeed betrachten, der die Likes und Shares ihrer „FreundInnen“ anzeigt sowie die Kommentare, die andere dazu geschrieben haben.

Damit erzeugt die Nutzung von Open Graph – zusammen mit den vom Nutzer vorgenommenen Einstellungen zur Privatsphäre – eine bestimmte Form von Sichtbarkeit.

Erstens lässt sich Open Graph nutzen, um das eigene Profil zu pflegen und durch die Links zu kategorisierten Inhalten eigene Vorlieben darzustellen. Zweitens wird der Like-Button und andere Open Graph Apps genutzt, um die eigenen Pinnwand mit Links zu Webinhalten zu füllen. Diese erscheinen gleichzeitig im Newsfeed der eigenen „FreundInnen“. Drittens erscheinen im Newsfeed des Facebook-Nutzers die Links seiner „FreundInnen“ und die dazu von deren „FreundInnen“ geschriebenen Kommentare.

Das heißt, mit dieser Nutzung entsteht eine Sichtbarkeit des Zeigens und Meinens. Zu sehen sind Links zu Inhalten, welche die eigenen „FreundInnen“ gesehen haben und teilweise Angaben zu ihrer Interaktion damit. Darüberhinaus werden die Kommentare zu den Inhalten gezeigt. Die Sichtbarkeit basiert auf den Freundeslisten und den Privatheitseinstellungen und erscheint als automatische Distribution. Facebook stellt diese Sichtbarkeit durch ein Adressenmanagement auf Basis der Freundeslisten her und ordnet damit Profil, Pinnwand, Apps und Newsfeeds der TeilnehmerInnen. Die aus der Nutzung von Facebook Open Graph entstehende Sichtbarkeit zielt in ihrer Inszenierung darauf, dass die „FreundInnen“ den Links der anderen folgen, deren Wahrnehmungen und Interaktionen wiederholen und kommentieren.

Damit zielt die Inszenierung des Open Graph darauf, einen Raum der Ko-Präsenz zu schaffen (vor allem in Form des Newsfeed), in dem die einzelnen NutzerInnen mit ihren „FreundInnen“ in Kontakt treten, sehen, was diese gesehen oder getan haben und Meinungen dazu kundzutun. Wahrgenommenes wird geteilt und Bewertungen darüber ausgetauscht.

Einen ähnlichen Befund legen Studien nahe, die die Nutzung neuer Medien durch US-amerikanische Jugendliche untersuchen. Der Band „Hanging out, Messing Around, Geeking out“ (Ito 2010) verknüpft die Befunde unterschiedlicher Studien aus den Jahren 2005 bis 2008. Für den Bereich der Kommunikationsmedien – der auch die Facebook-Nutzung und den Like-Button umfasst – konstatieren die Autorinnen, dass es den Jugendlichen darum gehe, „to construct spaces for copresence where they can engage in ongoing, lightweight social contact, that moves fluidly between online and offline contact.“ (Ito 2010, S.38)

Ähnlich argumentiert auch Kneidiger in einer Studie von 2009 für den deutschsprachigen Raum. Eine große Mehrheit der befragten 295 Facebook-NutzerInnen (89%) gaben an, dass sie den Großteil ihrer Facebook-FreundInnen offline kennen gelernt haben (Kneidiger 2010, S.83). Das Motiv der Facebook-Nutzung war bei 90%, Kontakt mit alten Freunden zu halten. Kurz dahinter rangiert mit einer Zustimmungsrate von 80% das „herausfinden, was sich in meinem Bekanntenkreis tut“ und noch 54% der NutzerInnen stimmten der Aussage zu, es ginge darum, „mehr über Menschen in meiner Nähe zu erfahren“ (Kneidiger 2010, S.95f).

Der Raum der Ko-Präsenz basiert also auf einer Sichtbarkeit des Zeigens und Meinens, die wiederum darauf zielt, Wahrnehmungen der anderen zu wiederholen und Meinungen darüber auszutauschen. Bezogen auf das Verhältnis von Einzelnem, Gruppe und Masse scheint Facebook Open Graph damit auf die Pflege oder Herstellung eines Kollektivs zu zielen: es bildet sich eine Gruppe, in der alle ähnliche Inhalte anschauen und ihre Meinungen darüber austauschen und abgleichen. Bei genauerer Betrachtung scheint dies aber eher die Imagination einer Kollektivs zu

sein. JedeR einzelne NutzerIn von Facebook kann sich und ihre „FreundInnen“ als Gruppe imaginieren. Allerdings sind die „FreundInnen“ einer Person nicht notwendigerweise untereinander befreundet. Sie werden gegebenenfalls in Kommentaren zu Inhalten der gemeinsamen „FreundIn“ füreinander sichtbar, nehmen ansonsten aber keine Inhalte voneinander wahr.

Wenn Facebook Open Graph also auf NutzerInnen-Seite als Medium eines Ko-Präsenz-Raumes erscheint, so muss das strukturell betrachtet modifiziert werden: Es handelt sich eher um sich überlagernde Ko-Präsenz-Räume, die an ihren Überlappungen auch in gewisser Weise löchrig werden, wenn die „FreundInnen“ der „FreundInnen“ in einem Ko-Präsenz-Raum sichtbar werden, zu dessen Adress-Liste sie eigentlich nicht gehören.

Auswertung

Facebook Open Graph verschränkt Kategorisierung und informatisch-technische Funktionalitäten mit Inszenierung und Nutzung. Dabei ist grundlegend, dass der Open Graph nur in der Masse denkbar ist: Die semantische Auszeichnung des Webs ist auf die massenhafte Mobilisierung der Webseitenbetreiber angewiesen; die automatisierte Bestimmung von Clustern und Gruppenzugehörigkeiten anhand von Statistik und Data Mining bedarf eines massenhaften Inputs von Nutzerdaten; die Herausbildung von „Teilmengen“ auf der sozialen Ebene bedarf der massenhaften Interaktion der Nutzer mit Online-Elementen und untereinander. Der Open Graph stellt eine Vermittlungsebene zwischen diesen Massen her: Er verschränkt Ein-Teilen und Mit-Teilen so miteinander, dass Massen neu angeordnet werden; gleichzeitig organisiert er auf diese Weise die Zuordnung von Nutzern zu Inhalten (z.B. durch Empfehlungen) und gewinnt dadurch sowie durch die Oberflächen-Inszenierung medialen Charakter.

Den Webseiten-Betreibern verspricht Facebook Open Graph Zugriff auf die emergierende Organisation von Mengen und Gruppen aus der ungeordneten Masse. In gewisser Weise ermöglicht Facebook den WebseitenbetreiberInnen Informationen darüber, wie sich um den Fixpunkt der Webseite aus der Masse der WebnutzerInnen eine Struktur aus Zugriffen und deren Relationen untereinander bildet. Grundlage dafür ist die Ausweitung des Adressierungsraums, welche zunächst eine Nivellierung von Unterschieden bedeutet und die Möglichkeit schafft, diesen Adressen neue Kategorien zuzuweisen. Die Nutzung von Webseiten und Apps – der Datenverkehr – schafft nun Relationen – in der Netzwerklogik: Kanten – zwischen den Adressen. In der Überlagerung statistischer und graphentheoretischer Verfahren entsteht so aus der Masse heterogener Elemente eine Art Schichten-Ordnung aus Gruppen, Typen und Topologien.

Den NutzerInnen wiederum verspricht Facebook Open Graph, ihre (sozialen) Beziehungen zu organisieren, in Kontakt zu ihren physisch getrennten „FreundInnen“ zu treten und diese als Gruppe zu adressieren. Facebook Open Graph konstituiert eine Sichtbarkeit aus Verweisen auf andere Webinhalte und Interaktionen mit diesen und schafft damit eine Art Ko-Präsenz-Raum des Zeigens und Meinens (Kommentierens). Dies wird möglich, indem ein Adress-Management der Freundeslisten die Pinnwand, Apps und Newsfeed organisiert und ordnet. Damit erzeugt Facebook Open Graph eine dichte Überlagerung von Mikro-Öffentlichkeiten, die je als Gruppe imaginiert werden können.

Genealogien

Zu fragen ist, an welche Traditionen Facebook Open Graph anschließt. Wir betrachten erstens, an welche historischen Traditionen das Verhältnis von Medium und einer Masse anknüpft, die aus Überlagerungen von Mikro-Öffentlichkeiten konstituiert ist und auf die Imagination von Gruppen zielt. Wie wird die Masse des Mit-Teilens konzeptionalisiert?

Zweitens untersuchen wir, an welche historischen Traditionen die Masse des Ein-Teilens anknüpft. Hier steht vor allem in Frage, welche statistischen und netzwerkanalytischen Episteme in der Ausweitung der Adressierbarkeit und der Schaffung neuer Kategorien aufgerufen werden. Welche Masse entsteht in der Überlagerung des Ein-Teilens?

Mit-Teilen und Masse

Die Inszenierung und die Nutzung von Facebook Open Graph zielt zunächst darauf, durch eine Sichtbarkeit des Zeigens und Meinens einen Ko-Präsenz-Raum zu konstituieren, in dem sich Gruppen treffen. Diese Gruppen entstehen, weil sich ihre Mitglieder als Kollektiv mit ähnlichen Inhalten auseinandersetzen, Meinungen dazu austauschen und über solche Interaktionen und Wechselwirkungen ein Wir-Gefühl ausbilden.¹

Wir haben herausgestellt, dass Open Graph eher eine Überlagerung und Überlappung von Ko-Präsenz-Räumen herstellt als einzelne voneinander abgeschlossene Sphären. Deren Sichtbarkeit basiert auf Formen von Distribution und Rezeption, welche eher der Öffentlichkeit zugehörig sind und in denen Gesehenes nachvollzogen und kommentiert wird. Die entscheidenden Momente sind der Nachvollzug der Wahrnehmungen anderer und die Zirkulation von Meinungen darüber. Es fragt sich, welche Form von Zusammengehörigkeit(en) daraus gestiftet werden.

Wiederholung und Nachvollzug, technische Medien und die Entstehung von Kollektiven: diese Konstellation verweist auf den Öffentlichkeitsbegriff von Tarde. Gabriel Tarde (1843–1904) entwirft um die Jahrhundertwende ein Verständnis von Soziologie, nach dem Gesellschaft auf Wechselwirkungen zwischen Individuen basiert. Zentrale Wechselwirkung ist die Nachahmung, die vor allem die Wiederholung von Ideen und Meinungen ist, sich aber auch in Moden ausdrücken kann.² Durch Nachahmung entsteht ein komplexes Geflecht von Beeinflussungen zwischen den Individuen, welches letztlich Gesellschaft konstituiert. Dabei konzipiert Tarde die Nachahmung als Suggestion und Übertragung und schließt damit an zeitgenössische Übertragungsdiskurse von Elektrizität und Magnetismus, Hypnose sowie Ansteckung an. (Vgl. Gamper 2007, S.412; Gamper 2009, S.354 f).

¹ Diese Denkfigur wird auch in den Sozialwissenschaften diskutiert. Einen Überblick über gesellschafts- und medientheoretischen Überlegungen zu virtuellen Gruppen liefern Dollhausen und Wehner (Dollhausen/Wehner 2003). In ihrer sozialwissenschaftlichen Perspektive wird das Verhältnis von sozialen Bindungen, Kommunikation und Technik vor dem Horizont der Veränderung von Gesellschaftskonstitution betrachtet. Demnach gehen moderne Vergesellschaftungsformen mit der Zunahme von Individualisierung und der Auflösung von tradierten und festgefühten Sozialformen einher. Damit entsteht gleichzeitig der Vorteil und das Problem, dass Zwänge bzw. Orientierung aufgelöst werden. In dieser Perspektive entsprechen die technische Infrastruktur sozialer Netze und deren Interaktionsmöglichkeiten den Bedürfnissen „flexibler Menschen“ (Sennett 1998), unverbindliche, fluide aber zeitweise stabile soziale Formen auszubilden, bzgl. derer sie sich identitär verorten können. Der Open Graph wäre also das Medium fluider Sozialgruppen, die Erfahrungen und Meinungen austauschen und dem Einzelnen darin Orientierung bei gleichzeitiger Flexibilität und Mobilität ermöglichen. Diese Gruppen sind allerdings nicht mehr als „soziale Gruppen“ im engeren Sinne zu verstehen, welche sich durch diffuse aber enge und vor allem stabile Wechselbeziehungen auszeichnen.

² Der zweite zentrale Begriff ist die Innovation oder Erfindung, die das Moment des Neuen in der Gesellschaft markiert.

Die Öffentlichkeit versteht Tarde als verstreute Masse physisch getrennter Individuen. Diese bildet, auf einer mentalen Ebene, dennoch ein Kollektiv. Die wechselseitige Beeinflussung der Einzelnen untereinander, die Suggestion, resultiert in einer gemeinsamen Meinung, die das Kollektiv eint. Dabei ist die Zeitung als Massenpresse ein entscheidendes Medium der Fernwirkung, indem sie Meinung distribuiert und zirkulieren lässt. Die Suggestion geschieht nach Tarde dennoch zwischen den Lesern, die im unbewussten Wissen um die Meinung der anderen Leser diese teilen oder nachahmen. Entscheidend ist, dass Meinungen bzw. das Denken in der Masse zirkulieren kann, damit diese sich zu Kollektiven differenziert. Gamper fasst zusammen: „Die Welt der ‚publics‘ war also die Welt der zuerst mechanischen, dann thermodynamischen und schließlich elektromagnetischen Übertragungsmedien, welche die eigentlichen Träger des suggestiven Austauschs in diesen sozialen Einheiten waren.“ (Ebd., S.368)

Tardes Konzeption der Öffentlichkeit(en) basiert auf seinem Verständnis von Massenpsychologie. Eine entscheidende Frage zur Masse war im ausgehenden 19. Jahrhundert, wie ein Haufen, eine ungeordnete Zusammenkunft von Einzelnen plötzlich zu einer Einheit verschmelzen kann, die einerseits als eine Art Handlungssubjekt fungiert und andererseits die Einzelnen in sich integriert, ihre Individualität (und Rationalität) gewissermaßen auflöst. Entscheidend ist bei Tarde nun, dass die normalen sozialen Wechselbeziehungen der Nachahmung und Suggestion in der Menge an Intension und Schnelligkeit zunehmen. Dadurch gehen die Individuen in eine Art gemeinsamen psychischen Zustand über, der die Masse zu einer Einheit macht. Im Konzept der Öffentlichkeiten ist dieser gemeinsame psychische Zustand zur gemeinsamen Meinung abgeschwächt, die Fernwirkung aber basiert auf dem gleichen Prinzip wie die Beeinflussung in einer gemeinsamen Anwesenheit von Einzelnen.

In den frühen Massenpsychologien – neben Tarde auch die von LeBon oder Sighele – geht es um die angenommene oder konstatierte Irrationalität, die in Mengen erscheint und konstitutiv für diese zu sein scheint. Mit dem Moment der Übertragung, das auch dem Wissen um Elektromagnetismus, Hypnose und Ansteckung zugehörig ist, wird diese Irrationalität in gewisser Weise eingekapselt und operationalisierbar gemacht. Gamper weist darauf hin, dass auch frühe Kinotheorien an dieses Wissen anschließen. Wahrnehmung, Hypnose und Übertragung wird zum Modus operandi in diesen Theorien und erklären, wie ein Publikum zur Gemeinschaft wird. Damit ist die Erklärung der Massenentstehung zu einem Wissen geworden, das eher der Führung des Massen zuzuordnen ist. Die Irrationalität der Übertragung kann nun eingesetzt werden, um die Masse zu einer Einheit zu machen (vgl. Gamper2009, S.366).

Der frühe Diskurs um die Wechselwirkung von Medien, Massen und Öffentlichkeit scheint damit von drei Paradigmen geprägt zu sein. Grundlegendes Paradigma ist das der Übertragung, welche die einzelnen erst zu etwas zusammenbringt und in ein Gemeinsames ordnet. Daran schließt zum einen ein Paradigma der Wahrnehmung an, nach dem gemeinsame Wahrnehmung das Übertragungsgeschehen in Gang setzt (und gegebenenfalls apparativ steuerbar ist). Zum anderen schließt in Tardes Begriff der Öffentlichkeit ein Paradigma der Kommunikation oder zumindest der Distribution und Zirkulation an, welches auf die Ausbildung einer gemeinsamen Meinung zielt.

Christina Bartz untersucht, wie Fernsehdiskurse der 1950/60er Jahre an massenpsychologische Theorien anschließen, und Fernsehen damit erst als Massenmedium diskursiv in Erscheinung tritt. Demnach korreliert die Massenmediumstheorie des Fernsehens die verstreute Masse mit dem Wahrnehmungs-Hypnose-Diskurs der Massentheorie und früher Kino-Diskurse. Fernsehen

wird so als Wahrnehmungs- anstatt als Kommunikationsmedium entworfen und kann zum Simulator von Anwesenheit werden. (siehe Bartz 2007, S.15 f.)

Facebook Open Graph ordnet diese Paradigmen-Mischung aus Übertragung, Wahrnehmung und Kommunikation neu. Mit seiner Form der Sichtbarkeit, die dazu auffordert, dasselbe zu sehen, wie die eigenen "FreundInnen" knüpft Open Graph an die Diskurstradition des Fernsehens als Kollektivierungsmedium mittels Wahrnehmung an. Gleichzeitig inszeniert sich F.O.G. als Kommunikationsmedium, in dem nicht nur Verweise auf Inhalte und auf die Interaktionen der Anderen mit den Inhalten gezeigt werden, sondern Meinungen und Kommentare zirkulieren. Damit schließt F.O.G. an das medienbasierte Verständnis von Öffentlichkeiten im Sinne Tardes an. Entscheidend ist, dass in beiden Traditionen der Gedanke der Übertragung gewissermaßen als Basis und Unterströmung mitgeführt wird. Diese sitzt im Zentrum des Diskurses und erzeugt die Zusammengehörigkeit, die tatsächliche Verbindung.

Die Übertragung ist nun ins Technische gewandert und als Distribution und Adressen-Management über Freundeslisten realisiert. Gleichzeitig bleibt sie als Gedankenfigur entscheidend, um die Inszenierung der Überlagerung der Mikro-Öffentlichkeiten als anwesende Gruppe in einem Ko-Präsenz-Raum imaginieren zu können.

Ein-Teilen und Masse

Statistik

In welchem Verhältnis stehen die statistischen Mengenordnungen, die der Open Graph hervorbringt, zu historischen Vorläufern in der Statistik? Hinweise für die Beantwortung dieser Frage lassen sich in einer zentralen Verschiebung statistischer Konfigurationen von Massen im 19. Jahrhundert finden. Bei Adolphe Quetelet (1796 – 1874) spielt die Masse zunächst vor allem als Vielzahl von Beobachtungen eine Rolle. Sein Hauptwerk „Soziale Physik“ (1835) schließt an Ansätze der Fehlertheorie an, die zu dieser Zeit in der Astronomie zum Tragen kommen. Ausgangspunkt ist hier, dass Messfehler bei der Beobachtung von Planetenbahnen einer bestimmten Verteilung folgen und sich auf Grundlage dieser Verteilung die eigentliche Bahn des Planeten berechnen lässt. Quetelet überträgt diese Vorstellung auf gesellschaftliche Prozesse und systematisiert sie zu einem Abweichungsgesetz, das besagt, dass auch menschliche Eigenschaften einer festen Verteilungskurve folgen. Den Mittelwert dieser Verteilung – den „homme moyen“ – betrachtet Quetelet sowohl als abstraktes Gesetz, das sich hinter der Masse an empirischen Beobachtungen abzeichnet, wie auch als Ideal, das als normativer Maßstab an die Gesellschaft wie auch an Individuen angelegt werden kann.

Völlig anders stellt sich die Situation bei Francis Galton (1822 - 1911) dar. Zwar schließt er an Quetelets Arbeiten zur Normalverteilung an, setzt sich im Verlauf seiner Arbeiten jedoch zunehmend von der Fehlertheorie ab. Als Vertreter eines eugenischen Programms erscheint es Galton immer weniger plausibel, Abweichungen vom Mittelwert, die aus seiner Sicht als gesellschaftlich wünschenswert gelten, als Fehler zu interpretieren. (MacKenzie 1981, S. 58) Stellt Variabilität bei Quetelet noch ein Problem dar, dass es zu bekämpfen gilt, wird diese bei Galton zu einem Phänomen, das es näher zu vermessen und in bestimmten Ausprägungen zu fördern gilt.³

³ Link (2006, S.157) interpretiert den Übergang von Quetelet zu Galton daher auch als Übergang von einer „fixen“ zu einer „dynamischen“ Form der Normalität.

Trotz seiner Ablehnung der Fehlertheorie spielt die Normalverteilung auch bei Galton eine zentrale Rolle, nicht zuletzt als Grundlage einer, wiederum eugenisch motivierten Taxonomie des „civic worth“, deren Kategorien er von Charles Booth übernimmt. (Desroisieres 2005, S. 130 f.) Bei Galton wird diese Taxonomie – die von „criminals, paupers“ über „respectable working class“ bis „independent professionals, large employers“ reicht – zu einer Skala des „genetischen Werts“, der auf der X-Achse der Normalverteilung abgetragen wird. In Frage gestellt wird nicht die Verteilung an sich, sondern lediglich die normative Bewertung der daraus abgeleiteten Strukturen. Die Bewertung menschlicher Eigenschaften erfolgt bei Galton nicht im Abgleich mit dem Mittelwert, sondern indem sie untereinander abgeglichen werden. Es geht nicht mehr um absolute Größen, die ausgehend von einem festen Maßstab gemessen werden, sondern um einen „relative rank“, der auf der Ermittlung von Abständen zwischen den einzelnen Beobachtungen basiert. (Mackenzie 1981, S. 58)

Hinter dem Begriff des „relative rank“ steht somit der Anspruch, den „Wert“ von Menschen relational bestimmen zu können, indem ihre Eigenschaften und Fähigkeiten untereinander abgeglichen werden. Im Kontrast dazu steht jedoch die von Galton verwendete Typologie, die den untersuchten Objekten schlicht auferlegt wird. Diese Diskrepanz ist aufschlussreich in Bezug auf konkurrierende Konzeptualisierungen von Kollektiven, die an dieser Stelle der Statistikgeschichte zum Tragen kommen. Zwar geht es Galton explizit darum, Variabilität anerkennen zu können, seine Typologie bleibt jedoch im Rahmen dessen, was Harré (1981) „taxonomische Kollektive“ nennt: Gruppierungen, deren Kohärenz ausschließlich durch einen äußeren Beobachter gestiftet wird und in denen keine internen Strukturbildungsprozesse stattgefunden haben.

Bei Quetelet sind Beobachtungen und Gesetz auf zwei verschiedenen Ebenen angesiedelt: Die Makrostruktur des Gesetzes ist den abweichenden Mikrophänomenen vorgängig. Die Möglichkeit, aus der Masse der Beobachtungen auf das Gesetz rückzuschließen bietet erst das der statistischen Analyse inhärente reduktive Moment – die Variabilität der individuellen Handlungen interessiert letztlich nicht, weil sie im Mittelwert konvergieren, der der eigentlich relevante Faktor ist. Galtons Ansatz verspricht dagegen die Berücksichtigung von Variabilität und stellt damit die universelle Gültigkeit der von Quetelet identifizierten Makrostruktur in Frage. Gleichzeitig greift er mit der Booth'schen Kategorisierung auf eine Klassifikation zurück, die ohne eigene empirische Überprüfung, quasi „von außen“ auf die Beobachtungen appliziert wird.

In Bezug auf den Open Graph fällt auf, dass auch hier die statistischen Auswertungen noch dieser Logik folgen: Mengen werden hauptsächlich als „taxonomische Kollektive“ konfiguriert. Die Kategorien der Auszählungen werden von Facebook vorgegeben, die Gruppenkonstellationen, die hierbei entstehen, haben wenig mit den Interaktionen der Nutzer untereinander zu tun.⁴ Die statistischen Auswertungen dienen damit zwar als Orientierungswissen für die Betreiber und werden zur Optimierung ihrer Angebote herangezogen. Gleichzeitig bleiben sie jedoch mit dem Makel behaftet, eine ‚externe‘ Klassifikation an das Material heranzutragen und keine emergierenden Strukturen abbilden zu können. Im zweiten wichtigen genealogischen Strang, der Netzwerkanalyse, scheint der Anspruch auf, eben diesen Makel der statistischen Mengenordnungen zu beheben.

⁴ Vgl. in Bezug auf Nutzervermessung im Fernsehen auch Ang (2001 [1991]); in direkter Auseinandersetzung mit Vermessung im Internet Wehner (2008).

Netzwerk

Jacob Moreno, der in den 1930er Jahren sowohl den Begriff der „Soziometrie“ prägt als auch die Darstellungsform des Soziogramms entwickelt, geht es explizit darum, die schlichte Applikation makrosoziologischer Kategorien zu vermeiden (Mayer 2009, S. 69). Die mikrosoziologischen Untersuchungen der Netzwerkanalyse beschränken sich zunächst auf kleinere abgegrenzte Gruppen, deren Mitglieder auf Wahlen und Abneigungen hin befragt werden.⁵ Die Resultate dieser Befragungen werden als Punkte und Linien im Soziogramm festgehalten. Ziel dieser Darstellungsform ist die Sichtbarmachung von Mustern, die Hinweise auf die verdeckten Dynamiken einer Gruppe liefern sollen.

Im Rückgriff auf physikalische Terminologie bezeichnet Moreno die Knoten im Netzwerk als Atome. Die Verbindungen stehen entsprechend für Anziehungs- und Abstoßungskräfte, über deren Wirken der Zusammenhalt der Atome erklärbar wird. An anderer Stelle spricht Moreno von den Verbindungen als „Kanälen“, die sowohl Kommunikationsflüsse als auch verschiedene Arten von Einfluss repräsentieren können (vgl. Donner 2009, S. 92). Ausgehend von einem sozialpsychologischen Ansatz geht es Moreno um die Identifizierung von Blockaden innerhalb dieser Netzwerke. In der kollektiven therapeutischen Arbeit soll die Sichtbarmachung von Mustern dabei helfen, diese Blockaden zu lösen und kollektives kreatives Potential freizusetzen. Die therapeutische Arbeit folgt dabei auch einer Logik der Steuerung, denn wie Moreno festhält: „Es kann uns aber gelingen, den Verlauf psychologischer Strömungen genauso gut zu lenken, wie wir bis jetzt Flüsse und Ströme kanalisiert haben.“ (Moreno 1974, S. 268)

Einer der grundlegenden Ansprüche der Sozialen Netzwerkanalyse ist darin zu sehen, Kategorien aus den Beobachtungsdaten heraus zu entwickeln und nicht ‚von außen‘ an das Material heranzutragen. Die Attraktivität dieses Ansatzes scheint in dessen Versprechen zu bestehen, emergente Strukturen sichtbar zu machen, die aus dem Zusammenwirken der Elemente untereinander entstehen. Zwar bleiben die Untersuchungen selbst auf der Mikroebene, im Verlauf der Entwicklungen der Netzwerkanalyse lässt sich jedoch eine zunehmende Einbeziehung der Makroebene beobachten. Konkret historisch verorten kann man diesen Schritt an einer Überlagerung unterschiedlicher Sichtweisen auf Netzwerke in den 1950er Jahren. So bildet laut Schüttpelz (2007) die gegenseitige Übersetzbarkeit verschiedener soziometrischer Darstellungsformen die Grundlage für die „Isomorphie von sozialen, elektrischen und telekommunikativen Netzwerken, und für eine gemeinsame Theorie“ (Ebd.: 35).

Die Vorstellung einer Isomorphie zwischen Schaltplänen, Organisationsplänen und sozialen Beziehungen macht die Netzwerkanalyse zunehmend anschlussfähig an Strategien der Steuerung. Die sozialpsychologischen therapeutischen Ambitionen, von denen Moreno ausgeht, werden dabei nach und nach getilgt. Es geht weniger darum, dass in der Gruppe selbst bestimmte Muster erkannt und dadurch ein gemeinsamer „Heilungsprozess“ angestoßen wird, sondern Netzwerkanalysen dienen zur externen Beobachtung von Gruppenprozessen im Hinblick auf Überblick und Optimierung. Die im Open Graph zutage tretenden Mengenordnungen lassen sich als ein Resultat dieser Entwicklungen betrachten. Auch hier steht nicht Selbstbeobachtung im Vordergrund sondern die Erkennung von Gruppenstrukturen durch externe Akteure, wie durch die App- und WebseitenbetreiberInnen. Gerade die Überlagerung von Statistik und Netzwerkanalyse schafft neue hierbei eine neue Form der Sichtbarkeit.

⁵ Der Fokus auf Freundschaftsbeziehungen ist also schon in den frühen Formen der Sozialen Netzwerkanalyse angelegt.

Während die auf der Statistik basierende Taxonomie einen Typ als Repräsentanten für eine Gruppe einsetzt und damit die Verbindung zur Mikroebene kappt, bleibt in der Netzwerkanalyse die der Gruppe zugrundeliegende topologische Struktur zumindest theoretisch sichtbar. Hierdurch scheinen, so das Versprechen, auch qualitative Merkmale wie Intentionalität in Ansätzen wieder darstellbar. Zusätzlich wird durch die Kombination dieser beiden Ordnungen der Unterschied zwischen Mikro- und Makroebene in eine Frage der Projektion aufgelöst. Die Projektionsmethode der Netzwerkanalyse entscheidet darüber, ob ein Phänomen als Mikro- oder Makrophänomen wahrgenommen wird, ob z.B. eine komplette Gruppe als einzelner Knoten in einem Netzwerk betrachtet wird oder ob sich der Blick auf die Gruppenmitglieder als Knoten richtet. Die statistischen Aggregationen können dazu verwendet werden, Eigenschaften einer Gruppe in bestimmten Typen festzuschreiben.

Das „Zoomen“ zwischen Mikro- und Makroebene erlaubt es, nach Belieben Teilmengen abzugrenzen und diese auf Musterbildungen sowie auf die Verteilung statistischer Merkmale hin zu untersuchen. Damit erlaubt diese Kombination scheinbar ohne Verlust der Adressierbarkeit einzelner Elemente Aussagen über die aus ihrem Zusammenspiel emergierenden Makrostrukturen zu treffen. Über die Identifikation der Gruppentopologien können Strategien der Steuerung sowohl auf bestimmte Knoten und Kanten ausgerichtet werden, als auch auf Gruppen als Ganzes, die kollektiv bestimmten Handlungen bewegt werden sollen.⁶

Schluss und Ausblick

Ziel unserer Analyse war es, das Zusammenspiel von Ein-Teilen und Mit-Teilen nachzugehen, das sich im Kontext des Open Graph entwickelt. Unsere Vermutung war, dass hier Datenmengen und soziale Mengen in ein neues Verhältnis gebracht werden. Dies ließ sich durch die Beschreibung der technischen Auswertungsverfahren und der Nutzungspraktiken und durch die daran anschließende Rekonstruktion der historischen Genealogien bestätigen. Insgesamt betrachtet treten in dem von uns untersuchten Material vier übergreifende Konzepte von Kollektivität hervor: Zum einen das Kollektiv als Produkt eines vorgängigen Gesetzes, wie es noch in den Ansätzen von Quetelet verhandelt wird. Diese Vorstellung spielt in den aktuellen Mengenordnungen des Open Graph keine Rolle mehr. Aus einer zweiten Perspektive wird das Kollektiv über gemeinsame Eigenschaften oder Fähigkeiten definiert. Diese Art der „taxonomischen Kollektive“ bleibt jedoch eine Zuschreibung von außen, da die gemessenen Merkmale nicht vom Kollektiv selbst definiert werden. Eine dritte Konzeptualisierung von Kollektivität wäre die gemeinsame Erfahrung, die über die gemeinsame Rezeption medialer Inhalte, über räumliche Nähe oder auch über den Ko-Präsenz-Raum der News Feeds, Profile und Pinnwände geschaffen werden kann. Wie in der historischen Rekonstruktion gezeigt wurde, fließen in dieser Konzeptualisierung Vorstellungen von Übertragung, Wahrnehmung und Zirkulation zusammen. Ähnlich gelagert ist die vierte Konzeptualisierung von Kollektivität, die noch stärker auf das Moment der Wechselwirkungen abhebt und das Kollektiv als einen Strukturentstehungsprozess innerhalb eines Netzwerks begreift.

In der technischen Beschreibung wurde deutlich, dass im Open Graph die Verfahren des Mit-Teilens und die des Ein-Teilens immer stärker miteinander verzahnt sind und einer immer stärkeren Beschleunigung ausgesetzt sind. Temporäre Klassifikationen, die aus Data Mining-Verfahren

⁶ Dies lässt sich z.B. an der Ermittlung so genannter „Influencer“ anhand von Netzwerkanalysen im Online-Marketing nachvollziehen. Hierbei geht es darum, tonangebende Personen zu identifizieren, für die ein Werbeaufwand aufgrund ihrer Multiplikatorenfunktion besonders lohnenswert erscheint.

und Netzwerkanalyse hervorgehen, nehmen unmittelbar Einfluss auf die Reihenfolge der angezeigten Inhalte. Imaginierte Gruppen nehmen keine stabile Form an, da ihre Grenzen durch Nutzungsprozesse und automatisierte Konnektivität ständig zur Disposition stehen. Fielen bei Massenmedien wie dem Fernsehen Nutzung, Messung, Produktion und Distribution zeitlich und organisatorisch auseinander, so zielt der Open Graph auf eine Infrastruktur ab, die diese Aspekte integriert und synchronisiert. Man könnte dies als zunehmend technisch vermittelte Form der Kollektivierung beschreiben, wie unsere Analyse zeigt, greift diese Diagnose allerdings zu kurz: Es geht nicht nur allgemein um eine zunehmende Integration von Nutzung und Technik, sondern um das Zusammenspiel spezifischer Mengenordnungen, die auf diesen beiden Ebenen zum Tragen kommen.

Als forschungsstrategischen Zugang zu dieser Problematik haben wir die Rekonstruktion historischer Genealogien vorgeschlagen. Dieser Zugang hat es uns ermöglicht, bestimmte Vorstellungen von Kollektivität, Mengen und Gruppen zu identifizieren, die, zumindest zum Teil, in den aktuellen Implementationen des Open Graph weiterhin virulent erscheinen. Trotz der gebotenen Kürze der Darstellung ist der Ertrag einer solchen Herangehensweise deutlich geworden: Statt die Konvergenz von Mengenordnungen nur deskriptiv nachzuvollziehen, kann die Schichtung dieser Ordnungen analysiert werden. Der vorgeschlagene Ansatz macht es möglich, einzelne Schichten analytisch zu isolieren und anschließend auf ihre jeweiligen Entwicklungsstränge hin zu untersuchen. Horizont eines solchermaßen angelegten Forschungsprogramms wäre somit die Frage nach dem historischen Referenten eines Begriffs von Masse, der einerseits immer schon medial vorkonfiguriert sind, sich jedoch andererseits im Medialen niederschlägt.

Literatur

- Ang, Ien (2001) „Zuschauer, verzeifelt gesucht“, in Ralf Adelman et al. (Hrsg.) *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse*. Konstanz: UVK Verl.-Ges., S. 454-483.
- Barnett, Emma (2010) „Amazon integrates Facebook Connect to improve its recommendations“, in: *The Telegraph*, 28.7.2010. URL (zuletzt aufgerufen am 30.11.2011): <http://www.telegraph.co.uk/technology/facebook/7914188/Amazon-integrates-Facebook-Connect-to-improve-its-recommendations.html>
- Bartz, Christina (2007) *MassenMedium Fernsehen. Die Semantik der Masse in der Medienbeschreibung*. Bielefeld: Transcript.
- Desrosières, Alain (2005) *Die Politik der großen Zahlen. Eine Geschichte der statistischen Denkweise*. Heidelberg/New York: Springer
- Dollhausen, Karin & Josef Wehner (2000) „Virtuelle Gruppen - Integration durch Netzkommunikation? Gesellschafts- und medientheoretische Überlegungen“, in Udo Thiedecke (Hrsg.) *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen*. 2. aktualisierte und überarbeitete Auflage, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 68-87.
- Donner, Martin (2009) „Rekursion und Wissen. Zur Emergenz technosozialer Netze“, in Philipp von Hilgers & Ana Ofak (Hrsg.) *Rekursionen*. München: Fink, S. 77-115.
- Facebook (2011) „Permissions – Facebook-Entwickler“ URL (zuletzt abgerufen am 30.11.2011): <https://developers.facebook.com/docs/reference/api/permissions/>

- Galton, Francis (1875) „Statistics by Intercomparison, with Remarks on the Law of Frequency of Error“, in *Philosophical Magazine*. Jg. 4, H. 49, S. 33-46.
- Gamper, Michael (2007) *Masse lesen, Masse schreiben. Eine Diskurs- und Imaginationsgeschichte der Menschenmenge 1765-1930*. München: Fink.
- Gamper, Michael (2009) „Charisma, Hypnose, Nachahmung. Massenpsychologie und Medientheorie“, in Marcus Hahn & Erhard Schüttpelz (Hrsg.) *Trancemedien und neue Medien um 1900 : ein anderer Blick auf die Moderne*. Bielefeld: Transcript, S. 351-373.
- Harré, Rom (1981) „Philosophical aspects of the micro-macro problem“, in Karin D. Knorr-Cetina & Aaron V. Cicourel (Hrsg.) *Advances in social theory and methodology. Toward an integration of micro- and macro-sociologies*. Boston/London/Henley: Routledge & Kegan Paul, S. 139-160.
- Ito, Mizuko et al. (2010) *Hanging out, messing around, and geeking out. Kids living and learning with new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kneidinger, Bernadette (2010) *Facebook und Co. Eine soziologische Analyse von Interaktionsformen in Online Social Networks*. Wiesbaden: Springer.
- Link, Jürgen (2006) *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. 3. Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- MacKenzie, Donald A. (1981) *Statistics in Britain, 1865-1930. The social construction of scientific knowledge*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Mayer, Katja (2009) „Zur Soziometrik der Suchmaschinen“, in Felix Stalder & Konrad Becker (Hrsg.) *Deep Search. Die Politik des Suchens jenseits von Google*. Innsbruck: Studienverlag, S. 64-83.
- Moreno, Jacob L. (1974) *Die Grundlagen der Soziometrie. Wege zu Neuordnung der Gesellschaft*. 3. Auflage. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Quetelet, Adolphe (1835): *Sur l'homme et le développement de ses facultés, ou Essai de physique sociale*. Paris: Bachelier.
- Schüttpelz, Erhard (2007) „Ein absoluter Begriff: Zur Genealogie und Karriere des Netzwerkkonzepts“, in Stefan Kaufmann (Hrsg.) *Vernetzte Steuerung. Soziale Prozesse im Zeitalter technischer Netzwerke*. Zürich: Chronos, S. 25-46.
- Sennett, Richard (1998) *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin: Berlin-Verlag.
- Wehner, Josef (2008) „'Taxonomische Kollektive' - Zur Vermessung des Internets“, in Herbert Willems (Hrsg.) *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 363-382.

Human Terrain System

Die sozialen Medien der Counter Insurgency Operations

Am 19. März 2003 marschierten die USA im Irak ein. Die Umstände sind bekannt: Rumsfelds „shock and awe“ doktrin, mit ihrem Fokus auf Erlangung der Lufthoheit und blitzkrieghaftem Nachrücken der Bodentruppen die in vernetzter Operationsführung in Kombination mit überwältigender Masse und Feuerkraft den Feind überwältigen sollten. Die Lufthoheit war innerhalb von 6 stunden erreicht. Der Abschuss des einzigen aufgestiegenen irakischen Kampfflugzeugs mit der von Psyops Truppen per Funk und Flugblättern abgesetzten Nachricht an alle irakischen Luftwaffenbasen „you fly you die“ begleitet.

Das amerikanische Militär war ab diesem Punkt in der Lage jeden Punkt im Irak mit beliebiger Feuerkraft anzusteuern. Überhaupt ist das die Lage des regulären Militärs im 21. Jh.: der Raum ist vollständig gekerbt, jeder geographische Punkt vermessen, katalogisiert und optisch wie kinetisch mit nur geringer Verzögerung ansteuerbar.

Trotz dieser nie da gewesen Kapazität der Ortung etablierte sich keine Ordnung im Irak. Kaum ein Jahr nach dem Fall Bagdads und mit der Auflösung der irakischen Armee setzte der im Prinzip bis heute herrschende Bürgerkrieg, gekennzeichnet durch die Fraktionierung zwischen Schiiten und Suniten, sowie den Kurden, ein. Dieser machte den scheinbaren militärischen Erfolg der USA schnell zunichte. Die offiziell in diesem Jahr endende Okkupation mitsamt dem Guerillakrieg begann. Rumsfeld musste gehen, und wurde von George W. Bush durch Robert M. Gates ersetzt. Obama hat Gates als einzigen Minister übernommen und mit ihm den General, der mit Rumsfelds Abgang zum Gesicht einer neuen militärischen Doktrin geworden ist – für die sich bislang kein griffiger Slogan eingebürgert und um deren social networking Aspekte es heute gehen soll.

Dieser General namens David Petraeus hatte als leitender Offizier der 101. Airborne zwischen 2004 und 2005 erfolgreich die irakische Stadt Mosul, einem der Brennpunkte des Aufstandes befriedet:

„Petraeus and the 101st employed classic counterinsurgency methods to build security and stability, including conducting targeted kinetic operations and using force judiciously, jump-starting the economy, building local security forces, staging elections for the city council within weeks of their arrival, overseeing a program of public works, reinvigorating the political process, and launching 4,500 reconstruction projects in Iraq.“

Petraeus ist inzwischen nicht mehr bei der Armee, seine Karriere dort beendete er vorletztes Jahr als Joint Chief of Staff, also als höchster Militär der USA überhaupt. Am 10. August 2010 wurde er 58jährig von Obama, einem selbsterklärtem Fan Petraeus, zum Direktor des CIA bestellt.

Petraeus gilt als Vertreter und intellektueller Kopf einer doktrinären Neuorientierung der US Armee, die sich angesichts der Verschiebung von großen und schnellen Eroberungskriegen gegen symmetrische oder semi-symmetrische Gegner zunehmend langwierigen Okkupations- und Stabilisierungseinsätzen mit asymmetrischen Gegnern – also Guerilleros, oder um eine andere Begrifflichkeit zu benutzen Partisanen.

Im Jahre 2006 fasste Petraeus die Erfahrungen der Operationen in Mosul im US Army Field Manual No. 3-24 Counterinsurgency (COIN) zusammen. Es handelte sich um die erste Überarbeitung bzw. Neuformulierung offiziellen Doktrin zur Aufstandsbekämpfung seit 1982.

Anders als bei solchen doktrinären Dokumenten die übliche Regel, inzenierte die US Army die Publikation als öffentliches Ereignis und lies das Manual No. 3-24 als Buch auflegen, welches dann stapelweise bei Barnes & Noble und anderen Buchhandelsketten zum Kauf feilgeboten wurde.

Auf diesen Aspekt der Öffentlichkeit der offiziellen COIN Strategien soll hier nicht eingegangen werden. Interessant ist vielmehr im Sinne des oben genannten Problems des Verhältnisses von Ortung und Ordnung, welche Formate und Verfahren der Ortung zur Herstellung von Ordnung Petraeus und mit ihm die US Army vorschlagen.

In Bezug auf die Analyse des Geländes heisst es es im Coin Manual:

„As in conventional operations, terrain analysis in COIN includes examining the terrain’s effects on the movement of military units and enemy personnel. However, because COIN focuses on people, terrain analysis usually centers on populated areas and the effects of terrain on the local populace.“ (197)

„Coin focuses on people“, das Gelände und seine Kontrolle ist anders als in der konventionellen Kriegsführung nicht der Hauptgegenstand von COIN Operationen. Es bleibt nicht bei der Analyse des Verhältnisses von Gelände und Bevölkerung allein, vielmehr erklärte Petraeus in Bezug auf das COIN Manual und seine Ziele:

“You have to understand not just what we call the military terrain...the high ground and low ground. It’s about understanding the human terrain, really understanding it. Navigating Cultural and Human Terrain is just as important as navigating geographic terrain.“

Wie aber wird solche Navigation verfertigt? Was sind die Systeme der Ortung, mit denen dieses Gelände aus Menschen gekerbt und verwaltet wird. Zunächst handelt es sich um klassische Methoden, wie sie auch von Nachrichtendiensten verwandt werden:

„Units gather information on these ties by analyzing historical documents and records, interviewing individuals, and studying photos and books. It is painstaking work, but there is really no alternative when trying to piece together a network that does not want to be identified. Charts and diagrams lead to understanding the insurgents’ means of operations.“

Der entscheidende Punkt auf den ich im folgenden Abheben möchte, und an dem ich in Bezug auf soziale Netzwerke als auch auf Staatlichkeit mein Argument entwickeln möchte, liegt in der eben zitierten Formulierung „when trying to piece together a network that does not want to be identified.“

Aufstände werden somit erstens als Netzwerke gelesen und das COIN Manual wie die daraus abgeleiteten und gleich noch näher zu diskutierenden Human Terrain Systeme operieren exzessiv mit Netzwerkbegriffen.

Weiterhin heißt es zweitens im genannten Zitat „does not want to be identified.“ Hierin liegt meines Erachtens einer der wichtigsten Aspekte des Verhältnisses von Regierungskunst und Me-

dien: nicht wie im ersten Moment denkbar in den Techniken der Identifizierung – das Versteht sich von selbst – sondern im identifiziert werden wollen. In anderem Worten darin, ob man sich und seine Handlungen potentiell lesbar macht – wie man es in sozialen Netzwerken ala Facebook permanent tut – oder ob man sich bewusst in seinen Handlungen verschleiert.

Die Unterscheidung Freund-Feind prozessiert sich an der Lesbarkeit. Wer sich lesbar macht ist wahrscheinlich kein Feind, wer aber sich unleserlich macht ist mit ziemlicher Sicherheit kein Freund. Carl Schmitt führt in seiner Theorie des Partisanen als ein Merkmal des regulären Soldaten, die ihn vom Partisanen, vom irregulären Kämpfer unterscheidet, seine Identifizierbarkeit durch die Uniform an.

„Der reguläre Charakter bekundet sich in der Uniform des Soldaten, die mehr ist als ein Berufsanzug, wie sie eine Beherrschung der Öffentlichkeit demonstriert und mit der Uniform auch die Waffe offen und demonstrativ zur Schau getragen wird..“ (21)

Der reguläre Soldat ist lesbar. Seine Uniform ist ein Zeichen, die ihn als Mitglied einer Armee und damit als Stellvertreter eines bestimmten Staates ausweist. Man muss nicht erst mühsam Dokumente, Photos und Interviews zusammenziehen und mittels Reports, Grafiken und Tabellen eine immer schon veraltete ex-post Lesbarkeit herbeiführen.

Für die amerikanischen Militärs, deren Struktur und Organisation noch an den Doktrinen der Blockkonfrontation entwickelt waren, und somit an Formen des regulären Krieges mit ihren geordnetem Ringen zwischen Identifikation und Tarnung, erscheint der neue Krieg als opak. Neuartige Systeme, die den Feind lesbar und damit bekämpfbar machten waren nötig. Aus Petraeus COIN Manual entwickelte sich beim Pentagon das Human Terrain System:

The Human Terrain System is a U.S. Army project intended to provide military decisionmakers in Iraq and Afghanistan with greater understanding of the local population's cultures and perspectives. HTS deploys Human Terrain Teams (HTTs) of five to nine civilian and military personnel to support brigade, division, and theater-level staffs and commanders with operationally relevant information. The program also provides training for deploying personnel, reachback analysis, and software tools developed by HTS to support socio-cultural analysis. (Clinton 2010)

Es handelt sich wesentlich um ein System von Datenbanken, in Kombination mit im Feld eingesetzten Anthropologen, die Informationen über Beziehungen, Clanstrukturen, Abhängigkeiten und historische Entwicklungen sammeln sollten:

„One of the main goals of the JCTD has been to create databases and software tools that can be used to understand civilian populations (as opposed to the many military tools that are used to find and understand the "enemy.")“ (Clinton 2010, S. 42)

	Klassische Papierbasierte Freund-Feind Verwaltung	Digitale Freund-Feind Verwaltung
Schreibregime	Geschrieben werden	Selbst schreiben
Leseregime	Lesen machen	Lesen lassen
Schnittstellen	statisch & lokal	flexibel & mobil
Dokumentationsregime	Anlassbezogen, punktuell, vordefiniert	Anlassfrei, permanent, nicht vordefiniert
Archiv	dezentral - entfernt	distribuierbar - nah
Authentifikation	dezentral, semi-hierarchisch selten	zentral, hierarchisch, häufig
Bürokratie	opak	transparent
Protokolle	top-down	bottom-up
Verweisung auf Staatlichkeit	virtuell	real

Sektion 4
Welche Öffentlichkeiten?

Moderation: Wolfgang Coy / Geert Lovink

Zwischen Netzwerk, Schwarm und Multitude: Anonymous und die Technologien des Gemeinsamen

Anonymous ist kein Verein, der sich durch seine Mitglieder definieren lässt, keine Organisation, deren Existenz auf einer Satzung und entsprechenden Aufgaben basiert. Anonymous ist auch keine Hackergruppe, wie es in den meisten Zeitungen stand. Was ist Anonymous? Was nicht wer, das ist im Folgenden die Frage.

Anonymous tauchte zum ersten Mal auf der Online-Plattform 4chan auf, einem Anti-Facebook, das keine Einrichtung von Profilen zulässt, dafür aber den anonymen Austausch von allem Möglichen. Mit Aktionen wie der Anti-Scientology-Bewegung über die Unterstützungskampagnen für Wikileaks und die Hilfe für die Proteste in Ägypten und Tunesien hat Anonymous sich seitdem auch in den Mainstream-Medien einen Namen gemacht. Doch es soll im Folgenden nicht inhaltlich im Einzelnen um die Aktionen gehen. Viel mehr steht der Versuch im Zentrum, sich der Konstitution der Kollektivität und der Idee „Anonymous“ anzunähern, um Einblick in neue Formen der Assoziierung und der Artikulation von Protest unter den Bedingungen der Informatisierung zu gewinnen.¹

Die Informatisierung verstehe ich als Teil eines gesellschaftlichen Transformationsprozesses zu Sicherheits- und Kontrollgesellschaften, der vielfach in Anlehnung an Foucaults Analysen des Neoliberalismus als Ökonomisierung des Sozialen bezeichnet wurde (vgl. u.a. Bröckling et al. 2000).² Ein gesellschaftlicher Trend, der sich in der Entwicklung des Web 2.0 niederschlägt: Gerade aktuelle Social Media Angebote und ihre Optionen zur Selbstdarstellung fördern ein Regime der Sichtbarkeit und Konkurrenz, das die UserInnen dazu anruft³, sich möglichst attraktiv zu vermarkten, während die Einnahmen aus dem Verkauf der persönlichen Daten der UserInnen an Firmen wie Facebook fließen. Doch ist die Technologie keinesfalls nur der Spiegel des Sozialen, sie hat auch wiederum eine eigene Wirkung – so sind Social Media zwar nicht, wie in Zeiten des Web 2.0-Hypes verkündet wurde, „sozial“, weil sie die Bildung sozialer Bewegungen stärken würden, dafür jedoch, weil sie die Konstitution des Sozialen berühren (vgl. Zehle/Rossiter 2009, 14).

Jene Perspektive auf die gegenwärtige Gestalt der wechselseitigen Konstitutionsbewegung von Macht- und Medientechniken bildet den Ausgangspunkt meiner Arbeit, von dem aus sich mein Blick auf Anonymous und zwei theoretische Entwicklungen der jüngsten Zeit richtet: Auf die wieder belebte Debatte zum Gemeinschaftsbegriff⁴ und auf den so genannten „Material Turn“ in den Sozial- und Kulturwissenschaften. Während letzterer dynamische Konstellationen heterogener Elemente, so zum Beispiel von technischen Programmen und sozialen Praktiken denken lässt, fordert die Debatte zum Gemeinschaftsbegriff das Modell einer Assoziierung jenseits von Abschlussgesten nach

1 Das ist das Ziel meiner Doktorarbeit – da sich jene noch im Anfangsstadium befindet, gilt es hiermit meine Fragestellung zu explizieren.

2 Zum Begriff der Kontrollgesellschaft vgl. einleitend den kurzen und essayistisch gehaltenen Text von Deleuze aus dem Jahr 1990. Deleuze setzt damit Foucaults Studien zu biopolitischer Disziplin fort, die mit dem Übergang in ein postfordistisches Akkumulationsregime von Praktiken der Kontrolle überlagert wird; zu Foucaults Biopolitik-Begriff und dem der Disziplin vgl. einleitend das letzte Kapitel in "Sexualität und Wahrheit 1"; zum Begriff der Regierung und der Gouvernementalität, deren Praktiken sich nicht wie die Disziplin individualisierend auf den einzelnen Körper richten, sondern auf die gesamte Bevölkerung vgl. Foucaults Vorlesungen zur Gouvernementalität von 1978. Dort finden sich auch seine Analysen des Neoliberalismus (1979), der ihm zufolge nicht mehr nur die vollständige Freiheit des Marktes von administrativer Einflussnahme fordert, sondern nach einer Gesellschaftsordnung strebt, die das Prinzip absoluten Wettbewerbs möglichst großflächig und dicht garantiert.

3 Den Begriff der „Anrufung“ führt Louis Althusser (1977) ein, um zu beschreiben, wie das gesellschaftliche Subjekt diskursiv produziert wird.

4 Hierbei beziehe ich mich ausschließlich auf poststrukturalistische und postoperaistische Theorien, das Revival von Tönnies beziehe ich z.B. nicht mit ein.

außen und Homogenisierung nach innen. Dabei werden Ideen zu einem neuen Verständnis des Verhältnis' von Singularität und Kollektivität diskutiert (vgl. Gertenbach/Richter 2010; Böckelmann/Morgenroth 2008, Agamben 2003, Nancy 2008) – Assoziierungsformen, die auch als Figur des Widerstands in Kontrollgesellschaften gelten (vgl. u.a. Hardt/Negri 2004). Die Beobachtung von Anonymous bietet eine Grundlage, jene Perspektiven zu kombinieren und gegebenenfalls zu ergänzen.⁵

Netzwerk, Schwarm, Multitude

Kommunikations- und Informationstechnik wird von herkömmlichen Protest-Gruppen und Gemeinschaften meistens zur Repräsentation nach außen, zur Stärkung des „Wir-Gefühls“, zur Verbreitung von Ideen und/oder zum Austausch innerhalb des Kollektivs genutzt. Die Erzeugungen jener Kollektivitäten lassen sich hauptsächlich als Formen der diskursiven Konstruktion und der Identitätspolitik verstehen. Anonymous geht jedoch über diese Formen hinaus, da es sich nicht primär über gemeinsame Mythen, Narrative oder andere Typen der Selbstbeschreibung konstituiert. Es gäbe Anonymous nicht jenseits des anonymen Austauschs im Netz. Die Kommunikationstechnologie hat konstitutiven Anteil an Anonymous – sowohl für die Art des Protests als auch für die der Assoziierung: Einerseits ist die Form des Protests (anonymes DDoS⁶ und Hacken) erst durch das Internet möglich, worauf in diesem Aufsatz nicht weiter eingegangen wird. Andererseits ist das Internet ebenfalls für die Form der Assoziierung konstitutiv. Anonymous, als Kollektivität und Idee einer Kollektivität, tauchte und taucht überhaupt erst in der Online-Kommunikation auf. Das unterscheidet Anonymous auch von jenen Kollektiven, die Hacken und „virtuelle Sit-Ins“ seit den frühen 90er Jahren auf Basis einer gemeinsamen Ideologie als Politikform nutzen. Dagegen sind im Fall von Anonymous zunächst keine Ursprungsidee und keine einzelnen InitiatorInnen identifizierbar. Vielfältige Formen der technischen Vermittlung, der unmittelbaren Konnektivität und affektiven Verbindung sowie ihre Infrastrukturen modulieren Anonymous. Damit will ich nicht einfach behaupten, in den Konstitutionsprozessen von Anonymous ersetze eine operative Logik, die auf der Technizität oder Affektivität basiert, schlicht die Logik der Repräsentation. Anonymous stellt das klassische Verständnis kollektiver Identität jedoch in Frage und ermöglicht damit, *auch* die operative und materielle Dimension der Konstituierung von Kollektivität zu erfassen.⁷

Anonymous kann in dieser Perspektive als ein kollektives Gefüge analysiert werden, das sich u.a. aus materiellen Ressourcen wie Computern und Interfaces sowie immateriellen Komponenten wie Codes, Affekten und Kulturen zusammensetzt. Wie schon Haraway (1995) thematisiert Parikka (2010) damit das dynamische Zusammenwirken menschlicher Körper und Medientechnik, das ich hier mit Thackers theoretischer Unterscheidung für Kollektive ohne Zentrum in Netzwerk, Schwarm und Multitude (vgl. Thacker 2009) aufgreife.

Während für Netzwerke, deren Genealogie Thacker aus der Graphentheorie herleitet, Dezentralisierung eine statische Topologie von Knoten und Kanten darstellt, basieren Schwärme auf der Dynamik eines permanenten Werdens. Den Zusammenschluss des Schwarms beschreibt Thacker als dezentral, selbstorganisierend und spontan und durch die Relationalität konstituiert (vgl. ebd.: 52). In ähnlicher Weise taucht Anonymous auf, versammelt sich plötzlich um ein Diskussionsthema auf

⁵ Die Frage der Operationen des Verbindens rücken u.a. DeLanda 2006, Bennett 2010 und Latour 2010 gegenüber den diskursiven Ordnungen von Bedeutungen in den Vordergrund gerückt, um die Konstituierung von Kollektivität zu erfassen. Beide Theoretiker werden immer wieder im Zuge der Erklärung des „Material Turn“ genannt.

⁶ DDoS (Distributed Denial of Service = Verweigerung des Dienstes) bezeichnet eine Aktion, die einen Internetdienst (vorübergehend) lahmlegen soll. Im Gegensatz zur DoS-Attacke erfolgt der Angriff von vielen verteilten Rechnern aus. Der adressierten Seite werden hierzu beispielsweise eine Vielzahl von fehlerhaften IP-Paketen gesendet, woraufhin der Dienst wegen Überlastung eingestellt werden muss.

⁷ Hiermit greife ich die zentrale Idee des von Urs Stäheli geplanten Graduierten-Kollegs zum Thema „Neue Kollektivitäten“ auf, an dessen Beantragung ich mitarbeite.

einer Seite im Netz, wobei unerwartet Katzenbilder ausgetauscht⁸ oder massenhaft Emails an Regierungsseiten gesendet werden, die dadurch zum Erliegen kommen. Wie für den Schwarm gilt für Anonymous, dass das Ganze „mehr ist als die Summe seiner Teile“ (ebd.: 53): Anonymous als kollektives Gefüge, aus dessen Assoziationsketten sich Emergenzen ergeben, die nicht auf einzelne Elemente rückführbar sind – die Ideen und Aktionen von Anonymous entstehen nicht durch das Engagement einzelner UserInnen, sondern erst in ihrem Zusammenspiel, an dem auch immaterielle Komponenten ihren Anteil haben. Eine entscheidende Beobachtung ist, dass Anonymous zwar schwarmartig Protest artikuliert, sich jedoch zunehmend stabile Knotenpunkte im Internet herausbilden (vgl. Coleman 2011). Wird Anonymous somit zum Netzwerk? Netzwerke unterscheiden sich von Schwärmen durch die dauerhafte Konnektivität und einem damit einhergehenden Muster. Konnektivität ist die Voraussetzung für Kollektivität, aber sie konstituiert sie noch nicht (vgl. Thacker 2009, 56). Wie wird aus der Konnektivität Kollektivität? Kollektivität wird bedingt durch einen Zweck, Konnektivität durch Muster (vgl. ebd: 66). Und: „Netzwerke können durch Konnektivität eine Kollektivität bilden, während Schwärme eine Konnektivität initiieren können – jedoch nur mittels Kollektivität.“ (ebd: 67) Während im Fall der Schwärme spontane Zwecke bzw. Anliegen konstitutiv sind, also Kollektivität konstituieren, die dann erst und nur kurz für Konnektivität sorgt, wird von Netzwerken gesprochen, wenn dauerhaft Konnektivität vorliegt. Aber erst wenn ein Netzwerk eine Anliegen oder einen Zweck hat, gilt es nach Thackers Unterscheidungen als Kollektivität. Anonymous scheint zwischen jenen Konzepten zu oszillieren, wobei das Netzwerk, das sich gerade herausbildet, aus den Schwärmen hervorgeht, also deren verschiedene Anliegen zu bündeln scheint. Diese Beobachtung wirft weitere Fragen auf: Führt eine solche Bündelung von Anliegen zur Entwicklung eines gemeinsamen Narrativs? Bilden sich Repräsentationslogiken zur dauerhafteren Herstellung bzw. zur Stabilisierung von Anonymous heraus? Inwiefern unterscheiden sich jene Logiken von klassischen Selbstbeschreibungen?

In „An Open Letter to the World“ von Anonymous steht: “We have begun telling each other our own stories. Sharing our lives, our hopes, our dreams, our demons. (...) As we learn more about our global community a fundamental truth has been rediscovered: We are not so different as we may seem.” Weiter heißt es, Anonymous sei die Idee des Wohls aller Menschen, das durch deren Informations- und Kommunikationsfreiheit gesichert werde. In der anonymen Kommunikation im Netz nämlich wären alle Stimmen gleich, wodurch die Menschen vorurteilsfrei ihre Gemeinsamkeit erfahren würden. Anonymous’ Anliegen basiere auf der Erfahrung einer nicht vereinheitlichenden Einheit in der anonymen Online-Assoziierung, die keine identitären Mitgliedschaftsbedingungen aufstellt. Dadurch würde eine Inklusionsfigur konzipiert werden, die anders funktioniert als herkömmliche Inklusionsidentitäten wie „die Deutschen“, „die Frauen“ oder „die Bürger“.

Sie erinnert an Virnos Überlegungen zum „positiven Band der Multitude“ (ebd. 2008): Die Multitude operiere über Kommunikation und Kooperation, die "das Gemeinsame" bzw. eine Schnittmenge von gemeinsamen Affekten, Themen und Erfahrungen konstituiert. Während sich hinsichtlich des Konzepts der Multitude die Frage stellt, wie dieses Gemeinsame unter Wahrung der Differenz hergestellt werden kann (vgl. Thacker 2009: 63), entgegnet Anonymous: Indem *im Netz anonym* kommuniziert und kooperiert wird. Damit erweitert Anonymous die durch das Theorem der Multitude vorgeschlagene Perspektive. „Informations- und Kommunikationsfreiheit für alle“ wird nicht nur als das Ziel, sondern als das Tool beschrieben. Daraus ergibt sich, dass für Anonymous jeder Angriff auf die Informationsfreiheit, auf die Möglichkeiten des unkontrollierten anonymen Austauschs über das

⁸ Die so genannten Lolcats (LOL kommt von „Laughing Out Loud“) tauchten erstmals 2006 auf 4chan auf, der Plattform auf der auch Anonymous den Ausgang nahm. Dort entwickelte sich der sogenannte Caturday – die Postings der Katzenbilder fanden vor allem Samstags statt (Cat + Saturday), die Channelbenutzer beschwerten sich aktiv über Mitglieder, die Lolcats an anderen Tagen posteten. Vom Forum aus breitete sich der Trend weiter über das Internet aus und wurde zum E-Mail-Phänomen. In kurzer Zeit entwickelte sich ein Trend, dem sich zehntausende Internetnutzer anschlossen (vgl. Wikipedia-Eintrag über Lolcats: <http://de.wikipedia.org/wiki/Lolcat>, zuletzt aufgerufen am 08.12.2011).

Internet ein Angriff auf das Gemeinsame bzw. die Potenz der Produktion des Gemeinsamen, auf die Basis der Kollektivität Anonymous ist. Die anonyme Kommunikation zwischen unbegrenzt vielen Singularitäten im Netz würde deren Stimmen hierarchiefrei verlauten lassen. Anonymous gibt sich dementsprechend aus als offene Kollektivität, die herkömmliche Repräsentationslogiken unterläuft und dabei neue schafft.

Wenn es in der Video-Botschaft von Anonymous zur Unterstützung der Proteste in Ägypten "We are all anonymous and anonymous units us all" heißt, dann ist die ausgerufene Einigkeit eine flüchtige, eine, die immer nur „*in actu*" (Horn 2009: 16) existiert. Eva Horn betont im Hinblick auf das Konzept des Schwarms die konstitutive Kraft des Affekts. Das Konzept des Affekts sei gerade deshalb von großer Bedeutung, weil es keine Annahmen über die Absichten, das ‚Bewusstsein‘ (im Marx’schen Sinne) oder die Gründe von individuellen Akteuren unterstelle, sondern allein auf die Tatsache reagierte, „(...) dass hier ein Mensch vom anderen berührt, affiziert und mobilisiert wird und diese Affizierung sich massenhaft fortsetzt" (ebd 2009: 17). Die Kollektivität Anonymous wird im Moment der Zirkulation von Affekten konstituiert⁹. Doch gibt es Anonymous nicht auch jenseits vom Austausch in den digitalen Netzwerken, jenseits vom Erleben des Gemeinsamen in der Kommunikation und den Aktionen der Menschen mit Guy Fawkes-Masken, zu denen im Netz kurzfristig aufgerufen wird? Die zunehmenden Selbstbeschreibungen, jene Einheitsbeschreibungen konstituieren eine Kollektivität, eine imaginierte Kollektivität, die einen anderen Zeithorizont hat als die kurzweiligen Schwärme. Anonymous ist gleichzeitig die Idee einer Kollektivität *und* jene Kollektivität, die sich im Vollzug realisiert – in der Produktion bzw. der Erfahrung des Gemeinsamen sowie der Einheitsbeschreibung, die über Videos und Texte im Netz in Umlauf gebracht werden: Die Form (Netzwerk, Schwarm) und der Ausdruck (die Produktion des Gemeinsamen, Multitude) von Anonymous bedingen sich wechselseitig.

Technologien des Gemeinsamen¹⁰

Die Kommunikations-, die Netzwerktechnologie, das ‚Medium‘ Internet hat an Anonymous nicht nur als die Materialisierung gesellschaftlichen Wissens Teil, sondern als Teil der Kollektivität selbst. Im Anschluss an Deleuze unterscheidet Gerald Raunig (2007) zwischen organischer und orgischer Repräsentation: „Anders als im Paradigma der organischen Repräsentation erscheint das Medium als orgisches nicht mehr als reines Mittel zur Information, zur Übermittlung eines Ereignisses, sondern es verkettet sich mit dem Ereignis, es wird schließlich selbst Ereignis.“ Raunig erinnert an die genealogischen Linien des *mediums*¹¹, das im Lateinischen eine Mitte benannte, die einen offen-vagen Begriff von Öffentlichkeit, von öffentlichem Raum, vom Gemeinsamen nahe legt (vgl. ebd. 2007). Doch ist die Entwicklung der Kommunikations- und Informationstechnologien, worauf auch Raunig verweist, eng mit dem Neoliberalismus als Paradigma der globalen Finanzzirkulationen und den postfordistischen Ausbeutungsstrukturen verknüpft. Log-In-Mechanismen, Datenspeicherung und Erfassungstechnologien unterstützen die Kontrolle und Kommodifizierung der UserInnen bzw. ihrer Datensätzen. Anonymous kann vor diesem Hintergrund zwar für die Verweigerung der Gesichtskontrolle im biopolitischen Kapitalismus und für die Zurückweisung von Repräsentationslogiken im Netz stehen, die hegemonial erhärtete Formen der Identität mit einem Klick reproduzieren¹². Den-

9 Zur konstitutiven Rolle von Affekten vgl. z.B. Massumi 2007, Massumi 2010, Stäheli 2007, Parikka 2007.

10 Soenke Zehle schreibt 2006 erstmals über die Technologien des Gemeinsamen.

11 Außerdem orientiert Raunig (2007) sich an dem, was Walter Benjamin und Bert Brecht schon untersuchten, um zu resümieren: „Wollen wir diese Mitte nicht als leeren Umschlagplatz von Informationswaren konzipieren, sind zwei Voraussetzungen zu klären: Zum einen ist die Ver-Mittlung des Mediums selbst nie als neutral zu verstehen, und noch wichtiger: gerade die Form der Vermittlung kann das Medium als Produktionsapparat verändern.“

12 Anonymous wirft nicht nur die Frage nach der Bedeutung des Hackens, sondern die nach anonymer Politiken (im Netz) auf, die vor allem Cunningham (2010) und Tsianos et al. (2008) als Subversion von Kontroll- und Kommodifizierungsmaßnahmen beschreiben: Die Anonymität als Taktik, um keine Spuren zu hinterlassen, die Verweigerung der Identität, um deren Logiken der Ausbeutung und Hierarchisierung der zu überwinden.

noch muss Anonymous genauer auf die Beziehungen zu den vielschichtigen Dispositiven hin befragt werden. Auch in den digitalen Netzen, in denen sich die Kollektivität konstituiert, strukturieren algorithmische Codes und Protokolle die Vermittlung zwischen kulturellen Praktiken und technischer Infrastruktur. Das erinnert an Deleuzes These, dass im Kontrolldispositiv die Steuerungsmechanismen den Kommunikationsprozessen selbst immanent sind.

Anonymous behauptet, hierarchiefreie Kommunikationsräume zu schaffen, indem einfach anonym kommuniziert wird. Das verhindert zwar das, was im Falle von Kooperation in anderen Netzwerken häufig passiert: Dass über identifizierbare Initiator_innen und häufige User_innen entschieden wird, was sag- und sichtbar ist. Doch auch Form und Ausdruck von Anonymous sind nichtsdestotrotz an den Rahmen gebunden, den Systemadministrator_innen, IT Infrastrukturen und das Protocol vorgeben. „Hacken“ heißt das Protokoll umschreiben – aber wer kann das schon? Auf keinen Fall alle, die Anonymous vernetzen will, also „alle“.

Und nicht erst der Mangel an gleichermaßen zugänglichen Schulungen zum Programmieren von Hard- und Software, setzt Herrschaftsverhältnisse in den digitalen Netzwerken fort. In den Pressemitteilungen von Anonymous zur ‚Operation Egypt‘ ist von „solidarischer Befreiungshilfe“ die Rede. Das wirft ähnliche ethische Fragen auf wie die Bewegungen und Theorien rund um ICT4D¹³, rund um Projekte, die Informations- und Kommunikationstechnologien zur so genannten Entwicklungshilfe einsetzen: Fragen nach der imperialistischen Tendenz universalisierender Freiheitskonzepte sowie nach den Hegemonien in der Kommunikation und der Situierung der AktivistInnen wie auch der ForscherInnen¹⁴. Die Überlegungen zur Digital Divide, danach, wer und was sich im Fluss der Kollektivität verketteten kann, müssen angesichts der Forderungen von Anonymous berücksichtigt und erweitert werden: Die berühmte Spivaksche Frage „Can the subaltern speak?“ (1988) ist nicht nur eine Frage des Zugangs zu den Tönen, also zu den Tastaturen, die die Laute ins Netz fließen lassen, sondern nach den Hierarchien und Ausschlüssen, die auch produziert werden, wenn scheinbar alle am Diskurs teil- und in der Anonymität die gleiche Stimme haben.

Jene Herausforderungen, mit denen die Idee einer Kollektivität wie Anonymous zu tun hat, werden von Anonymous selbst teilweise angeschnitten. Wenn die Streitereien um die Deutungshoheit und Legitimität einzelner Aktionen in Beschimpfungen münden, erinnert Anonymous sich wechselseitig daran, dass man etwas machen sollte für die, die nicht teilhaben können an eben jenem Dialog und schlägt vor, die Sperrung von privaten Internetzugängen in der Türkei durch das Blockieren der Regierungsseite zu bekämpfen.

„Alle“ scheint dabei eine Kampfansage, das Anliegen, das den Schwarm und das Netzwerk konstituiert, als Bewegung für eine Kollektivität, die kein konstitutives Außen mehr hätte, die grenzenlos wäre.¹⁵

13 Zur Kritik an 'Information and Communication Technology for Development' vgl. Lovink/Zehle 2006.

14 In der anglophonen Netzkultur wird noch immer zu wenig berücksichtigt, dass Freiheitsdiskurse und Subjektkonzepte zum Teil unvereinbar sind. Über die Entwicklung einer transkulturellen, grenzüberschreitenden Perspektive u.a. durch die Frage der Übersetzung denken z.B. Zehle/Rossiter 2009.

15 Chantal Mouffe (2007) schreibt: „Es gibt keinen Konsens ohne Ausschluss, es gibt kein ‚Wir‘ ohne ein ‚Sie‘ und keine Politik ist möglich ohne eine Grenzziehung.“ Worauf Mezzadra und Neilson ihr vorhalten, sie würde die Beziehungen zwischen den sozialen Praxen und Kämpfen und der politischen Artikulation über die Nachbildung eines Modells bestimmen, in dem die Ersteren nur *partikulär* sind und damit unfähig zur Produktion neuer politischer Formen außerhalb der bestehenden institutionellen Architektur von Nationalstaaten und internationalen Beziehungen (vgl. Mezzadra/Neilson 2008). Eben jenes Denken wird durch das Konzept von Anonymous wie auch das der Multitude herausgefordert. Hardt und Negri über die Multitude: „Es sind konstituierende Kämpfe, die neue öffentliche Räume und neue Formen der Gemeinschaft schaffen.“ (ebd. 2002: 69) Auch Demirovic hinterfragt gestützt auf Überlegungen Freuds und Adornos Laclaus Argumente für die konstitutive Notwendigkeit von Exklusion. Er resümiert, dass Laclaus ontologisierende Argumentation zwar die modernen Gesellschaften beschreibt, jene Gesellschaft als ökonomisch, politisch und kommunikativ erzeugte Totalisierung mit ihren ausschließenden Folgen als Form menschlichen Zusammenlebens aber selbst zur Disposition gestellt wer-

Doch wie könnte eine solche Kollektivität handlungsfähig sein? Wie kann eine nicht-repräsentative politische Praxis aussehen, die aus der Bewegung der Produktion des Gemeinsamen, aus dem Überschuss an Soziabilität erwächst, der weder in „Form der Partei, der Gewerkschaften oder der Mikropolitik Furcht erregend“ (Tsianos/Papadopoulos 2007) wirkt?

Im Brief an den einflussreichen, umstrittenen¹⁶ amerikanischen Fernsehmoderator Glenn Beck, der Anonymous in seiner Sendung zuvor thematisiert hatte, heißt es: "You see, Mr. Beck, we are not an organization. We have no leaders. We have no official spokesperson. We have no age, race, ethnicity, color, nationality, or gender. Anyone who claims to speak for all of us is, quite frankly, a liar."¹⁷ Die Unterschrift – anonymous –, mit der der Brief endet, scheint das Unterfangen zu unterhöheln: Wenn niemand autorisiert ist, für „alle“ zu sprechen, wenn Anonymous eine Heerschar, eine Legion ist, dann könnte keine einzelne Hand eine Unterschrift unter einen Text setzen?

Nach Thacker lautet die zentrale Frage: Kann die Multitude sich selbst regieren¹⁸ (vgl. ebd.: 63)? Jene Frage nach der Fähigkeit, sich selbst zu regieren, lässt sich in diesem Kontext als die nach der Fähigkeit zu entscheiden und zu handeln verstehen.

Im Fall von Anonymous müsste sie doch anders gestellt werden, denn Anonymous trifft Entscheidungen und handelt. Aber passen diese Verben, „Entscheidungen treffen“ und „handeln“ in Anbetracht jener neuen Kollektivität aus menschlichen und nicht-menschlichen Elementen überhaupt? Vielleicht lässt sich eher sagen: Anonymous matters oder wirkt, bewirkt etwas. Diese Überlegung führt zurück zu Thackers Unterscheidung zwischen Konnektivität und Kollektivität: Wäre Anonymous nur eine zweck-lose Verkettung einzelner Elemente, würde es sich nicht selbst regieren, würde es also noch keine Kollektivität konstituieren und nicht wirken. Da es dies jedoch tut, lautet die zentrale Frage in Anbetracht von Anonymous nicht: Kann Anonymous sich selbst regieren, sondern eher: Wie regiert Anonymous sich selbst bzw. wie konstituiert Anonymous Kollektivität? Dabei kann vor allem die weitere Erforschung des Ineinandergreifens der affektiven und der diskursiven Dimension der Einheitsproduktion Einblicke in Konstitutionsprozesse in den und durch die „sozialen“ Medien gewähren.

Zehle und Rossiter (2009) resümieren im Hinblick auf das Konzept der „Technologien des Gemeinsamen“, dass sich die Frage nach der Handlungsfähigkeit, die Frage nach dem Politischen nunmehr als eine Frage nach der Übersetzung des Überschusses in neue Mechanismen und Prozesse stelle (vgl. ebd.: 244). Das Verständnis von „neu“, die Definition der Emergenz rekurriert auf den Foucaultschen Kritikbegriff, den Isabell Lorey (2010: 57) so zusammenfasst:

„Wenn Kritik nicht als Urteilen und Festhalten an der Fetischisierung von Kategorien verstanden wird, kann die Praxis, an der/die die Ordnung aussetzt, das Vermögen einer konstituierenden Macht begründen und somit eine neue konstituierende Praxis werden. Mit dieser Perspektive auf Kritik geht es darum, das, was als unzuordenbar, als unzurechenbar gilt, in seiner Potenz wahrzunehmen, das heißt für Praxen offen zu sein, die keine Vorbilder haben und gleichsam durch das Raster fallen, für Praxen, die den Mut haben, sich zu verweigern.“

Wenn Anonymous in diesem Sinne eine kritische Kollektivität ist, insofern als dass die Kollektivität tatsächlich „Neues“ hervorbringt bzw. auf eine „neue“ Art und Weise funktioniert, müsste dann die Untersuchung von Anonymous nicht neue Begrifflichkeiten einführen und neue Arten zu forschen,

den müsste. (Vgl. Demirovic 2008) Spannend wäre eine weitere Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang zwischen Universalisierung und Ontologisierung etc..

¹⁶ Er hat nicht zuletzt die Tea-Party-Bewegung maßgeblich beeinflusst.

¹⁷ unter: <http://www.businessinsider.com/operation-payback-group-anonymous-issues-open-letter-to-glenn-beck-2010-12> (zuletzt aufgerufen am 08.12.2011)

¹⁸ Im Gegensatz zur traditionellen Frage, die da lautete: Wie kann man Anonymous bzw. die Multitude regieren?

zu analysieren, zu benennen? Wenn die Rolle der zirkulierenden Affekte gleichermaßen berücksichtigt werden soll wie algorithmische Architekturen, sind dann herkömmliche sozialwissenschaftliche Methoden zur Erfassung jener Konstitutionsprozesse noch geeignet? Genau wie sich die Frage nach dem „jenseits der Repräsentation“ sowohl als eine politische als auch eine philosophische stellt, führt sie auch zur Frage nach dem „jenseits der disziplinären Grenzen“: Die Kombination von Forschungsmethoden aus verschiedenen Disziplinen scheint hilfreich, um sich am Beispiel von Anonymous den Konstitutionsprozessen neuer Kollektivitäten anzunähern. Jene Neukombinationen könnten zu neuen Begriffskonstellationen führen, die gängige Repräsentationsweisen transformieren und neue Arten des Gemeinsamen, des Politischen denken lassen. Kann, wie Judith Revel (2011) vorschlägt, wenn der klassische Gegensatz zwischen der Institutionalität der Macht und der anti-institutionellen Natur der Konfliktivität überwunden ist, über die Erfindung neuer Formen der Institutionalisierung nachgedacht werden, die im Spannungsverhältnis zwischen Destitution und Konstitution beweglich bleiben?¹⁹

Zitierte Werke

- Agamben, Giorgio (2003): Die kommende Gemeinschaft. Berlin: Merve-Verl.
- Althusser, Louis (1977): Ideologie und ideologische Staatsapparate, im gleichnamigen Band, Hamburg/Berlin: VSA, 108-153.
- Bennett, Jane (2010): Vibrant matter. A political ecology of things. Durham: Duke University Press.
- Böckelmann, Janine/Morgenroth, Claas (Hg.) (2008): Politik der Gemeinschaft. Zur Konstitution des Politischen in der Gegenwart. Bielefeld: Transcript.
- Bröckling, Ulrich et al. (2000) (Hg.): Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Coleman, Gabriella (2011): From the Lulz to Collective Action, <http://www.thenewsignificance.com/2011/05/09/gabriella-coleman-anonymous-from-the-lulz-to-collective-action/> (zuletzt aufgerufen am 08.12.2011)
- Cunningham, John (2010): Clandestinity and Appearance, in: Mute, 16/2.
- Deleuze, Gilles (1990): Postscriptum über die Kontrollgesellschaft, in: l'autre Journal, Nr. 1.
- Demirović, Alex (2008): Reibungen an der Normalität: Exklusion und die Konstitution der Gesellschaft, in: Sina Farzin / Sven Opitz / Urs Stäheli (Hrsg.): Inklusion/Exklusion: Rhetorik – Körper – Macht, Soziale Systeme. Zeitschrift für soziologische Theorie, 14 (2008), H. 2.
- Foucault, Michel (1977): Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1979): Die Geburt der Biopolitik. GG II, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1979): Die Geburt der Biopolitik. Geschichte der Gouvernementalität II, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Galloway, Alexander R. (2004): Protocol. How Control Exists After Decentralization. Boston: University of Minnesota Press.
- Gertenbach, Lars/Richter, Dorothée (2010): Das Imaginäre der Gemeinschaft, in: Bippus, E. et al. (Hg.): Mit-Sein. Gemeinschaft - ontologische und politische Positionierungen, Wien/ New York: Springer, S. 125-148.
- Haraway, Donna (1995): Monströse Versprechen. Die Gender- und Technologie-Essays, Hamburg.

¹⁹ Die Produktion des Gemeinsamen, das Projekt „le commun“ ist auch immer eines, das die Ordnung der Welt in privat und öffentlich, in private und öffentliche Güter in Frage stellt, ein Projekt, das Besitzverhältnisse und das Konzept des Eigentums hinterfragt (vgl. Revel 2011). Auf jene Aspekte kann an dieser Stelle leider nicht hinreichend eingegangen werden, soll aber im weiteren Verlauf der Arbeit unter der Frage nach dem Zusammenhang von kategorialem Denken/Identitätspolitik und der Ausbreitung der Idee von Eigentum/des Kapitalismus/der Kolonialisierung eingegangen werden.

- Hardt, Michael/Negri, Antonio (2004): *Multitude. Krieg und Demokratie im Empire*. Frankfurt am Main: Campus-Verlag.
- Horn, Eva/Gisi, Lucas Marco (Hg.) (2009): *Schwärme - Kollektive ohne Zentrum. Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information*. Bielefeld: transcript-Verl. (Masse und Medium, 7).
- Landa, Manuel de (2006): *A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity*. London/New York: Continuum.
- Latour, Bruno (2010): *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lorey, Isabell (2010): Konstituierende Kritik. Die Kunst, den Kategorien zu entgehen, in: Raunig, G./Nowotny, S./Mennel, B.: *Die Kunst der Kritik*, Wien: Turia und Kant, S. 47-64.
- Lovink, Geert/Zehle, Soenke (2006): *Incommunicado Reader*, Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Massumi, Brian (2007): *Parables for the virtual. Movement, affect, sensation*. 5. Aufl. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Massumi, Brian (2010): *Ontomacht. Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen*. Berlin: Merve-Verl. (*Internationaler Merve Diskurs*], 352).
- Mezzadra, Sandro/Neilson, Brett (2008): Die Grenze als Methode, oder Die Vervielfältigung der Arbeit, in: *translate/eipcp* (Hg.): *Borders, Nations, Translations*, Wien: Turia und Kant, S. 113-129.
- Nancy, Jean-Luc (2008): *The inoperative community*. [Repr.]. Minneapolis, Minn.: Univ. of Minnesota Press (*Theory and history of literature*, Vol. 76).
- Papadopoulos, Dimitris/Tsianos, Vassilis (2007): How to do sovereignty without People? The subjectless conditions of postliberal Power. *Boundary 2*, 34, (1), 135-172.
- Parikka, Jussi (2007): *Digital contagions. A media archaeology of computer viruses*. New York: Peter Lang.
- Raunig, Gerald (2007): *Eventum et Medium. Ereignis und organische Repräsentation im Medienaktivismus*, unter: <http://eipcp.net/transversal/0707/raunig/de> (zuletzt aufgerufen am 08.12.2011)
- Revel, Judith (2011): *Das Gemeinsame konstruieren. Eine Ontologie*, unter: <http://eipcp.net/transversal/0811> (zuletzt aufgerufen am 08.12.2011)
- Spivak, Gayatri Chakravorty (1988): *Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation*, Wien: Turia und Kant.
- Stäheli, Urs (2007): Von der Herde zur Horde? Zum Verhältnis von Hegemonie- und Affektpolitik, in: Martin Nonhoff (Hg.): *Diskurs, radikale Demokratie, Hegemonie. Zum politischen Denken von Ernesto Laclau und Chantal Mouffe*, Bielefeld: transcript, S. 123-138.
- Thacker, Eugene (2009): *Netzwerke - Schwärme - Multitudes*. In: Eva Horn und Lucas Marco Gisi (Hg.): *Schwärme - Kollektive ohne Zentrum. Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information*. Bielefeld: transcript-Verl. (Masse und Medium, 7), S. 27-68.
- Virno, Paolo (2008): *Grammatik der Multitude. Öffentlichkeit, Intellekt und Arbeit als Lebensformen*; mit einem Anhang: *Die Engel und der General Intellect : Individuation bei Duns Scotus und Gilbert Simondon*, Hg. v. Klaus Neundlinger. Wien: Turia + Kant.
- Zehle, Sönke/Rossiter, Ned (2009): *Organizing Networks: Notes on Collaborative Constitution, Translation and the Work of Organization*. *Cultural Politics* 5(2), S. 237-264.
- Zehle, Soenke (2006): *Technologies du Commun*, in: *Vacarme*, 34, S. 90-95, online verfügbar unter: <http://www.vacarme.org/article534.html> (zuletzt aufgerufen am 08.12.11).

Instabile (Gegen)Öffentlichkeiten. Online Plattformen als hybride Foren gesellschaftspolitischer Debatten

Mirko Tobias Schäfer, Utrecht University

Bürgerliches Erwachen in der virtuellen Shopping Mall

Im April 2009 wendet sich Mark Zuckerberg mit einer Video-Botschaft an seine damals 450 Millionen Nutzer. In beinahe staatsmännischer Pose ruft der junge CEO des aufstrebenden Unternehmens Facebook auf, sich an der Wahl zu beteiligen, die darüber entscheiden soll, welche Regeln den Verhaltenscodex auf Facebook bestimmen sollen. Facebook hatte seine *Statement of Rights and Responsibilities* übersetzt in zahlreiche Sprachen auf der plattformeigenen Governance Page zur Diskussion gestellt.¹ Wie Zuckerberg nicht ohne Stolz erwähnt hatte die weltweit größte soziale Formation die Gelegenheit, die vom Unternehmen gestalteten Regeln zu kommentieren. Angeblich hat das Unternehmen die Kommentare bei der Erstellung neuer Regeln berücksichtigt und den Nutzern erlaubte, abzustimmen, welche Änderungen letztendlich in die verbindliche Version aufgenommen werden. Auch später vorgenommene Änderungen der Nutzungsbedingungen werden auf der Facebook Governance Page angekündigt und die Anwender werden aufgefordert, die Vorschläge zu kommentieren.² Es wird dem aufmerksamen Nutzer nicht ganz deutlich, wie die Wahl abläuft und die Integrität des Ergebnisses gewahrt wird; auch ist unklar, inwiefern die Wahlentscheidung der User für das Unternehmen bindend sein soll. Aber viel interessanter ist Facebooks Bestreben so, etwas wie legitime Souveränität zu etablieren, bei der nicht nur der CEO des Unternehmens als Quasi-Präsident präsentiert wird, sondern vor allem eine weitreichende Partizipation der User an den Entscheidungsprozessen hinsichtlich der Regeln suggeriert wird. Dazu gehört das staatsmännische Auftreten Zuckerbergs in einem Video, das in seinem Format an die Fernsehansprachen gewählter Volksvertreter erinnert genauso wie der suggestive Titel *Statement of Rights and Responsibilities*, das die ursprünglichen *Terms of Use* ersetzt. Das Dokument listet im Wesentlichen Verpflichtungen und Beschränkungen für die Anwender auf, während die Verpflichtungen des Unternehmens beschränken sich im großen und Ganzen auf ein rhetorisches „We respect other people’s rights, and expect you to do the same“ beschränken, um dann mit der Liste der zu respektierenden Rechte fortzufahren.³ Die Anwender verpflichten sich bereits durch die Nutzung von Facebook zu diesen Regeln. Entwickler, die Applikationen für die Plattform entwickeln wollen, unterwerfen sich zudem noch den *Facebook Platform Policies*.⁴

1 Facebook, „Governance Page“, <<https://www.facebook.com/fbsitegovernance>>

2 Updates auf der Facebook Governance Page sehen beispielsweise so aus: “We've proposed updates to our Privacy Policy and Statement of Rights and Responsibilities. We encourage you to read through the proposed documents and offer your comments on the "Documents" tab of this Page by 12:00am PDT on April 3, 2010.” <<https://www.facebook.com/fbsitegovernance>>

3 Facebook Statement of Rights and Responsibilities, <https://www.facebook.com/note.php?note_id=183538190300>

4 Das erweiterte Regelwerk bezieht sich auf die Facebook Platform Policies <<https://developers.facebook.com/policy/>>



Abbildung 1. Mark Zuckerberg ruft die Facebook-User auf, sich an der Wahl zu beteiligen

Facebook hat sich nicht immer soviel Mühe gegeben, um seine Anwenderinnen von der Legitimität seiner Nutzungsbedingungen zu überzeugen, und neu ist auch der Trend, plattformweit legitime Souveränität unter scheinbarer Partizipation der Anwender zu suggerieren. Möglicherweise war es eine Antwort auf die Kritik des Datenschutzes und zur Privatsphäre, mit der Facebook sowohl von seinen Usern als auch von Politikern und Datenschützern konfrontiert war. Oder es war die Erkenntnis, dass die populäre online-Plattform in der Tat keine Shopping Mall ist, an dessen Eingang Besucher ihre Bürgerrechte abgeben, um sich dem zwanglosen Shoppingvergnügen hinzugeben. Wie Stefan Münker zu Recht anmerkte, haben sich die sogenannten 'sozialen Medien' zu 'öffentlichen Räumen' entwickelt (Münker 2009). Diese Entwicklung entspricht nicht dem ursprünglich Bestimmungszweck der Plattformen. Während die Medienindustrie des 20. Jahrhunderts Inhalte kreierte und deren Konsum mit Werbung verknüpfte, bietet die aufstrebende Medienindustrie des 21. Jahrhunderts Plattformen an, auf denen die Nutzer selbständig Inhalte herstellen. An die Stelle professionell hergestellter Medieninhalte treten die Eigenbeiträge der Nutzer. Werbung oder das Angebot von kostenpflichtigen Diensten stehen im Zentrum der angestrebten Gewinnerzielung. Das technische Design der Plattformen richtet sich völlig an diesem Impetus aus und gestaltet dementsprechend die User-Interfaces und die Software-Applikation. Das läßt sich bei Facebook sehr leicht am sogenannten 'Like-Button' erkennen, dem ganz bewußt kein 'Dislike-Button' gegenübersteht. Werbetreibende sollen nicht abgeschreckt werden durch Anwender, die Produkte, Marken oder Dienste mit einem 'Dislike' bewerten könnten. Das Facebook-Design bietet also hier weniger Möglichkeiten als die römischen Circenses, wo der Plebs zumindest die

Möglichkeit zugestanden wurde, mit dem nach oben oder unten ausgerichteten Daumen abzustimmen. Das Design der Kommentarfunktionen scheint bewusst lange Debatten zu verhindern und lädt eher zu einer ephemeren Kommunikation der gegenseitigen Anerkennung oder des wohlmeinenden Zustimmens mit dem jeweils geposteten Inhalt durch Klick auf den Like-Button. Andere Designelemente auf Facebook verhindern Hyperlinks zu BitTorrent-files; zeitweise waren sogar Verweise zu 'Bitly-Links' nicht möglich, da Facebook fürchtete, diese könnten auch auf Quellen verweisen, die gegen Copyright-Bestimmungen verstoßen.⁵ Auch YouTube implementiert zahlreiche Design-Elemente, die das Unternehmen vor eventuellen Klagen wegen Urheberrechtsverletzung schützen sollen. Automatisch werden durch User bereitgestellte Videos mit Datenbanken abgeglichen, die so die unautorisierte Verwendung von Musik erkennen sollen. Ein ähnlicher Abgleich verhindert das erneute Hochladen eines zuvor durch YouTube entfernten Videos. Ein anderer Filter soll die Verwendung von Schimpfwörtern und diskriminierender Sprache in den User-Kommentaren verhindern.⁶ Alle Anwender können durch den 'Flag Button' jedes Video als 'anständig' kennzeichnen. So gekennzeichnete Videos werden dann von einem Redakteur evaluiert und gegebenenfalls entfernt. Das Ausmaß der Kontrolle, Evaluation und Moderation der von Anwendern hergestellten Inhalte wird in den meisten Kommentaren zu den 'sozialen Medien' übersehen.⁷ Festzuhalten ist jedoch, dass sowohl auf der Ebene der Nutzerbedingungen, als auch auf der des technischen Designs Anwenderaktivitäten weitgehend reguliert werden. Der sogenannte 'User Generated Content' ist daher immer auch das Ergebnis eines hybriden Evaluationsprozesses und damit einer weitreichenden Kontrolle und Regulierung durch das jeweilige Unternehmen unterworfen. Das liegt zum einen am Interesse der Anbieter, um eine Werber-freundliche Plattform anzubieten, die in ihrer Konsens-Orientiertheit Konsumfreundlichkeit ausstrahlen soll. Zum anderen liegt es an der Furcht der Plattform-Anbieter, für die Urheberrechtsverstöße ihrer Anwender haftbar gemacht zu werden.

Die strikten Nutzungsbedingen sind in erster Linie dem Interesse der Unternehmen geschuldet, eventuelle Verantwortung weitgehend von sich zu weisen. Das End User License Agreement für das zur Videospielekonsole Xbox gehörende Netzwerk Xbox Live! führt dies exemplarisch vor:

We may change the Service or delete or discontinue features, games, or other content at any time and for any reason (or no reason). We may cancel or suspend your Service at any time. Our cancellation or suspension may be without cause and without notice. Upon Service cancellation, your right to use the Service stops right away. (Xbox Live EULA2008: n.p.)

Das Unternehmen behält sich selbst alle Rechte vor und verpflichtet sich dem Nutzer gegenüber zu rein gar nichts. Für den Umgang mit Anwenderdaten lässt sich eine ähnliche Haltung feststellen, wie Kurt Opsahl von der Electronic Frontier Foundation zusammenfasst:

5 Insert Verweis Facebook Bitly

6 Matthew Moore: "YouTube's worst comments blocked by filter", in: *The Telegraph*, 2. September 2008, online: <<http://www.telegraph.co.uk/news/newsttopics/howaboutthat/2668997/YouTubes-worst-comments-blocked-by-filter.html>>

7 Die New York Times berichtet in einem äußerst informativen Artikel über die Arbeit von Firmen wie Caleris, die im Auftrag der großen Web-Plattformen User-generierte Medieninhalte kontrollieren. Siehe: Brad Stone: "Policing the Web's Lurid Precincts", in: *New York Times*, 18 Juli 2010, online <http://www.nytimes.com/2010/07/19/technology/19screen.html?_r=1>

Viewed together, the successive policies tell a clear story. Facebook originally earned its core base of users by offering them simple and powerful controls over their personal information. As Facebook grew larger and became more important, it could have chosen to maintain or improve those controls. Instead, it's slowly but surely helped itself — and its advertising and business partners — to more and more of its users' information, while limiting the users' options to control their own information. (Opsahl 2010).⁸

Mit zunehmenden Nutzerzahlen stieg auch die Anzahl kritischer Anwender, die nicht nur sensibel sind für Datenschutz und kulturelle Freiheit, sondern auch über die Fähigkeiten verfügen Aufmerksamkeit für diese Themen zu generieren. Auf allen gängigen Plattformen entstehen regelmäßig engagiert geführte Debatten und Kampagnen, die sich mit den Freiheiten für Anwender und den unternehmensdiktierten Nutzungsbedingungen auseinandersetzen. Als Flickr seine Web-Applikation für die deutschen Nutzer lediglich mit der sogenannten *Safe-Search*-Filtereinstellung zugänglich machte, provozierte das Proteste, die sich direkt auf der Plattform selbst entfalteten.⁹ Das Unternehmen hatte sich aufgrund der strengen deutschen Bestimmungen zum Schutze Minderjähriger vor pornographischen Abbildungen für diese Maßnahme entschieden. Die Nutzer hingegen klagten die Maßnahme in zahlreichen Fotos als Zensur an (siehe Abbildung 2).



Abbildung 2: Beispiel für von Flickr-Usern erstellte Protest-Bilder (CC by caro-li)

Auch auf Facebook verwenden die Anwender die Infrastruktur und das User-Interface, um Kritik an den unternehmenseigenen Richtlinien und Praktiken zu üben. Über das Status-Update warnten die User sich vor den vorgenommenen Änderungen der Privacy Settings und gaben Tips, wie diese zu konfigurieren seien, um so wenig Inhalte wie möglich mit Werbetreibenden zu teilen. Diese Berichte verbreiteten sich viral durch die verschiedenen sozialen Netzwerke auf Facebook. In

8 Facebook's eroding privacy policy. A timeline, Electronic Frontier Foundation, 28. April 2010, online: <<http://www.eff.org/deeplinks/2010/04/facebook-timeline>>
See also <http://mattmckeeon.com/facebook-privacy/>

9 Insert Safe Search Geschichte

zahlreichen Petitionen für einen Dislike-Button wie für Datenschutzbestimmungen oder andere Anliegen der Anwender ist die Kritik der User formuliert und der Versuch unternommen, bei dem Unternehmen Aufmerksamkeit für das Anliegen zu gewinnen. Die Proteste beschränken sich nicht auf die Plattform-eigene Infrastruktur, sondern finden sich auch auf anderen Seiten im World Wide Web. Der Protest gegen die Facebook Datenschutzrichtlinien wurde eine zeitlang vehement über die Seite *Facebook Protest* geführt.¹⁰ William Uricchio hat zurecht angemerkt, dass die Debatte um die kulturelle Freiheit und die vom Unternehmen diktierten Nutzungsbedingungen, die User oder Konsumenten plötzlich in Bürger verwandelt, die aktiv verbindliche Rechte einfordern und die Rolle des Unternehmens zur Diskussion stellen (Uricchio 2004). Diese können sich zudem auf den Gesetzgeber berufen, der dann das Unternehmen auf seine Pflicht hinweisen kann, die Gesetze zum Datenschutz einzuhalten. Im Falle von populären Seiten wie Facebook entwickelt sich die Dynamik der Kritik schnell weiter und erreicht die politischen Diskurse, in denen sich Politiker berufen fühlen können, die Agenda einer neuen Zielgruppe zu vertreten.¹¹ Natürlich begegnet das Unternehmen diesen Entwicklungen mit der Entsendung von Lobbyisten, die dann für dessen Interessen innerhalb der politischen Binnendiskurse werben.

Neben den Möglichkeiten die Plattformen zu verwenden, um Kritik am Unternehmen zu üben, kann auch das Design appropriiert werden. Der *Unfuck Facebook* Plug-In für Firefox erlaubt es Anwendern, Facebook in einer auf Basis-Funktionen reduzierten Form auszuführen. Die Seite *Open Book* führt vor, wie persönliche Facebook-Status-Updates der breiten Öffentlichkeit zugänglich sind, wenn Anwender sich nicht die Mühe machen, ihre Privacy Settings entsprechend zu adaptieren.¹² Die Applikation *Give Me My Data* erlaubt Usern einen direkten Download der auf Facebook erstellten Daten.¹³ Die aufsehenerregende *Web 2.0 Suicide Machine* bietet ähnlich wie das etwas ältere aber weniger bekannte *Seppuko* entnervten Facebook, Twitter oder *Linked-In*-Anwendern schnell und endgültig ihre Profile zu löschen.¹⁴ Der *Quit Facebook Day* ruft die unzufriedenen Anwender auf, die soziale Netzwerkseite hinter sich zu lassen. Beinahe 40.000 Anwender versprachen ihren Facebook-Exitus für den 31. Mai 2010.¹⁵ Geert Lovink hat diese und andere Medienpraktiken des Facebook-Protests in seiner Rede auf der *Open Culture Research Conference* diskutiert. Während die genannten Beispiele kreative Formen sind, um Dissent nicht nur als Petition zu formulieren, sondern als Applikation ausführbar zu machen, bieten die neuen Medien auch die Möglichkeit einer alternativen Plattform an. Für Facebook nannte Lovink das damals noch konzeptuelle *Diaspora*.¹⁶ *Diaspora* bietet die Möglichkeiten sozialer Netzwerkseiten wie Facebook oder Google Plus, dessen Interface dem von *Diaspora* wohl nicht nur zufällig verblüffend ähnlich sieht. Im Gegensatz zu den kommerziellen Anbietern ist *Diaspora* allerdings bestrebt, technisch wie

10 Facebook Protest: <<http://facebookprotest.com/>>

11 Die Piratenpartei füllt mit ihrer Internetkompetenz eine Lücke in der deutschen Parteienlandschaft.

12 Die Selbstbeschreibung von *Open Book* lautet: "Facebook® helps you connect and share with the people in your life. Now, even if they are not your friends and you don't know them, you can still read peoples recent posts (based on their own words)". *Open Book*: <<http://openbook.org/>>

13 *Give Me My Data* <<http://givememydata.com/>>

14 *Web 2.0 Suicide Machine*, <<http://suicidemachine.org/>>; *Seppukoo* <<http://www.seppukoo.com/>>

15 <http://www.quitfacebookday.com/>

16 Geert Lovink: Critique of the Free and Open, Keynote auf der *Open Culture Research Conference*, Berlin, 8.-10. Oktober 2010, siehe Zusammenfassung hier: <<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2010/11/10/geert-lovink-critique-of-the-free-and-open-keynote/>>

auch bezüglich seiner Anwendungs-Richtlinien den Anwendern ein Maximum an Kontrolle zu erlauben. Die Partizipation der User soll dabei nicht auf eine scheinbare Partizipation im Sinne der oben genannten Facebook-Wahlen sein, sondern die eine system-inhärente Integration in die Entscheidungsprozesse, die Diskussion von Design-Elementen und Nutzerbedingungen, sowie die Implementation der geteilten Werte in das Software-design. Damit würde Diaspora eher dem Modell von *Wikipedia* entsprechen, wo sich diffizile Prozesse der User-Partizipation und deren weitreichende Teilnahme an den Entscheidungsprozessen etabliert haben (siehe Reagle 2010). Lovink's Kritik an den alternativen Plattformen und den rebellischen Aktionen der Anwender zielt auf die Problematik ab, der ökonomischen Logik zu enttrinnen.¹⁷ Ein massenhafter Auszug der Anwender aus den so gern kritisierten sozialen Netzwerkseiten wird aber vor allem aus sozialen Gründen ausbleiben. Jonathan Zittrain formuliert diesen 'social lock-in' als:

winner-take-all network effects, that say that after a particular appliance or platform is dominating the [user's] environment. There are reasons why it would be awfully hard to leave. I can't necessarily leave Facebook with all the stuff I've contributed, all the mouse droppings that comprise my newsfeed, all the other people can't simultaneously leave with me.¹⁸

Es wäre für Facebook gar nicht notwendig gewesen, mit Rechtsmitteln gegen die Macher der *Web 2.0 Suicide Machine* vorzugehen. Die Bereitschaft der Anwender, aus Protest die Plattform zu verlassen und die dort gepflegten Kontakte, sowie die dort gespeicherte Kommunikation, den dort erarbeiteten sozialen Status aufzugeben, ist nicht groß. Facebook zeigt sich durchaus flexibel. Privacy Settings werden so angepasst, dass die Anwender das Gefühl haben, ihre Daten besser kontrollieren zu können. Eine Download-Möglichkeit für die auf Facebook erstellten Daten, inklusive der Kommunikation mit dem eigenen sozialen Netzwerk ist inzwischen auch integriert. Es geht darum, den Nutzern soweit entgegenzukommen, wie es das eigene Geschäftsmodell erlaubt. Für dieses sind die großen Anwenderzahlen eine notwendige Voraussetzung. *MySpace* demonstriert, wie schnell auch eine sehr große und erfolgreiche Plattform in die Bodenlosigkeit des rapiden Nutzerschwundes absinken kann. Allein im April 2011 verließen 10 Millionen User das einstmalige Vorzeigeprojekt des 'social web'.

Das staatsmännische Auftreten von Mark Zuckerberg, der sich per Videobotschaft an seine Anwender wendet, hängt viel mehr mit dem Bewusstsein zusammen, dass der rhetorisch zelebrierten Partizipation eine, wenn auch limitierte, Teilnahme der Anwender folgen muss. Dabei lassen sich Teile der kritischen Anwenderbasis als konstruktive Kollaborateure in die Plattform integrieren, indem sie die Möglichkeit erhalten, die Richtlinien des Unternehmens in Kommentaren zu kritisieren. Das weitaus effektivere Resultat ist die Etablierung einer nur kollektiv legitimierter 'Souveränität' des Unternehmens und seiner Kontrolle und Regulierung der Anwenderaktivitäten. Das staatsmännische Auftreten Zuckerbergs auf Facebook setzt sich dann auch nahtlos im politischen Diskurs fort, wo er zusammen mit anderen führenden Kräften der Web-Applikationen-Industrie zu Konferenzen und Gipfeltreffen mit den führenden Kräften politischer Administrationen eingeladen wird.¹⁹

17 Während *Wikipedia* es soweit gelungen ist, finanziell unabhängig zu sein, und neben den festen Mitarbeitern der Stiftung genügend Freiwillige zur Administration und für die Kommunikation mit der Wikipedia-Community zu finden, muss *Diaspora* sich erst noch etablieren.

18 Zittrain in einem Interview, <<http://bigthink.com/jonathanzittrain>>

19 So war Zuckerberg zu dem e-G8 Summit in Paris eingeladen. Präsident Barack Obama hielt ein Town Hall Meeting in den Räumlichkeiten von Facebook ab.

Während sich sowohl Politiker als auch die kommerziellen Anbieter der Plattformen in Lippenbekenntnissen zur Bürgerpartizipation üben, fordern User-Gruppen verstärkt eine Neubewertung dieser jungen Öffentlichkeiten. Münker zeigt, dass sich das 'soziale' der 'social media' gerade in der Konstitution von Räumen und Praktiken, die traditionellerweise als 'Öffentlichkeit' im Sinne von Habermas begriffen wurden, manifestiert (Münker 2009). Das oft beschworene kuschelige Community-Miteinander, indem Shirky und Leadbeater die Qualität der populären Web-Plattformen sehen, ist dagegen die entpolitisierte Warenform der 'sozialen Medien' (Shirky 2010; Leadbeater 2008). Das Politische reduziert sich hier auf den 'Like-Button', mit dem man seine Sympathie für demokratische Aktivisten im Nahen Osten demonstriert. Die akademische Debatte kritisierte die populären Web-Plattformen vor allem wegen ihrer zweifelhaften Machtstrukturen und spitzte diese Kritik vor allem auf die Themen Verletzung der Privatsphäre zu (Nutzung der Nutzerdaten) und auf die Mehrwertgenerierung aus der durch die Anwender verrichteten Arbeit (siehe z.B. Scholz 2007, 2008; Zimmer 2008). Wie ich gezeigt habe wird die Kritik an den Anbietern der Plattformen und ihren Regeln zwar durch die Anwender formuliert, aber innerhalb der durch das technische Design gesetzten Grenzen. Auch wenn die ökonomische Logik der Web-Industrien alternative Modelle vor eine große Herausforderung stellt, verhindert auch die 'soziale' Bindung an die Plattform, dass Anwender in großen Zahlen zum alternativen Anbieter wechseln.

Während populäre Plattformen wie Facebook, Twitter, YouTube oder Flickr das Objekt der Kritik kritischer Nutzer sind, sind sie gleichzeitig wichtige Infrastrukturen in der gesellschaftspolitischen Debatte geworden, wo ganz unabhängig von einer Kritik an der Plattform selbst, Aufmerksamkeit für politische Themen generiert, Aktivismus organisiert wird und Informationen verteilt werden. Die kommerziellen Anbieter provozieren also nicht nur kritisches Engagement bei einer beschränkten Zahl ihrer eigenen User, sie dienen gleichzeitig bürgerlichen Aktivisten als Infrastruktur zur politischen Organisation. Hierin zeigt sich wieder das Potential dieser Plattformen als Öffentlichkeit. Sie fügen sich damit in ein Netzwerk von zahlreichen Applikationen und Praktiken ein, die die Sphäre der politischen Öffentlichkeit weitgehend ausgedehnt haben. Außerdem zeigt sich die Heterogenität der neuen öffentlichen Sphäre im digitalen Raum, wo kommerzielle Plattformen direkt verbunden sind mit Inhalten aus alternativen, unabhängigen oder nicht-kommerziellen Quellen.

Politischer Wandel durch technischen Vorsprung

Spätestens seitdem den 'sozialen Medien', wie Facebook oder Twitter, eine zentrale Rolle in den Aufständen des arabischen Frühlings zugeschrieben wurde, werden sie als neue Foren bürgerlichen Aktivismus beschrieben. Das reicht vom unschuldigem Enthusiasmus der User selbst bis hin zu ernstgemeinten Aufforderungen, diesen Plattformen eine zentrale Rolle in der US-amerikanischen Außenpolitik zuzuweisen (Shirky 2011). In seinem programmatischen Text *The Political Power of Social Media* sieht Shirky die Transformation repressiver Regime, in dem emanzipatorischen Effekt der sozialen Medien begründet. Mit seinem Vertrauen auf Medientechnologie als Agent des politischen Wandels, reiht sich Shirky nahtlos in eine lange Geschichte politischer Mediennutzung ein.²⁰ Marshall McLuhan schreibt bereits in den 50er Jahren:

„We can win China and India for the West only by giving them the new media. Russia will not give

²⁰ Eine hervorragende Beschreibung politisch konnotierter Medien-Innovationen findet sich bei Dieter Daniels: *Kunst als Sendung. Von der Telegraphie zum Internet*. München: Beck, 2000.

these to them“ (McLuhan 1954: n.p.). Außenministerin Hillary Clinton setzt natürlich nicht blind auf Technik für den politischen Wandel, formuliert mit ihrer *Internet Freedom Initiative* aber dennoch freien Information-Zugang mit sozialem und ökonomischen Fortschritt:

We are convinced that an open internet fosters long-term peace, progress and prosperity. The reverse is also true. An internet that is closed and fractured, where different governments can block activity or change the rules on a whim – where speech is censored or punished, and privacy does not exist – that ... is an internet that can cut off opportunities for peace and progress and discourage innovation and entrepreneurship.²¹

Während die Warnung vor einem geschlossenen und zerteilten Internet sich vor allem mit außenpolitischem Kalkül an die chinesische Regierung gerichtet war, übte ironischerweise das politische Establishment der USA Druck auf Unternehmen und Institutionen aus, um die Whistleblower-Plattform *Wikileaks* auszuschalten. Hier wird der Drahtseilakt der Politik besonders gut sichtbar. Nachdem das emanzipatorische Potential der bürgerlichen Selbstorganisation via Internet einerseits begrüßt wird, begegnet ihr die Politik andererseits mit Skepsis. Jahrelang hatte die Politik den gesellschaftsgestalterischen Anspruch der verteilten Netzöffentlichkeiten ignoriert und auch das Ausmaß gesellschaftlicher Transformation unterschätzt.²² Das Internet wurde lange Zeit als neuer Wirtschaftsraum für e-Commerce und Informations-Ökonomie betrachtet. Politische Partizipation beschränkte sich weitgehend auf die Liberalisierung der Telekommunikationsmärkte. Die Zivilgesellschaft tauchte in diesen Entwürfen vor allem in der Rolle des Konsumenten auf. Exemplarisch findet sich das, in dem von der Bill Clinton-Al Gore Administration favorisierten Modell des *Information Super Highway*, den Vize-Präsident Al Gore 1997 so beschrieb:

We are on the verge of a revolution that is just as profound as the change in the economy that came with the industrial revolution. Soon electronic networks will allow people to transcend the barriers of time and distance and take advantage of global markets and business opportunities not even imaginable today, opening up a new world of economic possibility and progress.²³

Mit dem Web 2.0 und seinen leicht zu bedienenden Interfaces, seiner Legende von bürgerlicher Partizipation und kollektiver Produktion sind diese neuen Möglichkeiten scheinbar in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Zumindest attestiert das Eurobarometer, das der umfassenden Studie *The Social Impact of ICT* zugefügt ist, dass sowohl die jungen Europäer als auch diejenigen mit

21 Hillary Clinton zitiert in einem kritischen Beitrag zu den Widersprüchen zwischen der Richtlinie für Internet Freedom und der Verfolgung von Julian Assange und Wikileaks. Siehe: Dan Sabbagh: „Hillary Clinton's speech: Shades of hypocrisy on internet freedom“, in *The Guardian*, 15. Februar 2011, online <<http://www.guardian.co.uk/world/2011/feb/15/hillary-clinton-internet-freedom>>

22 Das Versagen der etablierten Parteien hinsichtlich gesellschaftspolitischer Aspekte des Internet wurde kürzlich in einem Artikel der Frankfurter Allgemeine Zeitung am Beispiel der Grünen gezeigt. Die Inkompetenz in Sachen Internet betrifft tatsächlich die gesamte Parteienlandschaft und begründet das Entstehen von Themen-Parteien, wie den Piraten. Siehe Jan Ludwig: „Die Freibeuter der Leere“, in *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 24. November 2011, online <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/digitales-denken/gruene-und-piraten-die-freibeuter-der-leere-11538418.html>>

23 William J. Clinton and Albert Gore, Jr. „A Framework for Global Electronic Commerce“, Washington DC, 1. Dezember 1997, online <<http://www.w3.org/TR/NOTE-framework-970706.html>>

höheren Bildungsabschlüssen nahezu vollzählig das Internet nutzen. Bildungsferne Milieus sind zu 25% online und die älteren Generationen nutzen immerhin zu 38% die online-Angebote. Die Unterschiede zwischen urbanen und ländlichen Räumen werden als klein beschrieben (Lengyel, Lorincz und Gareis 2010).²⁴ Was diese User online tun unterscheidet sich dabei nicht wesentlich von den Ergebnissen, die das PEW Research Center in zahlreichen Studien zur Internetnutzung US-amerikanischer Bürger publiziert hat.²⁵ Nutzung der sozialen Netzwerkseiten, downloaden von Videos und Musik, Online-banking und Shopping führen die Liste an, neben dem diffusen 'suchen von Informationen' (Helsper, Ellen, Wolf Richter und Eric T. Meyer 2010:182-183). Dennoch attestiert die umfassende Studie *The Social Impact of ICT* der EU keine nahtlose Integration der Informationsinfrastrukturen und der neuen Medienpraktiken in die breite Gesellschaft. Auch wird darauf hingewiesen, dass es der Politik nicht gelungen ist die neuen Medien zu einer Ausweitung der bürgerlichen Partizipation zu nutzen. Im Gegenteil Van Dijck weist explizit auf das seit 25 Jahren kontinuierlich sinkende Engagement von Bürgern im öffentlichen Leben hin (Van Dijck 2010:20). Obwohl auch Van Dijck den neuen Medien ein weitreichende Emanzipationspotential unterstellt bleibt sieht er dessen Nutzung nicht als kollektive gesellschaftsgestalterisches Unterfangen, sondern alles individuelle Tätigkeit:

Online activities contribute to the individualized kind of participation and individual citizen emancipation described. The contemporary citizen acts from his/her own environment and experiences and s(h)e inserts these experiences in public opinion, among others the online public sphere. There is less deductive reasoning from collective political, social or cultural interests. (Van Dijck 2010:21).

Das Ergebnis der Studie hinsichtlich der Bemühungen politischer Administrationen um über ihre Bürger über die neuen Medien zur aktiven Partizipation in Gesellschaft, Kultur und Politik zu bewegen fällt dann auch sehr nüchtern aus. Die Autoren stellen fest, dass eine Annäherung von politischen Administrationen und Bürgern durch eParticipation-Initiativen nachgewiesen werden konnte. Die Studie stellt nüchtern fest, dass die von den Administrationen oktroyierten Initiativen weniger Aussicht auf Erfolg haben, als die sogenannten Grassroot-Aktivitäten der Bürger. Regierungen und politische Administrationen experimentieren mit elektronischer Partizipation, nicht um ihren Bürgern wirklich Mitsprache und Teilhabe am politischen Entscheidungsfindungsprozess zuzugestehen, sondern vor allem um Legitimität herzustellen:

The main motive for governments and public administration to start experimenting with eParticipation is to close the gap that is perceived to be growing between governments and citizens and to boost the legitimacy of government policy and administrative decisions.²⁶

Es ist daher keineswegs verwunderlich, dass die Großen der Internet-Industrie und mit ihnen auch

24 Natürlich stellt konstatiert auch diese Studie einen 'Digital Divide' der in Europa generell von West nach Ost bzw. Nord nach Süd verläuft. Die skandinavischen Ländern haben die höchste Diffusion von Internetanschlüssen und diversifizierten online Medienpraktiken, während vor allem die Osteuropäischen Länder hier Wachstumspotential zeigen (Lengyel, Lorincz und Gareis 2010:492)

25 Siehe Pew Trend Online Activities <<http://www.pewinternet.org/Trend-Data/Online-Activites-Total.aspx>>

26 *The Social Impact of ICT, Final Report*, 2010, S. 7; online <http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=5789>

Mark Zuckerberg regelmäßig zum Stelldichein auf politische Gipfeltreffen geladen werden. Vermutlich inspirieren die Plattformen mit ihrer praktizierten Scheindemokratie und den weitreichend gesteuerten User-Aktivitäten als Prototypen der zu entwickelnden online-Demokratie. Der jovial-patriarchalen Herrschaft Zuckerbergs stehen die ad-hoc organisierten Kollektive, temporären autonomen Zonen und eine Vielzahl von medialen Praktiken und Werkzeugen gegenüber. Die Kritiker des Web 2.0 übersehen oft, dass seine gratis-Applikationen temporär zweckentfremdet und anderweitig angewandt werden können. Die Plattformen sind austauschbar und deren Ökonomie ist den volatilen User-Zahlen unterworfen.

In der Diskussion um das emanzipatorische Potential der neuen Medien lassen sich drei Elemente ausmachen: die Möglichkeit Massen zu mobilisieren und Aufmerksamkeit für Themen herzustellen, der freie Zugang zu Informationen oder Daten, und die Ausbreitung des traditionellen politischen Diskurses in die online-Öffentlichkeiten. Diese drei Elemente sind direkt miteinander verbunden. Im populären Diskurs werden sie oft reduziert auf die Plattformen, deren Markenname dann synonym für die Medienpraxis zu stehen scheint. Massenmobilisation im Nahen Osten wird untrennbar mit Twitter in Verbindung gebracht, der Zugang zu Daten wird unter dem Label 'Open Data' diskutiert und der Anspruch auf Transparenz und freiem Zugang zu sensiblen Informationen wird mit *Wikileaks* identifiziert. Der dritte Aspekt, die Ausbreitung oder besser die Multiplikation von Öffentlichkeit wird im allgemeinen mit der 'Blogosphäre' assoziiert. Der alte Traum einer kritischen und aufgeklärten Öffentlichkeit, ist allen Elementen inhärent und wird auf unterschiedliche Weise im populären Diskurs referiert. Die Ambivalenz von Technologie und die Heterogenität der medialen Praktiken erlaubt es aber nicht einseitig den Medien selbst einen emanzipatorischen Charakter zuzuschreiben. Sie sind aber zentrale Akteure in der Transformation der Öffentlichkeit.

Massen Mobilisieren

Die Netzwerkqualitäten der neuen Medien ermöglichen die Mobilisierung von zahlreichen Teilnehmern. Howard Rheingold bezeichnete die, durch Kommunikationstechnik unterstützte, soziale Organisation von Gruppen als „Smart Mobs“ (Rheingold 2003). Mobile Telefone und Kurznachrichten können temporär als 'tactical media' (Lovink 2002:254) fungieren und alternativ zu etablierten Mediendiensten effektiv Nachrichten verteilen. In einem Informations-Vakuum oder einem streng regulierten Medienumfeld können diese alternative Informationsverbreitung auf hohe Aufmerksamkeit rechnen. Rheingold nennt als Beispiel die Organisation von Demonstrationen gegen den philippinischen Präsidenten Joseph Estrada im Jahr 2001. Shirky fügt dem noch das Beispiel der Demonstrationen in Spanien im Jahr 2004 zu, wo die Bevölkerung ihren Protest gegen die konservative Regierung und deren Reaktion auf die Bombenanschläge von Madrid mit Kurznachrichten über mobile Telefone organisierte (Shirky 2011). Die Aktivisten des Institute for Applied Autonomy versuchen solche Praktiken zu formalisieren und Applikationen zu entwickeln, die die bürgerliche Autonomie fördern. Dazu gehörte auch *TXTMob*, ein Programm mit dem sich kurze Nachrichten an eine große Zahl mobiler Telefone senden lassen.²⁷ Damit sollten Demonstranten sich besser organisieren können und schnell Nachrichten über Polizeiaktionen verbreiten. Der kommerzielle Weiterentwicklung von *TXTMob*, Twitter, wurde die erfolgreiche Mobilisierung von Demonstranten nach der Wahl in Iran zugeschrieben.²⁸ Angeblich intervenierte

27 *TXTMob* auf der Webseite des Institute for Applied Autonomy: <<http://www.appliedautonomy.com/txtmob.html>>

28 Lev Grossman: „Iran Protests: Twitter, the Medium of the Movement“, in: *Time*, 17 Juni 2009; online <<http://www.time.com/time/world/article/0,8599,1905125,00.html>>

2009 das US-amerikanische Außenministerium sogar, um zu verhindern das geplante Wartungsarbeiten, die Erreichbarkeit des Dienstes im Iran beeinträchtigen.²⁹ Während Twitter, *YouTube* und *Flickr* verwendet wurden, um Nachrichten aus Teheran und anderen iranischen Städten zu verbreiten, wurde mit Hilfe von Proxy-Servern versucht die weitgehend kontrollierte Internetinfrastruktur im Iran für Aktivisten zu öffnen.³⁰ *Google* und *Facebook* stellten Persische Übersetzungen ihrer Applikationen zur Verfügung (Farivar 2011:156). Das lose Kollektiv *Anonymous* rief auf dem *Insurgence Wiki* User auf, sich an einer Art 'Denial of Distributed Service Attack' zu beteiligen, indem man über ein zur Verfügung gestelltes Programm eine Website iranischer Sicherheitsbehörden angriff.³¹ Während also die verteilten Netzöffentlichkeiten auf die eine oder andere Weise Sympathie für demokratische Aktivisten in repressiven Regimen manifestieren, versuchten die Autoritäten der kritisierten Systeme die Meinungshegemonie in der Blogosphäre zu erlangen und die Kommunikation der Aktivisten mit zumeist westlicher Technologie zu unterbrechen (Farivar 2011:6).³²

Waren amerikanische Sicherheitsbehörden im Falle der iranischen Angelegenheiten scheinbar erpicht, den dortigen Aktivisten Zugang zu Kommunikationskanälen zu ermöglichen, so setzten sie im Falle von Wikileaks, Firmen und Provider unter Druck, um ihre Dienstleistungen für die Whistleblower-Plattform einzustellen. Und auch in diesem Fall mobilisierte sich nicht nur eine empörte Öffentlichkeit, sondern formierten sich 'Anonymous' Kollektive, die die Webseiten jener Firmen attackierten, die ihre Dienstleistungen für Wikileaks einstellten.³³ Die Liste der Beispiele für die Mobilisierung von Öffentlichkeiten oder Aktivisten unter Zuhilfenahme neuer Medien und der Einsatz von 'tactical media' lässt sich weiter fortsetzen.

Deutlich wird jedoch, dass die Mobilisierung von Aufmerksamkeit und aktiver Partizipation an politisch konnotiertem Aktivismus ein starkes Motiv erfordert, das Personen motiviert sich zu engagieren. Das Motiv ist jedoch austauschbar und die Teilnahme an online organisierten Aktionen genauso ambivalent, wie die verwendete Technik.

29 Ibid.

30 Es muß erwähnt werden, dass der Internet Relay Chat (IRC) ein sehr frequenter, wenn auch vom populären Diskurs übersehener, Kommunikationskanal ist.

31 Gerdab.ir veröffentlichte Fotos von Demonstranten mit der Aufforderung diese zu identifizieren. Anonymous rief daraufhin User auf, das Programm *Epic Fail Cannon* zu installieren. Damit können auch Nutzer sehr einfach eine Zieladresse auswählen und diese mit einer großen Anzahl Anfragen belasten. In einer Weiterentwicklung des Programms, der *Low Orbit Ion Cannon* während Operation Payback verwendet wurde, ist die Applikation auch von Dritten zu steuern. Damit spenden die Anwender Rechen- und Netzwerkkapazität für die organisierte Überlastung von Webseiten. Eine gute Beschreibung findet sich bei Pras et al. (2010).

Die URL des *Insurgence Wiki* wechselt häufiger; zum Zeitpunkt dieses Schreibens war nachstehende URL aktuell. Im Übrigen gilt, dass der IRC ein zentraler Kommunikationskanal der Anonymous-Aktivisten ist. *Insurgence Wiki*: <http://dnathe4th.porfusion.com/partyvan/07-31-08/index.php/Main_Page.html>

32 Evgeny Morozov bietet mit seinem Buch *The Net-Dellusion. How Not to Liberate the World* einen kritischen Gegenpol zu den Erfolgsgeschichten des Internetaktivismus und zeigt wie repressive Regime die neuen Medien sehr erfolgreich einsetzen, um Dissens und Aktivismus zu unterdrücken (Morozov 2011).

33 Der Wikipedia-Artikel zu Operation Payback bietet eine gute Übersicht über die Ereignisse. *Wikipedia/Operation payback* <http://en.wikipedia.org/wiki/Operation_Payback>

Zugang zu Daten

Mit dem Slogan 'We open governments' betrat *Wikileaks* die politische Bühne. Wikileaks wurde vor allem mit der Veröffentlichung des *Collateral Murder* Videos, der *Iraq War Logs* und der Botschaftsdepeschen, dem sogenannten *Cablegate* einer breiten Öffentlichkeit bekannt.³⁴ Wikileaks ist in erster Linie ein online-Depot für Informationen, die anonym an die Plattform geschickt werden und dort dann frei verfügbar sind. Neu daran ist, dass Whistleblower die Möglichkeit haben unerkannt zu bleiben.³⁵ Schnell galt Wikileaks als das neue Modell eines egalisierten, investigativen Journalismus. Wikileaks-Gründer Julian Assange spricht von 'scientific journalism' und verweist auf die Praxis der wissenschaftlichen Forschung wo Daten gemeinsam mit dem Artikel zu veröffentlichen werden sollen. Wikileaks sollte das Ende der Geheimniskrämerei in Vorstandsetagen und Regierungen sein (Khatchadourian 2011) und kompromittierende Dokumente, anonym einer interessierten Öffentlichkeit zur Verfügung stellen. Im populären Diskurs wurde mit Wikileaks schnell ein neues Zeitalter der Transparenz ausgerufen. Dabei wird übersehen, dass die Existenz der Plattform, Unternehmen und Regierungen gleichermaßen stimuliert, ihre Daten besser zu schützen, wie Jaron Lanier in seiner kritischen Analyse von Wikileaks feststellt (Lanier 2010). Wikileaks ist in erster Linie also eine Praxis zur Veröffentlichung von sensiblen Informationen. Entscheidend ist es hierbei die spezifische Qualität der Daten zu berücksichtigen. Es ist nicht selbstverständlich, dass die Informationen als lesbare Dokumente vorliegen, es kann sich genauso gut um eine Datenbank handeln oder um Logfiles, deren Inhalte oft Maschinen-generiert sind und einer speziellen Analyse bedürfen. Die genannten Veröffentlichungen, das *Collateral Murder* Video, die *Iraq War Logs* und sowie die *Cablegate* Berichte waren von langer Hand vorbereitet. Bei den beiden letztgenannten war die Zusammenarbeit mit traditionellen Zeitungen entscheidend. Die journalistische Evaluation, die Kontextualisierung und Aufbereitung für eine Berichterstattung konstituierte nicht nur Glaubwürdigkeit, sondern machte die Informationen auch konsumierbar.

Ähnliches bestätigen Forschungsprojekte am Studiengang für New Media & Digital Culture in Utrecht. Ein Versuch die sogenannten *9-11 Pager Messages* zu analysieren, konfrontierte uns mit mehr als 500.000 abgefangenen Pager-Nachrichten die am 11 September 2001 versandt wurden.³⁶ Erst nach einer automatisierten Selektion der unlesbaren, Maschinen-generierten Berichte von den lesbaren Textnachrichten der Pager-Nutzer, konnte eine Datenbank mit einer Volltext-Suchmöglichkeit erstellt werden. Um die Daten zu kontextualisieren wurde der Zeitablauf des 11. September der Wikipedia entnommen. Die Ergebnisse willkürlicher Stichwortsuchen wurden dann dynamisch visualisiert und der Zeitachse und der Anzahl der gefunden Treffer der betreffenden Stichworte, sowie dem Kontext der Ereignisse zugeordnet. Für die *GITMO Files*, ca. 4.000 Seiten im PDF-Format mit Gutachten zu den Insassen von Guantanamo Bay, wurde Software adaptiert, um

34 Die Iraq War Logs finden sich unter <http://mirror.wikileaks.info/wiki/Iraq_War_Logs>, 2004-2009/ Die Berichterstattung der mit Wikileaks kollaborierenden Britischen Zeitung The Guardian, findet sich unter <<http://www.guardian.co.uk/world/iraq-war-logs>>

35 Bradley Manning, der beschuldigt wird die Botschaftsdepeschen an Wikileaks weitergeleitet zu haben, gab sich selbst als Informant dem Hacker Adrian Iamo zu erkennen, der diese Information den US-amerikanischen Behörden weiterleitete; siehe auch James Ball: All the Encryption in the World wouldn't have kept Bradley Manning safe, in The Guardian, 16. Juli 2011, online <<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/jul/16/bradley-manning-wikileaks-security>>

36 Weaver, Matthew: „9-11 re-enacted: Wikileaks publishes September 11 pager messages“, in: *The Guardian*, 25. November 2009, online: <<http://www.guardian.co.uk/world/blog/2009/nov/25/september-11-wikileaks-pager-messages>>

die Dateien automatisch zu lesen und die individuellen Häftlings-Nummern zu extrahieren. Auf Basis dieser Informationen konnte dann eine Visualisierung der Beziehungen der einzelnen Häftlinge erstellt werden.

Es reicht also nicht Daten irgendwo zugänglich zu speichern. Notwendig sind mediale Praktiken und die notwendige Kompetenz um diese Daten zu analysieren, zu bewerten und zu kontextualisieren. Eine ähnliche Herausforderung trifft auf die derzeit euphorisch begrüßten 'Open Data' Initiativen zu.³⁷ Zahlreiche Regierungen fördern derzeit Open Data Initiativen und stellen umfangreiche Datenbestände zur Verfügung.³⁸ Mit den Daten können lokale Initiativen dann die unterschiedlichsten Dinge tun, wie beispielsweise Abfahrtszeiten der öffentlichen Verkehrsmittel verwenden, um Fahrplan-Applikationen zu erstellen, oder aber detaillierte Informationen zum Haushalt der Gemeinde zu veröffentlichen.³⁹ Die systematische Veröffentlichung von Datenbeständen der Regierungen, vorausgesetzt sie betreffen nicht die Privatsphäre der Bürger, könnte zur Konstitution einer allgemein zugänglichen Wissensressource führen. Diese müsste allerdings gepflegt und unterhalten werden; darüber hinaus erfordert der sinnvolle Umgang mit den Daten und die Herstellung nützlicher Applikationen eine Gruppe kreativer und technisch wie analytisch kompetenter Entwickler.⁴⁰ Wichtig wäre auch die Entwicklung von Standards und Infrastrukturen, so dass die Daten unterschiedlicher Bestände mit einander verknüpft werden können. Ein Aspekt, den die Initiative zur Erstellung eines Paneuropäischen Open Data Portals berücksichtigt (Shadbolt 2010).

Während die oben beschriebene Generierung von Aufmerksamkeit und die Mobilisierung von politischen Aktivisten technische und vor allem soziale Kompetenz erfordert, ist es im Zusammenhang mit der Analyse von Daten und dem Zugang zu Information vor allem analytische und technische Kompetenz, die notwendig ist, um die Daten zu interpretieren und auszuwerten.

Ausbreitung der politischen Diskurse

Die oben genannten medialen Praktiken erfordern unterschiedliche technische Fähigkeiten. Ausschlaggebend ist, dass Partizipation an den online Öffentlichkeiten auch mit geringer oder gar ohne technische Kenntnis möglich ist. Das wurde vor allem deutlich durch Weblogs und Weblog-Dienste wie Blogger.com. Googles Blogger.com, wie auch Twitter oder Facebook erlauben Internet-Nutzern online zu publizieren, ohne sich technische Kenntnisse aneignen zu müssen. Die wesentliche Vereinfachung des Publikationsprozesses hat zu einer exponentiellen Zunahme von Weblogs geführt.⁴¹ Diese Blogosphäre besteht zum Großteil aus Gelegenheitsbloggern die über sich und ihre Lieblingsthemen schreiben, sowie einer großen Zahl Autoren, für die der Weblog

37 Die *Zeit* unterhält einen lesenswerten Open Data Blog, der über viele interessante Initiativen auf dem Gebiet berichtet: <<http://blog.zeit.de/open-data/>>

38 Open Data der niederländische Regierung finden sich unter <<http://data.overheid.nl/>>, der britischen Regierung unter <<http://data.gov.uk/>>.

39 Beispiele finden sich auf der Seite *Open Data Showroom*: <<http://opendata-showroom.org/>>

40 Siehe auch Charles Arthur: Coins. A Flood of Data is on its way... but we will need to make sense of it., in: *The Guardian*, 4. Juni 2010, online <<http://www.guardian.co.uk/politics/2010/jun/04/coins-treasury-public-sector-data>>

41 Die Entwicklung läßt sich gut in den jährlichen Berichte von *Technorati* zum „State of the Blogosphere“ verfolgen: <<http://technorati.com/state-of-the-blogosphere/>>

berufliche Interessen repräsentiert oder eine direkte Erweiterung der beruflichen Aktivitäten ist. Eine kleine Gruppe verdient ihren Lebensunterhalt durch Bloggen. Gegenüber den etablierten Medien, erfüllt die Blogosphäre weitgehend eine Kommentarfunktion beziehungsweise bietet ein Alternativprogramm, das von den kommerziellen Medien nicht angeboten wird.⁴²

Neben den Weblogs haben sich Microblogging-dienste wie *Twitter* etabliert.⁴³ Der Kurznachrichtendienst ist dabei sowohl fest in die Blogosphäre als auch in die traditionelle Medienlandschaft integriert, wie unsere Forschung zur niederländischen politischen Twitter-Sphäre zeigt. Eine Analyse der aktiv twitternden Parlamentsmitglieder und einer selektierten Gruppe Twitter-Accounts (von denen jeder von zumindest vier Abgeordneten auf Twitter 'gefolgt' wird) zeigt, dass Twitter in die bestehende Medienlandschaft integriert ist, aber dass eine Ausbreitung der Öffentlichkeit konstituiert wird (Schäfer, Overheul, Boeschoten 2012).⁴⁴

Fast jeder zweite Tweet in dem vorliegenden Sample enthält eine URL zu einer anderen Webseite, viele davon Webseiten der traditionellen Medien. Diese sind selber twitternd aktiv, entweder über Accounts, die das Medium selbst repräsentieren oder aber vertreten durch ihre Journalisten, für die Twitter eine Ausbreitung der eigenen Publikationstätigkeit. Die twitternden Politiker kommentieren in ihren Berichten oft die Medienberichterstattung.⁴⁵

Mit Twitter können Anwender sowohl senden als auch empfangen. Politiker wie Geert Wilders verwenden ihren Account ausschließlich als Sender und beantworten keinerlei Berichte, die ihnen als @reply zugesandt werden. Interessant wird die Analyse aber auf dem Micro-Niveau: Hier zeigt sich, dass durch gegenseitiges Senden von Tweetberichten (@reply und @mention) Beziehungsnetzwerke innerhalb der nationalen Twitter-Sphäre entstehen. Abbildung 3 zeigt die Tweet-Wechsel zwischen Mitgliedern der niederländischen politischen Twitter-Sphäre. Je größer ein Account abgebildet ist, desto mehr @replies wurden von diesem Account verschickt. Im Zentrum finden sich vor allem Journalisten, politische Kommentatoren, PR-Experten, junge Politiker, die besonders aktiv Gebrauch machen von den neuen Kommunikationsmitteln, Blogger und engagierte Bürger der niederländischen Netzöffentlichkeit. Hier entsteht also ein dichtes, informelles Informationsnetzwerk, das die etablierten Netzwerke um einen neuen Kanal erweitert. Nicht alle Teilnehmer sind darin präsent, den es bedarf der aktiven Kommunikation um hier integriert zu sein. Dennoch ist gerade dieses Netzwerk überraschend heterogen und zeigt, dass hier die Abstände zwischen Journalist, Blogger, aktivem Bürger und Berufspolitiker kleiner werden. Darüberhinaus gibt es Hinweise, dass aktive Twitter-User auch in der Lage sind effektiv Aufmerksamkeit für ein Thema zu generieren und eine Debatte zu generieren.

Mobilisierung von Partizipanten und Aufmerksamkeitsgenerierung, der Zugang zu Informationen und die Etablierung von Netzwerken des politischen Diskurses sind zentrale Elemente der sich transformierenden Öffentlichkeit. Das oft unterstellte Emanzipationspotential lässt sich allerdings

42 Dazu gehören auch politisch radikalisierte Plattformen, so wie der deutsche Islamfeindliche Weblog *Politically Incorrect* <<http://www.pi-news.net/>>

43 Die Applikation erlaubt das Versenden kurzer Nachrichten von bis zu 140 Zeichen. Twitter-User können die Berichte anderer twitter-User abonnieren, indem sie ihnen 'folgen'. Manche Twitter-User generieren große Gefolgschaften von tausenden Usern. Der Führer der rechtsradikalen PVV, Geert Wilders, verfügt über 131.000 'Followers'.

44 Über einen Zeitraum von fünf Wochen im October und November 2011 speicherten wir die Twitter-Berichte (Tweets) von unserem Sample, bestehend aus 97 Politikern des niederländischen parlaments und 383 Twitter-Usern, die von vier oder mehr Parlamentsmitgliedern 'gefolgt' werden. Die Anzahl der gespeicherten Berichte ist 124.000.

45 In dem von uns observierten Zeitraum war das Fernsehprogramm Pauw & Wittemann, eine politische Talk-Show, die am meisten kommentierte Medienproduktion.

nicht einseitig feststellen. Auch eine Applikation wie Facebook, kann als Plattform für politische Kritik dienen, genauso wie Twitter als reines Broadcasting-Medium verwendet werden kann, oder als PR-wirksames Element, um einen Politiker 'netzaffin' erscheinen zu lassen.

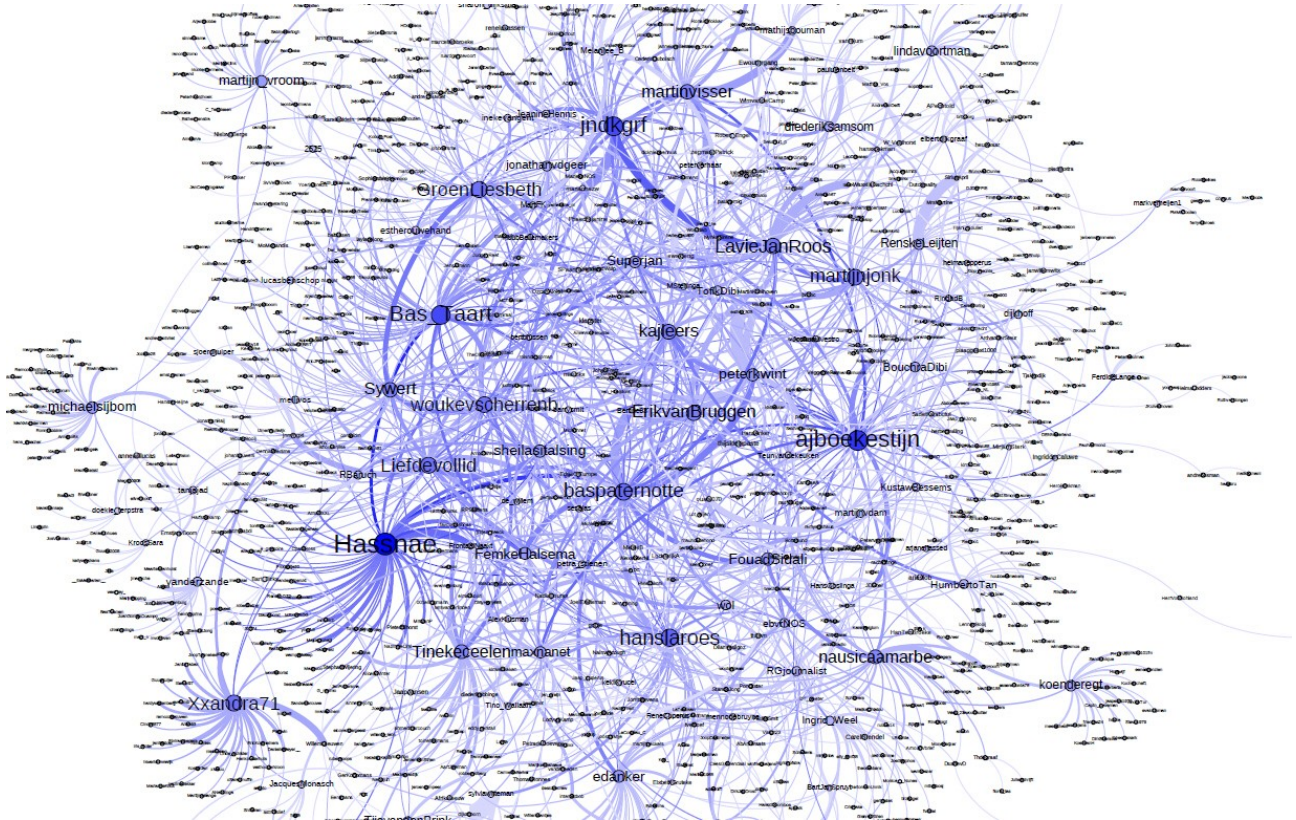


Abbildung 3: Netzwerk-Graph der Tweet-Wechsels zwischen Mitgliedern der politischen Twitter-Sphäre in den Niederlanden

Öffentlichkeit im Wandel

Die weitgehende Integration der neuen Medien in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens führt zu neuen Herausforderungen. Zum einen ist eine Multiplikation der Öffentlichkeiten zu konstatieren, in der jede Meinung eine Publikations-Nische im Internet findet. Gleichzeitig sind aber viele dieser Binnendiskurse mit denen der Mainstream-Medien verbunden und können manchmal auch die Aufmerksamkeit der breiten Öffentlichkeit gewinnen. Von einer homogenen Netzöffentlichkeit kann daher nicht die Rede sein. Das Publikum politischer Themen ist volatil und seine Aufmerksamkeit kann oft nur temporär gewonnen werden. Debatten drehen sich dabei genauso um Geopolitische Themen, wie um das technische Design von Web-Applikationen, sofern es die kulturelle Freiheit oder persönliche Integrität der Anwender beeinträchtigt.

Die kommerziellen Plattformen des 'social Web' werden dabei zunehmend dem öffentlichen Raum zugerechnet, obwohl ihre Administration über keine demokratische Legitimität verfügt. Der Versuch sich den Anschein kollektiv legitimierter Souveränität zu geben zeigen die diversen

Programme zur User-Partizipation auf Facebook. Auch politische Administrationen scheinen sich von den Versuchen mit Informationstechnologie-unterstützter Bürgerpartizipation vor allem PR-Effekte zu versprechen, die ihre Legitimität bestätigen sollen.

Für den engagierten Bürger bieten die neuen Medien viele Möglichkeiten, um an gesellschaftspolitischen Debatten teilzunehmen. Die Öffnung des Diskurs für Personen, die nicht Teil der professionellen Medienproduktion sind, ist inzwischen zum Allgemeinplatz der neuen Medien geworden. Es stellt sich nun die Frage, wie Regierungen und politische Administrationen die neuen Möglichkeiten nutzen wollen, ob sie tatsächlich an einer Integration bürgerlicher Partizipation interessiert sind, oder aber den von Facebook demonstrierten Weg der gesteuerten Partizipation wählen. Diese Fragen werden unter anderem auch an der den Bürgern und Usern zugewiesenen Rolle im Web 2.0, also der 'Warenförmigen' Version des Internets ausgehandelt. Der Gesetzgeber hat hier die Möglichkeit den Anspruch der Unternehmen auf Kontrolle und Mehrwertgenerierung aus User-Daten zu beschränken.

Die Ergebnisse zeigen eine dynamische Wechselwirkung zwischen der Emulation tradierter Handlungsmuster politischer Organisation und der Konstitution neuer (Gegen)Öffentlichkeiten in online Medien. Darüber hinaus wird deutlich, dass nicht nur Fragen der Besitzverhältnisse und der legalen Integration der Web Plattformen von gesellschaftspolitischer Bedeutung sind, sondern vor allem auch die Rolle des Softwaredesigns, das letztendlich zu einem gewissen Grad 'programmierte Öffentlichkeiten' konstituiert. Gerade hinsichtlich der Bestrebungen der Politik, die neuen Medien als Prototypen einer elektronischen Bürgerpartizipation zu etablieren und die damit verbundenen Regeln gemeinsam mit den führenden Kräften der Internet-Industrie zu vereinbaren ist eine informierte und kritische Diskussion der technischen Aspekte und ihrer gesellschaftspolitischen Folgen notwendig.

Für die Medienwissenschaft stellt sich die Herausforderung Methoden zu entwickeln, um sowohl Aussagen über die bekannten Formen der Repräsentation von Macht oder der Konstitution von Gegenöffentlichkeiten als auch fundierte Analysen zu deren neuen technischen Fundamenten liefern zu können.

Bibliographie

- Castells, Manuel. 2009. *Communication Power*. Oxford, New York: Oxford University Press
- — 2011. A Network Theory of Power. In: *International Journal of Communication* 5 (2011), 773–787.
- Dijk, Jan A.G.M. Van. 2010. “Participation in policy-making. Study on the social impact of ICT”, in: *Study on the Social Impact of ICT (Topic Report 3)*. Brüssel: European Commission, DG Information Society and Digital Agenda
- Farivar, Cyrus. 2011. *The Internet of Elsewhere. The Emergent Effects of a Wired World*. Piscataway, NJ: Rutgers University Press.
- Helsper, Ellen, Wolf Richter und Eric T. Meyer: “Consumption (incl. media and entertainment)”, in: *Study on the Social Impact of ICT (Topic Report 3)*. Brüssel: European Commission, DG Information Society and Digital Agenda
- Khatchadourian, Raffi. 2011. Keine Geheimnisse. Julian Assanges Mission der totalen Transparenz, in: Heinrich Geiselberger (Hrsg.), *Wikileaks und die Folgen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Latham, Robert und Saskia Sassen. 2005. *Digital Formations. IT and New Architectures in the Global Realm*. Princeton: Princeton University Press.
- Lanier, Jaron. 2010. The Hazards of Nerd Supremacy: The Case of Wikileaks, in: *The Atlantic* 20. Dezember 2010, online <<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2010/12/the-hazards-of-nerd-supremacy-the-case-of-wikileaks/68217/>>.
- Leadbeater, Charles. 2008. *We think. Mass innovation, not mass production*. Profile Books: London.
- Lengyel, Gyorgy, László Lőrincz und Karsten Gareis. 2010. Report on Findings from Flash Eurobarometer, in: *The Social Impact of ICT, EU Digital Competitiveness Report*, online <http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=5789>
- Lovink, Geert. 2002. *Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 2011 [1954]. *Counterblast*. Berkley, CA: Ginko Press
- Morozov, Evgeny. 2011. *The Net Dellusion. How Not to Liberate the World*. New York: Allen Lane.
- Münker, Stefan. 2009. *Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die Sozialen Medien im Web 2.0*. Suhrkamp: Frankfurt a.M.
- Pras, Aiko, Anna Sperotto, Giovane C. M. Moura, Idilio Drago, Rafael Barbosa, Ramin Sadre, Ricardo Schmidt und Rick Hofstede. 2010. Attacks by “Anonymous” Wikileaks Proponents not Anonymous. *CTIT Technical Report 10.41*, Universität Twente, online <<http://eprints.eemcs.utwente.nl/19151/>>
- Reagle, Joseph. 2010. *Good Faith Collaboration. The Culture of Wikipedia*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rheingold, Howard. 2003. *Smart Mobs. The Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Perseus.
- Schäfer, Mirko Tobias, Nikos Overheul und Thomas Boeschoten. 2012. 140 Tekens voor de publieke sfeer. Forschungsbericht für das Projekt Voorgeprogrammeerd, Den Haag: Rathenau Instituut (in Druck).
- Shadbolt, Nigel. 2010. Towards a panEU dataportal – data.gov.eu, online <http://ec.europa.eu/information_society/policy/psi/docs/pdfs/towards_an_eu_psi_portals_v4_final.pdf>
- Shirky, Clay. 2010. *Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age*. Penguin Press: London, New York.
- —. 2011. The Political Power of Social Media, in: *Foreign Affairs* Vol. 90, No. 1
- Scholz, Trebor. 2007. What the MySpace generation should know about working for free. *Collectivate.net*, <<http://www.collectivate.net/journalisms/2007/4/3/what-the-myspace-generation-should-know-about-working-for-free.html>>.
- —. 2008. Market ideology and the myths of Web 2.0. *First Monday*, Vol 13. No 3 <<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2138/1945>>.
- Uricchio, William. 2004. Cultural Citizenship in the Age of P2P Networks. In *European Culture and the Media*, eds. Ib Bondebjerg, and Peter Golding, 139-164. Bristol. Intellect Books.
- Zimmer, Michael. 2008. The externalities of search 2.0: The emerging privacy threats when the drive for the perfect search engine meets Web 2.0. *First Monday*, Vol 13, No. 3, <<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2136/1944>>.

Auf dem Weg zu einer Ethik des Lecks?

WikiLeaks als neue Form der Gestaltungsöffentlichkeit

Der Fall „WikiLeaks“ gilt als ein deutlicher Hinweis darauf, dass die technologisch veränderten Möglichkeiten zur Dokumentenerstellung, -vervielfältigung und –weitergabe für eine „Konjunktur des Lecks“ sorgen. Bedingt durch die Digitalisierung werden inzwischen nicht mehr nur „einfache“ Text- oder Tondokumente zum Gegenstand von Informationsweitergaben, sondern auch massenmedial vorzeigbare Filmsequenzen, abstrakte Datensammlungen oder kleinste Textmengen in Gestalt von E-Mails oder SMS. Zugleich ändert sich auch der Prozess der Informationsweitergabe: Wurde früher mit den Medien als „Vierter Gewalt“ ein relativ autarkes System mit Informationen versorgt, treten inzwischen NGOs wie WikiLeaks oder thematisch spezialisierte Watchdog-Organisationen in Erscheinung. Dabei deutet sich eine Ausdifferenzierung der Arbeitsprozesse an, in denen dezentrale Netzwerkorganisationen andere Schutzmechanismen anbieten können als traditionelle Vertreter der „Vierten Gewalt“. An dieser Stelle sieht Jay Rosen das spezifische Innovationspotenzial dieser Neukonfiguration der Öffentlichkeit, wenn er WikiLeaks als „die erste staatenlose Nachrichtenorganisation der Welt“ bezeichnet (Rosen 2010). Für Yochai Benkler ist der „Fall WikiLeaks“ ein wichtiges Indiz der Entstehung einer „vernetzten Vierten Gewalt“, die zentral an der Ausgestaltung medienvermittelter politischer Öffentlichkeit beteiligt sein wird (Benkler 2011).

Im Folgenden sollen zunächst aus einer politikwissenschaftlichen Perspektive die verschiedenen Charakterisierungsmöglichkeiten der durch die Plattform WikiLeaks.org veröffentlichten Dokumente herausgearbeitet werden (1). Hierbei wird insbesondere zwischen solchen Leaks unterschieden, die sich einem bestimmten Politikfeld zuordnen lassen (policy-Leaks), und jenen, die auf die Prozessebene von Politik zielen (politics-Leaks). In einem zweiten Schritt wird WikiLeaks als ein „Transparenz-Akteur“ beschrieben, für dessen Rollenverständnis die Herstellung von Öffentlichkeit zentral ist (2). Dabei experimentiert WikiLeaks in den verschiedenen Arbeitsphasen mit unterschiedlichen Strategien zur Erlangung von Öffentlichkeit, die zwischen autarker Online-Plattform und „vernetzter Vierten Gewalt“ oszillieren (3). Eine wichtige Rolle spielt dabei die Bedeutung von Code als neue Schlüsselressource zur Erzeugung medialer Öffentlichkeit (4). Darauf folgt eine knappe theoretische Skizzierung des Begriffs der Gestaltungsöffentlichkeit, mit dessen Hilfe spezifische Strukturen von „Leaking-Öffentlichkeiten“ beschrieben werden können. Abschließend werden einige Überlegungen zu den Folgen des Aufkommens von Transparenz-Akteuren und einer damit verbundenen „Ethik des Lecks“ formuliert (6).

1. Inhalt und Prozess: Zwei Typen des Lecks

Bei einer Betrachtung der „WikiLeaks-Enthüllungen“ erstaunt aus einer politikwissenschaftlichen Perspektive zunächst einmal die Tatsache, dass die Publikationen erst mit dem vierten Leck des Jahres 2010 zu einer wirklich intensiven, weltweit geführten Diskussion vor einer breiten Öffentlichkeit geführt haben. Schließlich hatten die Transparenz-Aktivist:innen um Julian Assange bereits seit dem Frühjahr desselben Jahres mit spektakulären Veröffentlichungen auf sich aufmerksam gemacht: den Auftakt bildete das „Collateral Murder“-Video vom 5. April 2010, für das Videoauf-

nahmen eines aus einem US-Kampfhubschrauber geführten Angriffs auf eine Gruppe von Zivilisten in Bagdad entschlüsselt und über eine Website zugänglich gemacht worden waren.¹

Auf diese visuelle Intervention in die Debatte um den Irak-Krieg folgten im Juli und Oktober die im Verbund mit prominenten Medienakteuren wie der „New York Times“, der Londoner Tageszeitung „The Guardian“ sowie dem Hamburger Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“ veröffentlichten „Afghan War Logs“ bzw. „Iraq War Logs“.² Dabei handelte es sich um Militärprotokolle mit detaillierten Schilderungen von Kampfhandlungen in den beiden Kriegsgebieten, darunter auch die Dokumentation und Interpretation konkreter Vorfälle, die in einigen Fällen als Kriegsverbrechen eingestuft werden müssen. Das Datenmaterial stammte aus einem „Leck“, einer unautorierten, bislang noch immer nicht vollständig aufgeklärten Informationsweitergabe aus dem Umfeld der US-Streitkräfte. Das Datenmaterial war aus offenbar nur unzureichend gesicherten Computernetzwerken kopiert und weitergegeben worden, WikiLeaks hatte die Daten erhalten, wenn nötig lesbar gemacht, und schließlich in einen eigenständigen oder mit Medienpartnern organisierten Publikationsprozess eingebracht.

Im Sinne einer fachwissenschaftlichen Systematisierung kann in den drei vorgenannten Fällen von einer Art „Policy-Leak“ gesprochen werden. Bezeichnet wird damit die Weitergabe von Informationen, die einem konkreten Politikfeld zugeordnet werden können und die mit der Absicht veröffentlicht werden, die Handlungen politischer Akteure innerhalb dieses Politikfeldes zu beeinflussen. Mit anderen Worten: das „Collateral Murder“-Video und die Militärdokumente aus Afghanistan und dem Irak folgten der Absicht, durch eine Beeinflussung der öffentlichen Meinung eine Beendigung der Kriegshandlungen und damit eine massive Veränderung in der US-Außenpolitik herbeizuführen. Das publizierte Material wendete sich aufgrund des besonderen Charakters der nicht für die Publikation bestimmten Dokumente gegen die handelnden Akteure, deren offizielle („formale“) Kommunikation in manchen Fällen im Widerspruch zu den Inhalten der geleakten Dokumente stand.

Die Herbeiführung eines Politikwechsels sollte durch die Nutzung von Kommunikationskanälen und –ressourcen außerhalb formaler Strukturen politischer Akteure und Verfahren realisiert werden. Die Aufdeckung von Missständen und individuellem Fehlverhalten sowie die gezielte Erreichung einer möglichst umfassenden, tendenziell globalen Sichtbarkeit erinnert an ein Strukturprinzip modernen Regierens, bei dem politische Akteure selbst massenmediale Öffentlichkeit nutzen und als Resonanzboden zur Durchsetzung eigener politischer Programme einsetzen. Dabei wird versucht, den Verlauf politischer bzw. parlamentarischer Entscheidungsprozesse durch die Beeinflussung der öffentlichen Meinung vorzustrukturieren, um sich gegen Vertreter der Opposition oder parteipolitische Konkurrenten durchzusetzen. WikiLeaks hat es verstanden, einen ähnlichen Mechanismus „von außen“ an den politischen Prozess anzukoppeln und stellvertretend für andere „Transparenz-Akteure“³ eine Blaupause geliefert. Lecks dienten dabei als Verbindung zwischen dem abgesicherten, „geheimen“ Arbeitsmodus eines politischen Akteursnetzwerks (an dem u.a. das US-Außenministerium, US-Militär/Militärbürokratie oder internationale Bündnis-

¹ Vgl. dazu ausführlich Benkler 2010: 8, Khatchadourian 2010, Sifry 2010 sowie die Website unter www.collateralmurder.com.

² Alle drei ursprünglich an den WikiLeaks-Enthüllungen beteiligten Medienhäuser haben in der Folge „exklusive“ Hintergrundberichte zum Redaktions- und Publikationsprozess veröffentlicht, vgl. Star/Keller 2011 (New York Times); Leigh/Harding/Pilkington 2011 (The Guardian) sowie Rosenbach/Stark 2011 (Der Spiegel). Im Verlauf des Jahres 2010 erweiterte WikiLeaks.org das Netzwerk um die Titel Le Monde (France) and El Pais (Spain). Im Juni 2011 startete WikiLeaks darüber hinaus eine Kooperation mit Pública, einem Non-Profit-Medienhaus in Brasilien, das eine „WikiLeaks Week“ veranstaltete (<http://apublica.org/2011/06/semana-wikileaks/>).

³ Mit Sifry (2011) lassen sich darunter solche Aktivitäten verstehen, die sich um die Kontrolle politischer Akteure bemühen und i.d.R. mittels digitaler Plattformen das Sichtbarmachen von Fehlern, Missständen, Widersprüchen oder Rechtsverstößen im politischen Entscheidungsbereich anstreben.

partner beteiligt waren), der allgemeinen Öffentlichkeit, aber auch den unmittelbaren Gegnern in den jeweiligen bewaffneten Konflikten.

Von dieser politikfeldbezogenen Einflussnahme außerhalb konventioneller (und demokratisch legitimierter) Verfahren lässt sich das Leaking der diplomatischen Depeschen im November 2011 zunächst einmal durch den unterschiedlichen Charakter der publizierten Dokumente abgrenzen. Gegenstand des Leaks waren diesmal die Inhalte der Kommunikation innerhalb einer Behörde. Die Tatsache, dass es sich dabei um das US-Außenministerium mit seinem weltweit verzweigten Netzwerk handelte, erweiterte das Wirkungsspektrum jedoch erheblich: in den „diplomatic cables“ fanden sich nicht nur Recherchen über internationale Spitzenpolitiker, sondern auch Dossiers über die innenpolitische Situation einzelner Länder oder auch Gesprächsprotokolle und Notizen, die von Informanten an US-Diplomaten herangetragen worden waren. Die Inhalte der einzelnen diplomatischen Depeschen konnten somit völlig unterschiedliche Themen einschließen, ein kohärenter Politikfeldbezug des geleakten Materials lag hier nicht vor. Aus diesem Grund lässt sich im Falle von „Cablegate“ eher von einem „Politics-Leak“ sprechen, also der Veröffentlichung von Dokumenten auf der Prozessebene. Konkret handelte es sich dabei um Materialien aus dem „Throughput“-Bereich einer Behörde, die ursprünglich nicht oder zumindest nicht unmittelbar zur Veröffentlichung bestimmt waren.

Die WikiLeaks-Enthüllungen dienten zunächst der Sichtbarmachung von üblicherweise im Verborgenen ablaufenden Kommunikationsprozessen innerhalb einer wichtigen Behörde. Die öffentlich einsehbaren „cables“ vermittelten dabei einen Blick auf „informelle Handlungen“ bzw. „informelle Arbeitsgrundlagen“ eines Akteurs, die nicht zwingend mit politischen Handlungen bzw. einem konkreten „Output“ verbunden sein mussten und daher in vielen Fällen subjektive Aussagen und Positionen, vertrauliche Handlungsanweisungen und Urteile oder schlicht unfertige, rohe Datensammlungen enthielten. Diesen Gegensatz hatte der britische Geschichtswissenschaftler Timothy Garton Ash überaus treffend beschrieben: „A diplomat’s nightmare is a historian’s dream“ (Ash 2010).

2. WikiLeaks als Transparenz-Akteur

Aus dem Begleittext zur Video-Veröffentlichung „Collateral Murder“ erschließt sich unmittelbar das Selbstverständnis von WikiLeaks als „Transparenz-Akteur“, der ein konkretes Ziel verfolgt:

WikiLeaks obtained this video as well as supporting documents from a number of military whistleblowers. WikiLeaks goes to great lengths to verify the authenticity of the information it receives. We have analyzed the information about this incident from a variety of source material. We have spoken to witnesses and journalists directly involved in the incident. WikiLeaks wants to ensure that all the leaked information it receives gets the attention it deserves. In this particular case, some of the people killed were journalists that were simply doing their jobs: putting their lives at risk in order to report on war. Iraq is a very dangerous place for journalists: from 2003- 2009, 139 journalists were killed while doing their work. (www.collateralmurder.com)

Über die konkrete Gestalt der Organisation „hinter“ den verschiedenen Enthüllungsvorgängen ist bislang nur sehr wenig bekannt – zunächst war die öffentliche Kommunikation von Julian Assange und Daniel Domscheit-Berg (damals noch unter seinem Pseudonym Daniel Schmitt) bestritten worden, nach deren Zerwürfnis allein durch Assange. Die damit einher gehende Personalisierung hat inzwischen zu einer „In-Eins-Setzung“ von Organisation (WikiLeaks) und Person (Assan-

ge) geführt, die einer fundierten sozialwissenschaftlichen Analyse alles andere als zuträglich ist. Schon in der Phase der gemeinschaftlichen Kommunikation unter Assange und Schmitt war stets das Argument vorgebracht worden, dass WikiLeaks als Organisation nur „unerkannt“ bzw. „im Verborgenen“ handeln könne, die an den „Operationen“ beteiligten Mitstreiter müssten geschützt werden. Außer wenigen journalistischen Berichten (vgl. z.B. Khatchatourian 2010) oder dem impressionistischen „Insider-Bericht“ von Daniel Domscheit-Berg (Domscheit-Berg 2010) gibt es kaum Informationen zu Organisationsaufbau, Arbeitsabläufen oder internen Meinungs- und Willensbildungsprozessen. Die Selbstbeschreibung auf der Organisations-Website konzentriert sich infolgedessen auf die Tätigkeiten und Absichten, nicht aber auf formale und strukturelle Gegebenheiten:

WikiLeaks is a non-profit media organization dedicated to bringing important news and information to the public. We provide an innovative, secure and anonymous way for independent sources around the world to leak information to our journalists. We publish material of ethical, political and historical significance while keeping the identity of our sources anonymous, thus providing a universal way for the revealing of suppressed and censored injustices. (www.wikileaks.org/About.html)

In den zahlreichen Statements zu Idee, Selbstverständnis und politischen Standpunkten von WikiLeaks hat Julian Assange die Organisation stets als einen journalistischen Akteur neuen Typs beschrieben, der auf unterschiedliche Weise mit dem etablierten Mediensystem verkoppelt ist.

So, it was my view early on that the whole of the existing Fourth Estate was not big enough for the task of making sense of information that hadn't previously been public. To take our most recent case as an example, all the journalists in the world would not be enough to make complete sense of the 400,000 documents we released about Iraq, and, of course, they have other things to write about as well. (Julian Assange, zit. nach Obrist 2011)

Aufgrund der engen Verzahnung mit prominenten Vertretern der etablierten Medien, den selbstbewussten Statements auf der eigenen Website sowie Inszenierung und Wahrnehmung von Julian Assange als Ankerperson, Medienaktivist und erfolgreiche „Ich AG“, folgte für WikiLeaks schnell die Anerkennung als eine neue, wenngleich nur vage bestimmbare Medienorganisation. Folgt man Yochai Benkler (2011), hat WikiLeaks sich diese Position in einer „Schlacht“ mit Vertretern des etablierten Mediensystems und politischen Akteuren erarbeitet. Der „Eindringling“ WikiLeaks wird dabei permanent kritisiert oder gar dämonisiert. Julian Assange fällt dabei die Rolle einer massiven Bedrohung für die amerikanische Gesellschaft zu:

Throughout the events, Assange and Wikileaks emphasized their role as journalists. Inverting the practices of those who sought to analogize Wikileaks to terrorists, some commentators and reporters emphasized the basic argument that Wikileaks is a reporting organization, fulfilling a reporting function. (Benkler 2011: 30)

In einem Beitrag in seinem Blog „Press Think“ hat Jay Rosen den Begriff der „weltweit ersten staatenlosen Nachrichtenorganisation“ entwickelt, um WikiLeaks von anderen politischen und medialen Akteuren abzugrenzen, der Grund dafür sei

the release of information without regard for national interest. In media history up to now, the press is free to report on what the powerful wish to keep secret because the laws of a given nation protect it. But Wikileaks is able to report on what the powerful wish to keep secret because the logic of the Internet permits it. This is new. (Rosen 2010)

Obwohl sich WikiLeaks in mehrfacher Hinsicht grundlegend von etablierten Medienanbietern unterscheidet, müsse es diesen gleichgestellt und in Benklers Argumentation darüber hinaus auch dem Schutz der Verfassung unterstellt werden:

The difference between the constituents of the networked fourth estate and the mass media cannot, then, be organizational size or complexity. Functionally, it is more important to provide robust constitutional protection to the weaker members of the fourth estate, who have less public visibility and wherewithal to withstand pressure from government officials, than it is to emphasize the rights of the organizationally and economically stronger members of the press. (Benkler 2011: 38)

Die Frage, ob die Praxis des Leaking eine zeitgemäße Ausprägung des investigativen Journalismus sei, ist – zumindest in den USA – der dominante Rahmen für die öffentliche Debatte über WikiLeaks. Selbst wenn man Benklers Argumentation und der Annahme folgen mag, dass es sich bei WikiLeaks tatsächlich um einen schützenswerten Akteur im Sinne eines neuartigen Bestandteils der „Vierten Gewalt“ handelt, so resultiert daraus dennoch eine gewisse Ambivalenz. Denn der selbst erklärte Transparenz-Akteur WikiLeaks arbeitet möglichst unauffällig und unerkannt, also so intransparent wie möglich:

Bezeichnenderweise steht aber auch WikiLeaks nicht für eine Welt der totalen Transparenz. Stattdessen entstehen neue Geheimnisse, weil die Menschen hinter der Organisation eine bemerkenswerte Doppelmoral an den Tag legen (...). Während die Organisation persönliche Konsequenzen für Diplomaten und ihre Quellen als „Kollateralschäden“ im Kampf für mehr Transparenz billigend in Kauf nimmt, handelt sie selbst weit weniger durchsichtig, wird von niemandem kontrolliert und sichert ihren eigenen Quellen totalen Schutz und Anonymität zu. Auf diese Weise hat WikiLeaks neue Geheimtüter hervorgebracht. Nicht mehr der Staat entscheidet, welche Information im Bereich der Außenpolitik geheim bleiben soll, sondern eine Gruppe von Menschen, die von niemandem zur Rechenschaft gezogen werden kann. (Ischinger 2011: 160; vgl. auch Görke/Morgenstern 2011)

So ertragreich an dieser Stelle eine weiterführende organisationssoziologische Analyse von WikiLeaks als Akteur sein könnte – aufgrund der unklaren Quellenlage bei einer gleichzeitigen Fokussierung auf Julian Assange scheint dies bis auf weiteres unmöglich zu sein. Einen Ausweg aus diesem Dilemma hat Felix Stalder angeboten, der die Annahme ins Zentrum stellt, dass Assange als „super-empowered individual“ tatsächlich allein bzw. mit Unterstützung einer sehr kleinen Gruppe großen Einfluss auszuüben in der Lage ist (vgl. Stalder 2010). Hier wird die große Bedeutung von Informalität als Charaktermerkmal der Enthüllungsplattform WikiLeaks erkennbar, schließlich ist die Terminologie der Beschreibung von Terrorzellen bzw. –Netzwerken entlehnt, für die ebenfalls das intransparente Arbeiten im Verborgenen eine Grundvoraussetzung ist. Das Konzept

highlights how individuals, or more likely, small groups, can affect these systems disproportionately if they manage to interfere with these critical nodes. Thus, individuals, supported by small, networked organisations, can now intervene in social dynamics at a systemic level, for better or worse. This picture fits WikiLeaks, organised around one charismatic individual, very well. (Stalder 2010)

Hier ist die Wichtigkeit des Fehlens konkreter, nachvollziehbarer, sichtbarer Strukturen begründet – Informalität und Intransparenz sind Kernbausteine des Organisationsprinzips von WikiLeaks, das auch daher flexibel zwischen den Beteiligten neu verhandelt und ggf. verschoben wer-

den kann. Diese Ambivalenz von Selbstverständnis und Selbstorganisation ist insbesondere für die Entwicklung einer „Ethik des Lecks“ relevant, die im Schlussabschnitt des Beitrags skizziert werden soll.

3. WikiLeaks und die Medien

Ein Resultat der Digitalisierung ist eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Herstellung, Reproduktion und Verbreitung von Dokumenten in den unterschiedlichsten Formaten – nicht nur Texte, auch Bilder und Videos können inzwischen von vielen Menschen so bearbeitet werden, dass der Unterschied zu professionellen Medienerzeugnissen kaum erkennbar ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese Explosion digitaler Daten in Zukunft für eine „Konjunktur des Lecks“ führen wird, die WikiLeaks-Episode könnte sich im Nachhinein lediglich als Vorbote einer solchen Entwicklung erweisen. Zumindest in technischer Hinsicht wird die Weitergabe sensibler Informationen immer einfacher: Ein typisches Beispiel hierfür ist die so genannte „Steuersünder-CD“. Seit einigen Jahren gelangen immer wieder solche Sammlungen von Kontendaten von Steuerflüchtigen in den Umlauf, die ihren Weg aus Bankhäusern in Liechtenstein oder der Schweiz zu den deutschen Aufsichtsbehörden gefunden haben. Unter analogen Bedingungen wäre dieser Vorgang sehr viel komplizierter, hätten die Informationen doch zunächst mühsam kopiert und überbracht werden müssen.

Neben den technologischen Aspekten hat der Prozess des digitalen „leaking“ auch Folgen für die Empfängerseite. Bislang waren es in der Regel Vertreter der traditionellen Massenmedien, denen geheime Informationen zugespielt wurden⁴ – inzwischen agieren auch NGOs, Verbände oder einzelne Blogger als Relaisstationen bei der Weitergabe von Informationen. In vielerlei Hinsicht sind jedoch auch die Akteure des professionellen Journalismus von großem Nutzen in diesem Prozess, vor allem bei der Überprüfung und redaktionellen Bearbeitung großer, unstrukturierter Datenmengen. Auch WikiLeaks hat sein selbst gestecktes Ziel einer globalen Sichtbarkeit erst durch die Kooperation mit professionellen Medienunternehmen wie der New York Times, dem Guardian oder dem Spiegel erreichen können. Dabei hatte WikiLeaks vor allem die Aufgabe der Annahme, Archivierung und insbesondere der „Reinigung“ der digitalen Daten von Spuren der am Kopier- und Verbreitungsprozess beteiligten Personen übernommen.

Bei einer Betrachtung der „investigativen Arbeitsteilung“ zwischen den Beteiligten werden substanzielle Veränderungen deutlich. WikiLeaks bot Personen mit „gefährlichen Informationen“ offenbar einen besseren Schutz als die herkömmlichen Vertreter der „Vierten Gewalt“ – ein Grund dafür war neben der Fähigkeit und den Mitteln zur Vertuschung von Verbindungen zwischen dem „Leck“ und den digitalen Daten auch die Tatsache, dass sich WikiLeaks als dezentrale Schattenorganisation in den Lücken zwischen verschiedenen nationalen Rechtssystemen versteckt hält (vgl. Benkler 2011: 48). Demgegenüber liegen die Stärken professioneller journalistischer Akteure bei der Validierung und Authentifizierung von Rohdaten sowie dem Entwickeln von Narrativen und redaktionellen „Übersetzungsleistungen“, die für ein großes Publikum den Zugang zur Menge von Daten überhaupt erst möglich machen.

⁴ Die prominentesten Vertreter dieser alten Phase des Leaking waren auch in den Debatten um WikiLeaks present: Daniel Ellsberg, der die so genannten „Pentagon Papers“ kopiert und an die New York Times weitergegeben hatte sowie Bob Woodward und Carl Bernstein, die als Reporter für die Washington Post ihre Informationen zur späteren Watergate-Affäre von einer anonymen Quelle („Deep Throat“) erhalten hatten. Es ist daher alles andere als ein Zufall, dass die Pentagon Papers als eine Blaupause für die juristische Diskussion des WikiLeaks-Falles herangezogen werden (Benkler 2011: 33, Bunz 2011).

Obwohl WikiLeaks.org demnach nicht die einzige Distributionsplattform für die Militärdokumente und diplomatische Depeschen gewesen ist, liegt die Vermutung nahe, dass WikiLeaks als Organisation und vor allem Julian Assange der eigentliche Motor dieses Enthüllungsvorgangs gewesen sind. Die im Jahr 2010 entlang der verschiedenen Veröffentlichungen nachzuvollziehende Suche nach dem größtmöglichen Publikum hat deutlich gemacht, dass die Nutzung, das Image und die Verortung von Nachrichtenmedien sich in einer radikalen Umbruchssituation befindet – und davon auch die gesellschaftliche Konstruktion medialer und politischer Öffentlichkeiten betroffen ist. Noch immer wird die politische Öffentlichkeit zum großen Teil mit den Mitteln der traditionellen Massenmedien hergestellt, doch die Serie der Publikationen "powered by WikiLeaks" ist ein starker Indikator für das Aufkommen und die Etablierung einer neuen Art von Öffentlichkeitsakteuren.

Dass WikiLeaks kein Einzelfall ist, haben insbesondere in der Zeit der "Lähmung" der Plattform durch die Klage gegen Julian Assange und den damit verbundenen Hausarrest eine ganze Reihe von "Nachahmern" unter Beweis stellen wollen. Diese etwas frühzeitig als "Erben von WikiLeaks" bezeichneten Organisationen setzen ebenfalls auf die Entgegennahme digitaler Daten durch Leaks und haben dafür verschiedene Strategien und Lösungsansätze entwickelt. In direkter "Ahnenfolge" zu WikiLeaks steht dabei OpenLeaks.org, eine Initiative, die von den beiden "WikiLeaks-Aussteigern" Daniel Domscheit-Berg und Herbert Snorrason angeführt wird (vgl. www.openleaks.org sowie Domscheit-Berg 2011). Seit Januar 2011 ist eine Website im Netz, die jedoch noch nicht aktiv in Erscheinung getreten ist: es sind keine Fälle der Datenannahme, -weitergabe und/oder -publikation über OpenLeaks.org bekannt geworden. Doch trotz dieses "Schweigens" hat OpenLeaks.org einige substantielle Beiträge zum besseren Verständnis von "Leaking" als Kommunikationsprozess geleistet. Domscheit-Berg und seine Mitstreiter haben ein Modell entwickelt, in dem der Prozess des Leaking in vier voneinander getrennte Phasen unterteilt ist. OpenLeaks.org konzentriert sich dabei auf den Empfang und die "Reinigung" eingereichter digitaler Dokumente, während andere Partner die redaktionelle Aufbereitung und die Publikation der Daten übernehmen sollen. Durch dieses Konzept sollen die je spezifischen Probleme in den entsprechenden Bereichen besser verarbeitet werden können:

There are two major parts to the process of leaking: submission of material and publication of it. By concentrating on the submission part we attain two desirable goals: 1) increasing the security for all parties involved, 2) improving scalability by minimizing bottlenecks and reducing complexity in our organization. (<http://openleaks.org/content/faq.shtml>)

Der Entwicklerkreis von OpenLeaks setzt damit vor allem Akzente hinsichtlich der Sicherheit und Anonymität bei der Verarbeitung digitaler Dokumente, insbesondere geschieht dies mit Blick auf die zwar schnell gestarteten, aber oft fehlerbehafteten Bemühungen professioneller Medienanbieter bei der Einrichtung von Leaking-Portalen. Das prominenteste Beispiel ist das Projekt "Safehouse", das vom Wall Street Journal angeboten wird (<https://www.wsjsafehouse.com/>), allerdings zunächst die eigenen Sicherheitsmaßstäbe nicht hatte einhalten können. Vor allem die mangelhafte Anonymisierung der Einreichungen wurde kritisiert, zum anderen boten die Nutzungsbedingungen keinen ausreichenden Quellenschutz (Adam 2011, Gillmor 2011).⁵

⁵ In Deutschland wurde ein ähnliches Projekt durch die Westdeutsche Allgemeine Zeitung gestartet. Die Website wird vom Recherche-Team der WAZ-Mediengruppe betrieben und ist in der Lage, einen sicheren Datenaustausch für Informanten durchzuführen (vgl. <http://www.derwesten.de/recherche>). Bislang liegen keine Berichte über eine Störung oder Infiltration des Systems vor. Im Halbjahresbericht wird das Angebot als Erfolg beschrieben, auch wenn die Nutzer meist lediglich Hinweise auf möglicherweise berichtenswerte Stoffe liefern und nur selten direct Dokumente einliefern (<http://www.derwesten-recherche.org/2011/07/in-eigener-sache-nachrichten-aus-anonymen-quellen/>).

Während New York Times, Guardian und Spiegel noch zögern, eigene Leaking-Portale zu eröffnen, hat der Nachrichtensender Al-Jazeera eine "Transparency Unit" eingerichtet (<http://transparency.aljazeera.net/>). Anlass war die Publikation eines Dokumentenbündels zum Konflikt zwischen Israel und Palästina ("The Palestine Papers"). Die Initiative bezeichnet sich selbst als eine neue Art des "partizipativen Journalismus":

The Al Jazeera Transparency Unit (AJTU) aims to mobilize its audience - both in the Arab world and further afield - to submit all forms of content (documents, photos, audio & video clips, as well as "story tips") for editorial review and, if merited, online broadcast and transmission on our English and Arabic-language broadcasts. (<http://www.ajtransparency.com/en/about-transparency-unit>).

Den Erfolg der WikiLeaks-Aktivitäten im Hinterkopf, fördern professionelle Anbieter ganz offensichtlich die Nutzung und Verarbeitung „geleakter“ Informationen, auch innerhalb des Mediensystems. Noch immer gibt es dabei jedoch Bedenken, ob diese Plattformen ausreichenden Schutz für die einreichenden Personen und die Datensicherheit der Dokumente gewährleisten können. Darüber hinaus bleibt der juristische Status dieser Angebote häufig unklar, weil die Nutzungsbedingungen unpräzise formuliert sind. Professionelle Beobachter sind sich daher unschlüssig über die Schutzleistungen, die klassische Medienunternehmen den Personen bieten können, die kontroverse, geheime oder gar gefährliche Dokumente bereitstellen.

Journalist und Autor Dan Gillmor äußert gemischte Gefühle zu diesem durch WikiLeaks angestoßenen Wandlungsprozess im Journalismus:

While I tend to believe that every news organization should have a drop-off point for documents from whistleblowers, there's always going to be a question of how much a leaker should trust any private company on which a government can exert pressure, apart the issue of whether the company itself can always be trusted. (Gillmor 2011)

An dieser Stelle zeigt sich auch eine besondere Verbindung vom Prozess des Leaking zum politischen System. Denn selbst wenn keine Dokumente weitergegeben werden, die sich unmittelbar auf politische Akteure beziehen, so besteht immer auch eine Möglichkeit zur Ausübung von politischem Einfluss auf die am Leaking-Prozess beteiligten Personen und Plattformen. Wenngleich die wachsende Anzahl von Enthüllungs-Websites auf eine gewisse "Konjunktur des Leacks" hinweist, so zeigt der Fall WikiLeaks eben auch, dass es Mittel und Wege gibt, die ungewünschte Verbreitung offizieller Dokumente einzudämmen oder zu erschweren.⁶

4. WikiLeaks, Code und die Programmierung von Öffentlichkeit

Wie im voran gegangenen Abschnitt gezeigt werden konnte, hat sich WikiLeaks als digitale Transparenzplattform der Annahme und Verbreitung einer ganz besonderen Form von Informationen verschrieben. Der Grundgedanke der Veröffentlichung von Rohmaterialien, die der Organisation in Dateiform zugespielt werden, zielte sogar auf eine weitere Spezialisierung – im Mittelpunkt standen großen Datenmengen, die von einzelnen Personen (z.B. investigativ arbeiten-

⁶ Ein Beispiel hierfür ist die so genannte „Financial Blockade“ von WikiLeaks, als mehrere Kreditkartenunternehmen sowie Online-Finanzdienstleister die Konten der Organisation einfroren und damit den Spendenfluss nachhaltig unterbunden haben. Gleichwohl es keine offizielle Aufforderung seitens der US-Regierung für diese Blockade gab, so deuteten einige Äußerungen von Politikern darauf hin, dass die entsprechenden Unternehmen im Falle einer Aufrechterhaltung ihrer Dienstleistungen mit Konsequenzen zu rechnen hätten. Vgl. dazu Cohen 2011, Singel 2010.

den Journalisten) gar nicht verarbeitet, sondern erst in einem kollaborativen Prozess durchsucht und analysiert werden können.

Das daraus folgende „Digitalisierungsgebot“ der WikiLeaks-Publikationen führt jedoch zu der paradoxen Situation, dass der intransparente, informelle Akteur WikiLeaks nur dann etwas enthüllen oder durchschaubar machen kann, wenn die Informationen in der formalisierten Struktur digitaler Datensätze vorliegen. Darüber hinaus basiert der gesamte Leaking-Prozess, der charakteristisch für die Arbeit von WikiLeaks und anderen Plattformen dieser Art ist, auf programmier-technischen Formalisierungen durch Code:

Code at its most simplistic definition is a set of unambiguous instructions for the processing of elements of *capta*⁷ in computer memory. Computer code (...) is essential for the operation of any object or system that utilizes microprocessors. (Kitchen/Dodge 2011: 24)

Die Aufbereitung und Beschreibung der Daten – durch die Programmierung von Software – erfolgt mit dem Ziel, sie zugleich für automatisierte Suchroutinen und die menschliche Wahrnehmung (Lektüre, Ansicht) zugänglich zu machen.

Regardless of the nature of programming, the code created is the manifestation of a system of thought – an expression of how the world can be captured, represented, processed, and modeled computationally with the outcome subsequently doing work about the world – practices, ideas, measurements, locations, equations, and images – in order to augment, mediate, and regulate people’s lives. (Kitchin/Dodge 2011: 26)

Auch das systematische Durchsuchen des Materials durch die von Leaking-Plattformen aktivierte „Masse“ entspricht in dieser Perspektive einem „Formalisierungsprozess“, der große, unüberschaubare Mengen von Rohmaterial ordnet.⁸

Insofern ist das Resultat Internet-basierter Leaking-Prozesse eine spezifische, durch den bei der Entwicklung der Online-Plattformen entwickelten Code gestaltete Formen von Öffentlichkeit. Im Gegensatz zu den bisherigen Formen massenmedialer Öffentlichkeiten konstituieren nicht die Redaktions-, Produktions- und Distributionsstrukturen journalistischer Akteure einen für Nutzer zugänglichen Informationsraum. Stattdessen formieren sich die „programmierten Öffentlichkeiten“ durch die Entgegennahme, ggf. Entschlüsselung und Aufbereitung sowie die Strukturierung des digitalen Datenmaterials. Hierzu sind meist umfangreiche Kenntnisse über die Gestalt des Datenmaterials sowie die Möglichkeiten zu einer formalisierten und für ein Publikum lesbare Darstellung mittels Code erforderlich. Diese neue Produktionslogik im Umgang mit veröffentlichungsfähigem Material verschafft WikiLeaks und anderen digitalen Transparenzakteuren wichtige Vorteile gegenüber „klassischen“ Medienanbietern, deren Kernkompetenz vornehmlich in der redaktionellen Bearbeitung von Inhalten sowie der Verbreitung auf den globalen Medienmärkten liegt.⁹

7 „Capta“ sind mit Kitchen/Dodge Informationseinheiten, die aus einem Gesamtbestand vorliegender Daten zu einer Person, einem Thema etc. ausgewählt worden sind: „In other words, with respect to a person, data is everything that is possible to know about a person, *capta* is what is selectively captured through measurement“ (2011: 261).

8 Dies gilt im Übrigen auch im Falle der Kooperationen von WikiLeaks mit etablierten Medienunternehmen wie New York Times, Guardian oder Spiegel: auch hier wurden in die unübersichtlichen Datenmassen der Afghan bzw. Iraq War Logs Ordnungsmuster eingefügt, die eine Erschließung des Materials durch Dritte ermöglicht haben. Realisiert wurden diese Formalisierungen jedoch nicht allein durch programmiertechnische Eingriffe, sondern auch durch klassische redaktionelle Arbeitstechniken der Recherche, Überprüfung und Verifikation.

9 Die aktuellen Entwicklungen hin zu einem „data-driven journalism“ bzw. dem in Deutschland noch als exotisch geltendem „Datenjournalismus“ deuten an, dass hier eine allmähliche Orientierung auf die Entwicklungen im Umgang

Dass digital vorliegende Daten durch die Nutzung von Programmierkenntnissen immer häufiger zur Generierung spontaner, situationsbezogener Öffentlichkeiten eingesetzt werden, zeigt sich auch entlang der zahlreichen Beispiele eines digitalen politischen Aktivismus bzw. digitalen politischen Protests. So wurden etwa im Umfeld der #occupy-Proteste zahlreiche daten-basierte Formen von Öffentlichkeit realisiert – hierzu zählt etwa die Technik des „crisis mapping“, bei dem ortsbezogene Berichte aus dem Protestgeschehen über eine Umgebungskarte visualisiert werden können, ohne dass hierbei journalistische Akteure als Vermittler auftreten. Auch die Konzeptualisierung der #occupy-Bewegung als „Application Programming Interface“ weist in diese Richtung: hierbei werden Ideen, Instrumente und Strategien der Protestakteure als Bestandteile eines offen zugänglichen Daten-Reservoirs beschrieben, das durch die „Umprogrammierung“ je spezifischer Protest-Codes neu zusammengestellt werden kann (vgl. Madrigal 2011).

Der Bedeutungszuwachs digitalen Datenmaterials und die zunehmenden Möglichkeiten, durch die Anwendung von Programmierkenntnissen aktiv und gestaltend in den Prozess der Herstellung von Öffentlichkeit einzugreifen, bildet die konzeptuelle Brücke zum anschließend diskutierten Konzept von „Gestaltungsöffentlichkeiten“. Wenngleich in der bisherigen theoretischen Entwicklung des Begriffs insbesondere dynamische Elemente und Innovations- bzw. Reformpotenziale dominieren, so gewinnt hier ein zusätzlicher Aspekt des Begriffs an Kontur. Die Code-basierte Herstellung von Öffentlichkeit, die zwar die Strukturen elektronischer Massenmedien nutzt, sie aber zugleich fortschreibt und öffnet, betont das gestalterische Potenzial neuer Öffentlichkeitsakteure. Im Sinne der klassischen Öffentlichkeitstheorien (vgl. Habermas 1992, Neidhardt 1993, Peters 1994) steht WikiLeaks exemplarisch für eine neue Gruppe von „Sprechern und Kommunikateuren“, die jedoch nicht allein Zugang zu den Arenen massenmedialer Öffentlichkeiten haben, sondern zugleich die Mittel zur Herstellung, Entwicklung und Vernetzung neuartiger digitaler Teilöffentlichkeiten. Schlüsselressourcen sind hierbei im Falle der Transparenzakteure Besitz oder Zugang zu bislang geheimen bzw. zurückgehaltenen Informationen sowie vor allem Kenntnisse zur Formalisierung und produktiven Weiterverarbeitung digitaler Daten. In diesem besonderen Digitalisierungsprozess wird „Code“ zu einer neuen Machtstruktur im Schnittfeld von Medien und Politik.

5. WikiLeaks und das Modell der Gestaltungsöffentlichkeit

Betrachtet man die verschiedenen Entwicklungsphasen der WikiLeaks-Enthüllungen aus einer theoretischen Perspektive, eröffnet das Modell der „Gestaltungsöffentlichkeit“ neue Ansätze für eine Deskription und Systematisierung. In der öffentlichkeitstheoretischen Debatte wird das Konzept nur selten erwähnt, insbesondere findet es Anwendung bei der Auseinandersetzung mit Politik- und Gesellschaftsberatungsprozessen und den dabei entstehenden Kommunikationsvorgängen zwischen Akteuren aus den Bereichen Politik, Medien und Zivilgesellschaft. Ausgangspunkt sind dabei die vielfältigen Erfahrungen von Unsicherheit und Unstrukturiertheit in gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen, die neben der Konsultation klassischer Expertise den Zugriff auf zusätzliche Wissensbestände oder Daten eröffnen. Gestaltungsöffentlichkeiten können dabei als eine flexible, allerdings instabile Ebene zwischen flüchtigen Veranstaltungsöffentlichkeiten (vgl. Gerhards 1992) und den verfassten Verfahren und Arenen deliberativer Demokratie verstanden werden.

mit digitalen Materialien stattfindet. Allerdings eröffnet genau dieser Prozess für neue Akteure Einstiegspunkte in die Strukturen des Mediensystems. Assange verweist in Obrist 2011 auf genau diesen Modernisierungsbedarf etablierter journalistischer Akteure und beschreibt WikiLeaks als eine Art „Hilfsstruktur“, die solche Defizite ausgleichen könne.

Um das Konzept der Gestaltungsöffentlichkeit mit Bezug auf den Akteur WikiLeaks zu nutzen, muss dieser nicht im Sinne eines neuartigen Beratungsakteurs verstanden werden. Der Ansatz der Gestaltungsöffentlichkeit erweitert das klassische Akteursreservoir als Verbindung und Schnittstelle verschiedener Kommunikationsprozesse hin zum Entscheidungsbereich des politischen Systems. Dies ermöglicht

unterschiedliche Blickwinkel zur Strukturierung von Problemlagen transparent zu machen und bisher beratungsexterne beziehungsweise –irrelevante Wissensvorräte zu heben. (Böschen/Kropp/Soentgen 2007: 224)

WikiLeaks wird dabei nicht als externer Impulsgeber zur Mitarbeit „eingeladen“, sondern bringt sich gewissermaßen selbst ins Spiel, indem Daten einer breiten Öffentlichkeit präsentiert werden, die zuvor nur für ausgewählte Akteure innerhalb des politischen Systems verfügbar waren. Insofern generiert WikiLeaks zwar noch keinen „neuen Wissensvorrat“, leistet aber erkennbar einen Beitrag zur Offenlegung bislang geheimer Wissensbestände. Durch diese Freisetzung von Informationen entlang verschiedener Themenlinien (vgl. die in Abschnitt 1 skizzierten Typen von Leaks) entsteht zumindest kurzfristig die Möglichkeit zur Neuorientierung und Neuordnung gesellschaftlicher Debatten und werden politische Akteure gezwungen, das eigene Handeln zu überdenken bzw. zu verändern.

Als zentrale Charakteristika von Gestaltungsöffentlichkeiten lassen sich vorläufig deren dynamische, unabgeschlossene Form, flexible Akteurskonstellationen in unterschiedlicher Nähe zum politischen System sowie eine grundsätzliche thematische Offenheit festhalten. Im Falle der WikiLeaks-Enthüllungen kommt die Möglichkeit zur Veränderung der Funktionsgrundlagen des öffentlichen Raumes hinzu – bedingt durch die digitale Struktur der Daten und die Kompetenz, das Datenmaterial in neuartiger Form einem breiten Publikum zugänglich zu machen, hat WikiLeaks als Organisation nicht nur einen Beitrag zur Erschließung neuer Wissensbestände geleistet, sondern eine neue Erscheinungsform von „Gestaltungsöffentlichkeit“ entwickelt. Diese Innovationstätigkeit fügt sich ebenfalls gut in das theoretische Konzept, denn

Gestaltungsöffentlichkeiten lassen sich (...) als themenzentrierte Arrangements von Diskursen, Institutionen und Akteuren zu verstehen, in welchen sich die »realexperimentellen« Bedingungen für die gesellschaftliche Einbettung spezifischer Innovationen widerspiegeln. (ebd.)

Die Veröffentlichung der Dokumente über WikiLeaks.org lässt sich als eine Serie solcher „Realexperimente“ beschreiben, bei dem die ursprüngliche Offenheit des Kommunikationsarrangements als „Wiki“ entlang der jeweiligen „Publikationserfolge“ sukzessive geschwächt und schließlich zum Anlass des „inneren Bruchs“ der Organisation WikiLeaks.org geworden ist. Auch hier zeigt sich die Nähe zum dynamischen Konzept:

Gestaltungsöffentlichkeiten weisen zwar den grundsätzlich unabschließbaren Charakter von Öffentlichkeiten auf, sind zugleich aber schon strukturiert. Sie schreiben dem behandelten Gegenstand spezifische Wissensordnungen ein und prägen institutionelle Handlungsmuster vor. Sie sind das Ergebnis gesellschaftlicher (Wissens-)Konflikte und Machtspiele und folgen einer Dynamik von Öffnungen und Schließungen. (ebd.)

Diese „Öffnungen und Schließungen“ lassen sich entlang der Publikationsgeschichte von WikiLeaks deutlich nachvollziehen, erkennbar wird hier auch die unterschiedliche Bedeutung „neuer Massen“: Auf die erste Phase der offenen, auf Kollaboration setzenden Plattform, die vornehm-

lich Rohdaten bereitstellt (ca. 2006-2009) folgte im Frühjahr 2010 die selbstständige Online-Veröffentlichung des entschlüsselten und redaktionell bearbeiteten Videos „Collateral Murder“ (vgl. www.collateralmurder.org). Die Enthüllungen der zweiten Jahreshälfte (Afghan War Logs, Iraq War Logs, Diplomatic Cables) fanden dagegen in multilateraler Kooperation mit etablierten Medienunternehmen statt und bedeuteten die Abkehr vom offenen Kollaborationsmodell. Bei den Guantanamo-Files (April 2011) waren die genauen Vertriebswege der fertig bearbeiteten Verhörprotokolle nicht ganz klar nachzuzeichnen, die Publikation von ca. 55.000 unbearbeiteten Botschaftsdepeschen (August 2011) zielt dagegen wieder auf die Einbindung der „interessierten Massen“ bei der Auswertung des Materials.

Im Zuge der Streitigkeiten zwischen ehemaligen Mitgliedern der WikiLeaks-Gruppe, die nach den Auseinandersetzungen mit Julian Assange die Organisation verlassen hatten, kehrte WikiLeaks.org im Herbst 2011 sogar zur ursprünglichen Idee des „Enthüllungs-Wikis“ zurück: nachdem die diplomatischen Kabel zunächst nur schrittweise und im Verbund mit Medienpartnern publiziert worden waren, veröffentlichte WikiLeaks.org im August 2011 schließlich den kompletten Datensatz (vgl. Kraft 2011).¹⁰

Mit der Abkehr vom Wiki-Prinzip der offenen Kollaboration hatte WikiLeaks die Möglichkeiten für eine digitale Bürgerbeteiligung systematisch gesenkt: durch die Konzentration auf die geschäftsmäßige Zusammenarbeit mit professionellen Medienpartnern war WikiLeaks zu einem eher konventionellen Akteur des politisch-medialen Systemkomplexes geworden. Dadurch hat auch ein Gestaltwandel stattgefunden: WikiLeaks war zu den Hochzeiten seiner Enthüllungserfolge keine offene, auf dezentraler Kooperation basierende Bürgerplattform, sondern eine exklusive Organisation, die sich dem Handel mit sensiblen Informationen verschrieben hat und dabei ein wichtiges Element einer „vernetzten vierten Gewalt“ (Benkler) geworden ist.

An dieser Stelle findet sich auch die Begründung für die stabilisierende Wirkung von WikiLeaks in einem gesellschaftlichen Verständigungsprozess: ohne die kontinuierliche Publikation geheimer Daten, sei es als Einzelakteur oder im Verbund mit etablierten Medienunternehmen, hätten sich keine nachhaltigen Debatten über die grundsätzliche Bedeutung von Transparenz und Geheimhaltung im politischen Prozess entwickelt (vgl. Ischinger 2011, Kornblum 2011). Auch die zunehmenden organisationellen Probleme von WikiLeaks verändern diese Einschätzung nicht – schließlich sind in der Folge nicht nur weitere Leaking-Plattformen entstanden (OpenLeaks.org, Greenleaks.com Irishleaks.ie etc.), sondern haben auch Medienunternehmen „Leaking-Portale“ in die eigenen Angebote integriert (z.B. Al-Jazeera, Washington Post, Der Westen). Dadurch deuten sich nachhaltige Veränderungen für die Entstehung politischer Öffentlichkeiten an.

Die Einordnung von WikiLeaks als Organisator und Stabilisator innerhalb eines themenzentrierten Akteursnetzwerks erscheint somit zulässig – einerseits haben die Enthüllungen in Form der policy-Leaks (Afghanistan, Irak, Guantanamo) eine andere Deutung der Ereignisse nahegelegt als die Darstellungen der unmittelbar beteiligten politischen Akteure. Auch die Einschätzung der politics-Leaks („Cablegate“) ist aus der Perspektive der Gestaltungsöffentlichkeit interessant: hier wirkte WikiLeaks in einer gegensätzlichen Richtung, nämlich als „De-Stabilisator“, der die Kommunikationspraktiken politischer Akteure offenlegt und somit der Gesellschaft eine neue Sichtweise auf deren Verhalten ermöglicht. Dennoch kann auch hier von einem Lern- bzw. Wissensbildungsprozess gesprochen werden, allerdings weniger im Sinne einer produktiven Aneignung.

¹⁰ Die genauen Umstände der vollständigen Offenlegung der mehr als 250.000 Einzeldokumente aus dem Bestand des US-Außenministeriums sind nicht abschließend geklärt. Während Vertreter der professionellen Medien eine „Datenpanne“ bzw. ein „Leck bei WikiLeaks“ ausgemacht haben wollten, hatte WikiLeaks.org das Material „offiziell“ über die Website WikiLeaks.org freigegeben, um eine Beteiligung interessierter Nutzer an der kollaborativen Durchsicht und Auswertung des Materials zu ermöglichen.

nung neuer Wissensbestände, sondern einer kritischen Auseinandersetzung mit den Techniken der Macht.¹¹

Zusätzlich zur Herleitung über die konkrete „Öffentlichkeitsproduktion“ durch Programmierung lässt sich WikiLeaks also auch in einer inhaltlichen Perspektive als Öffentlichkeitsakteur beschreiben. Die besondere Stellung des Akteurs außerhalb der klassischen Strukturen politischer Systeme gelingt dabei über den besonderen Charakter von Gestaltungsöffentlichkeiten, die eine Integration bzw. Vernetzung neuer Akteure ermöglichen, wenn diese in Phasen diskursiver Unbestimmtheit Impulse für die gesellschaftliche Debatte relevanter Themen liefern. Während in konventionellen Gestaltungsöffentlichkeiten ein Anschluss an politische Verfahren über verschiedene Formen von Beratungskommunikation (z.B. Räte, Konferenzen, Kommissionen) realisiert wird, skizziert WikiLeaks.org als Akteur einer digitalen Medienarena neue Möglichkeiten für die Beteiligung am politischen Prozess. Kennzeichnend ist dabei sowohl die Positionierung außerhalb des Einzugsbereichs politischer bzw. juristischer Regelsysteme, als auch die Erschließung neuer Ressourcen (digitale Daten, Code) für die konkrete Herstellung politischer Öffentlichkeiten.

6. Die Ethik des Lecks?

Die Skizzierung von Leaking-Prozessen als eine Erscheinungsform neuartiger „Gestaltungsöffentlichkeiten“ erlaubt auch einen Anschluss an die Debatte um ethische Aspekte im Umgang mit sensiblen Informationen. Bislang haben solche Aspekte im Umfeld der WikiLeaks-Enthüllungen nur eine untergeordnete Rolle gespielt. Durch die Neukonfiguration der Strukturen medialer und politischer Öffentlichkeiten ist das eigentliche Leck als Ursprung ethischer Konflikte im Umgang mit Informationen aus dem Blickfeld geraten. Dabei könnte die Motivation einer „Aufdeckung von Missständen“ sehr wohl als Anknüpfungspunkt für die Beurteilung des ethischen Gehalts von Leaking-Vorgängen genutzt werden: ist bei einer Weitergabe des Datenmaterials mit dem Ende (gesellschaftlicher) Ungerechtigkeiten oder Unrechtmäßigkeiten zu rechnen? Oder dient die Weitergabe der Daten „nur“ der Schädigung von Personen und Unternehmen bzw. der eigenen Vorteilsnahme? Werden nicht intendierte Folgeschäden bedacht und wer trägt in solchen Fällen die Verantwortung? Insbesondere die Rahmung von Leaking-Prozessen als Element einer anschließenden öffentlichen Debatte weist solchen Fragen eine große Bedeutung zu. Die Erschließung neuer Wissensbestände durch neuartige „Gestaltungsöffentlichkeiten“ beinhaltet auch die Auseinandersetzung mit den zu erwartenden, ggf. auch nicht-intendierten Folgen der Enthüllungen – eine ethische Dimension der Leaking-Aktivität ist demnach auf verschiedenen Ebenen ein fester Bestandteil der Grundkonstellation.

Entlang solcher Fragen ist in nur wenigen Fällen versucht worden, zwischen „guten“ und „schlechten“ Lecks zu unterscheiden (vgl. Hanson/Ceppos 2006, Labossiere 2010). Die Argumentation bezieht sich dabei meist allein auf die individuelle Motivation zu Weitergabe oder Zurückhaltung von Informationen, die grundsätzlich den Dilemmata von „Whistleblowern“ nicht unähnlich ist.¹² Die Verbindung hin zur ethischen Dimension von WikiLeaks ließe sich über eine Über-

¹¹ An dieser Stelle liegt eine Verbindung zu Assanges Schriften zu „Conspiracy as Governance“ – das gezielte Stören des Kommunikationsflusses zwischen den Mitgliedern einer Verschwörung wird hier als subversiver Akt modelliert. Der durch die „Gestaltungsöffentlichkeit“ ausgelöste Verständigungsprozess zielt dabei auf eine Lähmung des Netzwerks der Verschwörer, ein konstruktiver Lernprozess ist dabei nicht vorgesehen. In funktionaler Hinsicht übernehmen diese Enthüllungen dann die Rolle einer „negativen Gestaltungsöffentlichkeit“.

¹² Deiseroth (2004: 124) definiert Whistleblowing entlang der Kriterien „revealing wrongdoing“, „going outside“, „serving the public interest“, „risking retaliation“. Zentraler Ansatzpunkt für das Handeln des Whistleblowers ist dabei

tragung des Begriffs aus der Unternehmens- bzw. Organisationsperspektive auf einen gesellschafts- bzw. systemorientierten Interventionspunkt erreichen:

Whistleblower sind also „ethische Dissidenten“, das heißt Personen mit Zivilcourage, die ungeachtet für sie nachteiliger Konsequenzen aus gemeinnützigen Motiven die „Alarmglocke“ läuten, um auf bedenkliche Ereignisse oder Vorgänge in ihrem Arbeits- oder Wirkungsbereich hinzuweisen und auf Abhilfe zu drängen. (Deiseroth 2004: 125)

Die Position der „ethischen Dissidenz“ ist zumindest Julian Assange nicht fremd, skizziert er doch insbesondere in seines Essay „State and Terrorist Conspiracies“ und „Conspiracy as Governance“ ein Konzept, das als theoretische Skizze und Grundierung für die spätere operative Umsetzung der WikiLeaks-Plattform angesehen werden kann (vgl. Assange 2006). Hier formuliert Assange den Anspruch einer „radikalen Transparenz“, der für viele andere Enthüllungs-Portale wenn nicht als Vorbild, so doch als Orientierungspunkt genutzt worden ist. Von zentraler Bedeutung ist dabei auch die Rolle technologischer Innovationen, die eine neuartige Basis für die Beobachtung und Kontrolle politischer Akteure liefern können:

To radically shift regime behavior we must think clearly and boldly for if we have learned anything, it is that regimes do not want to be changed. We must think beyond those who have gone before us and discover technological changes that embolden us with ways to act in which our forebears could not. (Assange 2006: 1)

In seiner intensiven Auseinandersetzung mit den Assange-Schriften kommt Alan Bady zu dem Schluss, dass die Perspektivierung von WikiLeaks als eine Art „gesellschaftsbezogenes Whistleblowing-Portal“ durchaus anschlussfähig an Diskussionen um eine „Ethik des Lecks“ sein kann:

The question for an ethical human being — and Assange always emphasizes his ethics — has to be the question of what exposing secrets will actually accomplish, what good it will do, what better state of affairs it will bring about. (Bady 2010).

Wie gezeigt werden konnte, müssen im Kontext von Leaking-Plattformen nicht allein die Kooperationsstrukturen mit professionellen Medien einer kritischen Prüfung unterzogen werden, sondern auch die Tätigkeitsprofile innerhalb dieser neuen „investigativen Arbeitsteilung“. Hier ist insbesondere der ambivalente Charakter von WikiLeaks als „intransparenter Transparenzakteur“ ein Ansatzpunkt für Kritik. Allerdings kann gerade die Konzeptualisierung als Impulsgeber für Gestaltungsöffentlichkeiten zeigen, dass die externe Positionierung und „politische Unbestimmtheit“ des Akteurs auch positive Folgen haben kann.

Des Weiteren sind die Regelungen, Normierungsprozesse, Selbstverpflichtungen und -beschränkungen zu hinterfragen, die sich unter freiwilligen Kollaborateuren ausbilden.¹³ Dass Plattform-Akteure wie WikiLeaks eine wichtige Rolle bei der Bereitstellung (oder Einschränkung) solcher „Gestaltungsöffentlichkeiten“ spielen, lässt sich anhand der bisherigen Publikationsgeschichte nachvollziehen – ein Schlüsselaspekt ist auch hier der Umgang mit der neuen Ressource

die Ebene der Organisation, denn vom Ort, an dem das „Alarm schlagen“ stattfindet, leiten sich sämtliche (rechtlichen) Konsequenzen für Whistleblower ab. Vgl. dazu auch Strack 2008.

¹³ Bislang liegen noch keinerlei Untersuchungen „zweiter Ordnung“ vor, die sich nicht mit der Enthüllungspraxis durch WikiLeaks, sondern mit der Nutzerbeteiligung auf der Plattform bzw. in kollaborativen Recherche- und Systematisierungsprozessen befassen. Ähnlich wie bei den Untersuchungen zur Demografie von Wikipedia-Nutzern sind hier Aufschlüsse zur tatsächlichen Reichweite solcher Partizipationsangebote wie auch zur konkreten Nutzungspraxis während kollaborativen Arbeitsprozessen zu erwarten.

des Code. An dieser Stelle offenbaren sich auch neue Ambivalenzen: trotz des Transparenzanspruchs von WikiLeaks bleibt der Quellcode geheim (dies gilt im übrigen auch für andere Leaking-Plattformen). Im Widerspruch zu den Grundsätzen der „Open Source“-Bewegung erfolgt die Entwicklung der Plattform-Architektur im Verborgenen und ist nur für wenige „Eingeweihte“ zugänglich. Zwar wird auch hier die Schutzfunktion dieser Form der Geheimhaltung betont, doch resultiert daraus umgekehrt ein erheblicher Verantwortungsdruck auf die Betreiber von Transparenz-Plattformen. Zugang und Kontrolle zu den Schlüsselressourcen Daten und Code verleihen den handelnden Personen elementare Machtpositionen, die sie durch unehrliches bzw. unethisches Verhalten in Gefahr bringen können. Die Existenz eines Grundkonsenses unter den an der Entwicklung derartiger Plattformen beteiligten Personen ist somit notwendig – aufgrund der Abgeschlossenheit der Organisationsstruktur entzieht sich dieser Bereich jedoch einer Untersuchung und Bewertung.¹⁴

Auch auf einer Makro-Ebene ergeben sich Implikationen für eine „Ethik des Lecks“ bzw. eine „Ethik des Leaking“. Digitale Transparenzakteure, die sich der Beobachtung und Kontrolle politischer Akteure verschreiben und dabei als Teil oder funktionale Erweiterung der „Vierten Gewalt“ auftreten, lassen sich auch als „Unterwuchungsakteure“ beschreiben. Der Begriff geht zurück auf den Medienkünstler Steve Mann, der damit eine – zumindest theoretische – Möglichkeit einer subversiven Gegenstrategie zu Formen medialer Überwachung skizziert hatte:

The word „Surveillance“ is French for „to watch from above“. It typically describes situations where person(s) of higher authority (e.g. security guards, department store owners, or the like) watch over citizens, suspects, or shoppers. (...)The author has suggested „sous-veillance“ as French for“to watch from below“. The term „sousveillance“ refers both to hierarchical sousveillance, e.g. citizens photographing police, shoppers photographing shopkeepers, and taxi-cab passengers photographing cab drivers, as well as personal sousveillance (bringing cameras from the lamp posts and ceilings, down to eye-level, for human-centered recording of personal experience). (Mann 2004: 620)

Während Mann „Sousveillance“ noch im Wortsinne durch die Aufzeichnung von Foto- oder Videoaufnahmen beschrieben hat, bieten Transparenz-Akteure wie WikiLeaks auch die Möglichkeit zu anderen Formen der „gemeinschaftlichen Unterwuchung“. Die kollaborative Auseinandersetzung mit geleakten Dokumenten trägt ebenfalls Züge eines „watching from below“, das nach der Freisetzung von Informationen durch ein Leck die gesellschaftliche Weiterverarbeitung ermöglicht und in der Konfrontation mit politischen Akteuren münden kann.¹⁵

Perspektivisch könnte hier auch ein Ansatzpunkt für die Frage nach der künftigen Etablierung ethischer Standards liegen – während bislang zentrale Institutionen, Gremien und Kommissionen die Entwicklung von Grundsätzen und Kodizes zur „guten Praxis“, „ethischem Verhalten“ oder „good governance“ übernehmen, so bieten die verteilten, flachen Strukturen innerhalb dezentraler Kommunikationsnetzwerke offenbar auch Ansatzpunkte für die Ausbildung von Normen und Regelkomplexen. Selbst wenn WikiLeaks.org als konkretes Projekt in eine operative Sackgasse

14 Das Risikopotenzial dieser Situation ist im Zuge der jüngeren Publikationsgeschichte von WikiLeaks durch die kontroversen Positionen der an den Enthüllungen beteiligten Akteure deutlich geworden, am Ende standen offen ausgetragene Streitigkeiten und das Zerwürfnis zwischen den ehemaligen Führungspersönlichkeiten Assange und Schmitt/Domscheit-Berg.

15 Eine Veranschaulichung dieser Praxis bieten die Online-Plattformen, die sich mit den Plagiaten verschiedener deutscher Politikerinnen und Politikern auseinandergesetzt haben. Eine Vielzahl von Nutzern hat hier einen Beitrag geleistet, die wissenschaftliche Tätigkeit von Personen des öffentlichen Interesses „von unten“ zu überprüfen. Der prominenteste Fall stellt hier sicherlich die Plagiats-Affäre um den ehemaligen Wirtschafts- und Verteidigungsminister Karl-Theodor zu Guttenberg dar (vgl. Ruppert/Reimer 2011 sowie die Beiträge in Lepsius/Meyer-Kalkus 2011).

geraten ist und zu eng mit dem persönlichen Schicksal von Julian Assange verknüpft sein mag, so dürfte das Konstruktionsprinzip der Plattform und die Verzahnung mit der Debatte um eine globale Transparenz-Bewegung (vgl. Sifry 2011) genügend Stoff für Weiterentwicklungen bieten.

Literatur:

Adam, M. (2011) "Privacy Advocate Doesn't Trust the Wall Street Journal's Safehouse," in: The Atlantic, 5.5.2011. Online unter www.theatlanticwire.com/business/2011/05/privacy-advocate-doesnt-trust-wall-street-journal-safehouse/37410/. Letzter Abruf: 15.11.2011.

Ash, Timothy (2010): NN. In: The Guardian, 28.11.2010. Online unter <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2010/nov/28/wikileaks-diplomacy-us-media-war>. Letzter Abruf: 23.11.2011.

Assange, Julian (2006): State and Terrorist Conspiracies. Online unter: <http://cryptome.org/0002/ja-conspiracies.pdf>. Letzter Abruf: 23.11.2011.

Bady, Aaron (2010): Julian Assange and the Computer Conspiracy. Online unter <http://zunguzungu.wordpress.com/2010/11/29/julian-assange-and-the-computer-conspiracy-%E2%80%9Cto-destroy-this-invisible-government%E2%80%9D/#>. Letzter Abruf: 30.11.2011.

Benkler, Y. (2011) A Free Irresponsible Press. WikiLeaks and the Battle over the Soul of the Networked Fourth Estate. Online Working Paper, www.benkler.org/Benkler_Wikileaks_current.pdf. Letzter Aufruf: 30.11.2011.

Bösch, Stefan /Kropp, Cordula/Soentgen, Jens (2007): »Gesellschaftliche Selbstberatung«: Visualisierung von Risikokonflikten als Chance für Gestaltungsöffentlichkeiten. In: Leggewie, Claus (Hg.): Gesellschaftsberatung. Neue Wege öffentlicher Konsultation. Frankfurt/M.: Campus. S. 223-246.

Bunz, Mercedes (2011): Das offene Geheimnis. Zur Politik der Wahrheit im Datenjournalismus. In: Geiselberger, Heinrich (Hg.): WikiLeaks und die Folgen. Die Hintergründe. Die Konsequenzen. Berlin. S. 134-151.

Cohen, Rick (2011): The Financial Blockade of WikiLeaks and Its Meaning for the Nonprofit Sector. In: The Nonprofit Quarterly, 28.10.2011. Online unter http://www.nonprofitquarterly.org/index.php?option=com_content&view=article&id=17171:the-financial-blockade-of-wikileaks-and-its-meaning-for-the-nonprofit-sector&catid=153:features&Itemid=336.

Deiseroth, Dieter (2004): Was ist Whistleblowing? In: Meyer, Gerd/Dovermann, Ulrich/Frech, Siegfried/Gugel, Günther (Hg.): Zivilcourage lernen Analysen – Modelle – Arbeitshilfen. Bonn. S. 124-135.

Gerhards, Jürgen (1992): Politische Veranstaltungen in der Bundesrepublik. Nachfrager und wahrgenommenes Angebot einer „kleinen“ Form von Öffentlichkeit. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Soziopsychologie. Jg. 44, Heft 4. S. 766-779.

Gillmor, Dan (2011): Wall Street Journal's (Fail)SafeHouse: Keep Trying. In: mediactive.com, 5.6.2011. Online unter <http://mediactive.com/2011/05/06/wall-street-journals-failsafehouse-keep-trying/>. Letzter Abruf: 24.11.2011.

Görke, Lucia/Morgenstern, Kathrin (2010): Ambivalente Transparenz. Vorgehensweise und Funktion von WikiLeaks. In: Politische Studien, Nr. 439 (9-10/2011). S. 16-25.

Habermas, Jürgen (1992): Faktizität und Geltung. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats. Frankfurt: Suhrkamp.

Hanson, Kirk/Ceppos, Jerry (2006): The Ethics of Leaking. In: Markkula Center for Applied Ethics. Online-Publikation unter <http://www.scu.edu/ethics/publications/ethicalperspectives/leaks.html>

Ischinger, Wolfgang (2011): Das WikiLeaks-Paradox: Weniger Transparenz, Mehr Geheimdiplomatie. In: Geiselberger, Heinrich (Hg.): WikiLeaks und die Folgen. Die Hintergründe. Die Konsequenzen. Berlin. S. 155-163.

Kraft, Steffen (2011): Leck bei WikiLeaks. In: Der Freitag, 25.8.2011. Online unter <http://www.freitag.de/politik/1134-nerds-ohne-nerven>. Letzter Abruf: 30.11.2011.

Kornblum, John C. (2011): Wikileaks und die Ära des radikalen Wandels. In: Geiselberger, Heinrich (Hg.): WikiLeaks und die Folgen. Die Hintergründe. Die Konsequenzen. Berlin. S. 175-189.

Labossiere, Mike (2010): The Ethics of Wikileaks, Revisited. In: talking philosophy, 6.12.2010. Online unter <http://blog.talkingphilosophy.com/?p=2389>

Lepsius, Oliver/Meyer-Kalkus, Reinhart (2011) (Hg.): Inszenierung als Beruf. Der Fall Guttenberg. Berlin.

Neidhardt, Friedhelm (1994): Öffentlichkeit, öffentliche Meinung, soziale Bewegungen. In: Ders.: Öffentlichkeit, öffentliche Meinung, soziale Bewegungen. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 34. S. 7-41

Peters, Bernhard (1993): Die Integration moderner Gesellschaften. Frankfurt: Suhrkamp.

Reimer, Julius/Ruppert, Max (2011): Der Ex-Minister und sein Schwarm. In: journalist, Nr. 4/2011. S. 76-80.

Rosen, Jay (2010): The Afghanistan War Logs Released by Wikileaks, the World's First Stateless News Organization. In: PressThink, 26.7.2010. Online unter: http://archive.pressthink.org/2010/07/26/wikileaks_afghan.html.

Sifry, Micah (2011): WikiLeaks and the Age of Transparency. New York.

Singel, Ryan (2010): Key Lawmakers Up Pressure on WikiLeaks and Defend Visa and Mastercard. In: Wired.com, 9.12.201. Online unter <http://www.wired.com/threatlevel/2010/12/wikileaks-congress-pressure/>. Letzter Abruf: 1.12.2011.

Strack, Guido (2008): Whistleblowing in Deutschland. Online-Publikation unter http://www.whistleblower-net.de/pdf/WB_in_Deutschland.pdf.

Ad-hoc-Partizipation trotz digitaler Unmündigkeit

MEDIALE INSZENIERUNGEN PARTIZIPATORISCHER ÖFFENTLICHKEIT(EN)

Prolog

Öffentlichkeit ist die vermittelnde, für jeden Bürger offen stehende Sphäre in der staatstheoretisch angenommenen Trennung zwischen Staat und Zivilgesellschaft. Öffentlichkeit entsteht performativ durch die in politischer Absicht versammelten, miteinander kommunizierenden Bürger, die abwechselnd als Sprecher wie als Publikum auftreten und wechselseitig wahrgenommen werden wollen.¹

Öffentlichkeit

Gegenwärtig fällt es schwer, sich den Aufruf zu einer politischen Versammlung, oder gar die öffentliche Kommunikation gänzlich ohne technische Unterstützung vorzustellen, daher fällt technischen Artefakten eine prominente Rolle für das politische (Mit-)Wirken zu. Öffentliche Bekanntmachungen werden schon lange nicht mehr durch den von Stadt zu Stadt ziehenden Ausrufer vermittelt, sondern durch gedruckte Amtsblätter und in der Folge durch die Berichterstattung in den etablierten Medien Zeitung, Rundfunk und Fernsehen. Welche Rolle die so genannten neuen Medien, also beispielsweise *Online-Journale (Blogs)* oder *social media* für die öffentliche Kommunikation und die politische Partizipation spielen, soll hier erörtert werden.

Politische Partizipation bedeutet konkret für jeden Bürger etwas anderes, ganz allgemein gesprochen versteht man darunter die Einflussnahme einzelner oder die von Gruppen auf politische Entscheidungen.² Aus der politischen Einzelmeinung wird durch den Zusammenschluss zu einer Interessensgruppe eine öffentliche, sofern sie von Mitgliedern der Zivilgesellschaft diskutiert wird. Im Anschluss an dieses »öffentliche Rasonieren« wird diese öffentliche Meinung von den zum Staatsdienst beauftragten Politikern aufgegriffen, abgewogen und unter Umständen in eine politische Handlungsanweisung transformiert, die bei den Bürgern auf Ablehnung oder Zustimmung trifft, was sie auch kundgeben.

Politische
Partizipation

Doch wieso sich erst langwierig in Vereinen, Gewerkschaften oder gar Parteien engagieren, wenn der allseits gebildete Weltbürger mit Hilfe einer Fingergeste auf dem stets griffbereiten Smartphone oder einem einfachen Mausklick am Heimcomputer direkt und unmittelbar in das politische Geschehen eingreifen oder politische Aktivisten weltweit unterstützen kann? Wozu Transparente schreiben und auf eine Demonstration gehen, wo doch ein einfacher *Blog-Post* reicht? Welchen Sinn hat es, nur alle vier Jahre sein Kreuzchen zu machen, zumal wir im Informationszeitalter die technische Möglichkeit besitzen, unser Mandat ganz liquide, sozusagen auf Widerruf, zu vergeben?

¹Für die propädeutische Abgrenzung eines Typus bürgerlicher Öffentlichkeit siehe Jürgen HABERMAS: *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*; mit einem Vorwort zur Neuauflage 1990, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990, S. 54ff.

²Siehe den entsprechenden Eintrag in: Uwe ANDERSEN und Wichard WOYKE (Hrsg.): *Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland*, Opladen: Leske+Budrich, 2003 (Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003), URL: <http://www.bpb.de/wissen/06713986635846339646200579504445>.

Auf der Seite des Staates überwiegen scheinbar ebenfalls die Vorteile einer technisch gestützten Lenkung: die schwer greifbare, diffuse öffentliche Meinung kann mit Hilfe der vernetzten ubiquitären Technik quantifiziert werden, weit genauer als dies die Stichproben einer Umfrage versuchen. In letzter Konsequenz erhielte jeder Bürger einfach einen Knopf zum unmittelbaren Abstimmen über die politische Gefühlslage, so der Traum der Kybernetiker.³

In der Tat entsteht Öffentlichkeit auch und gerade mit Hilfe von technischen Erfindungen (wie dem Buchdruck beispielsweise). Das reine Vorhandensein von Technik reiche allerdings nicht aus, wie Horst Pöttker einleitend schreibt:

»[E]s bedarf darüber hinaus eines besonderen gestalterischen Könnens und Wollens, das sich auf die gesellschaftlich auszutauschenden Inhalte und die dafür geeigneten Darstellungsformen richtet. Das Bündel dieser Kenntnisse, Fähigkeiten und Motivationen macht den Journalistenberuf aus.«⁴

Wenn im Folgenden also von »den Medien« die Rede ist, so sind damit die »geeigneten Darstellungsformen« der Publizistik gemeint, exemplarisch gezeigt an den Medien Zeitung, Rundfunk und *Weblog*. Diese Medien müssen nicht zwangsläufig von Journalisten genutzt werden – damit erübrigt sich die ermüdende Diskussion, ob *Blogger* denn Journalisten seien –, die publizistische Absicht ist das Entscheidende. Die im Titel erwähnte digitale Unmündigkeit meint den akzeptierten Kontrollverlust, der bei der Nutzung von technischen Artefakten zu beobachten ist und der von den bevormundenden Herstellern auch meistens gefördert wird. Die diesem Essay zugrunde liegende Betrachtung der partizipatorischen Öffentlichkeit als inszeniertes Schauspiel ist eine Weiterentwicklung von Rousseaus Anklage gegen die Stadt als Theater, wie sie von Richard Sennett beschrieben wird.⁵

Vorhang auf.

Erster Akt: Die Bühne.

Unter Inszenierung versteht man in der Regel die szenische Umsetzung eines dramaturgischen Werkes in Form eines Theaterstücks. Wesentliche Elemente sind dabei Bühne, (aktive) Schauspieler und (passives) Publikum. Übertragen auf die politische Öffentlichkeit soll mitnichten ausgedrückt werden, dass es sich bei einer (postulierten) medialen Inszenierung der öffentlichen Meinung beispielsweise um etwas Unauthentisches, im Sinne eines Imitierten handelt. Mit Inszenierung ist hier vielmehr die Sichtbarmachung der unkonkreten Öffentlichkeit gemeint. Der öffentliche Raum war schon immer ein gedachter Ort,

³Der Traum einer technisch unterstützten Staatform wäre beinahe von Salvador Allende in Chile verwirklicht worden. Die Idee des »kybernetischen Sozialismus« starb 1973 mit dem geputzten Präsidenten. Siehe dazu: Eden MEDINA: Designing Freedom, Regulating a Nation: Socialist Cybernetics in Allende's Chile, in: J. Lat. Amer. Stud. 38 (2006), S. 571–606.

⁴HORST PÖTTKER: Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag: Klassiker der Sozialwissenschaft über Journalismus und Medien, Konstanz: Universitäts-Verlag Konstanz, 2001, S. 26.

⁵Richard SENNETT: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens: Die Tyrannei der Intimität, Berlin: Berliner Taschenbuch Verlag, 2008, S. 210ff.

Rolle der Technik

Medien

Der öffentliche Raum als Bühne

dem allerdings sinnlich erfassbare Räume (Bühnen) entsprechen. Was immer auf diesen Bühnen gesagt oder getan wird, kann potenziell von jedem wahrgenommen, bewertet und diskutiert werden. Anders als im modernen Theater des stets still sitzenden Bürgertums, soll sich das Publikum einmischen und somit selbst zum Sprecher auf der öffentlichen Bühne werden, wie dies exemplarisch in den Metropolregionen des 18. Jahrhunderts zu beobachten ist.⁶

Die vorherrschende Bühne der Öffentlichkeit waren (und sind es aller Nachrufe zum Trotz in einem erheblichen Maße heute noch) regelmäßig erscheinende Zeitungen. Der Publizist Albert Schäffle schreibt zu ihrer Rolle 1896:

Die Tagespresse beeinflusst offenbar das Verständnis, das Gefühl *und* den Willen, erzeugt und beseitigt Einsichten, Werturteile *und* Neigungen. Bevor sie positiv in allen drei Richtungen einwirkt, betastet sie die »Stimmung« des öffentlichen Geistes, sie provoziert unbekanntes Wissen, ruft ein Echo der im Gesellschaftskörper verborgenen Gefühle und Neigungen hervor. Der herrschende Sprachgebrauch nennt diese Betastung bezeichnend »Fühler« (»ballons d'essai«). Und kein einziges der sachlich verschiedenen socialen Lebensgebiete bleibt von der Presse unberührt.⁷

Die Rolle der
Zeitungen

Das lesende Publikum wird zwar zur politischen Partizipation aufgerufen, jedoch primär in seiner Rolle als reagierender Resonanzkörper auf die oben beschriebenen »Testballons«, beziehungsweise, um im Bild der Inszenierung zu bleiben, in seiner Rolle als Beifallspender oder Buhruf. Die so durch Masse legitimierte öffentliche Meinung entzieht sich jeder Argumentation, indem sie die (nicht hinterfragte) Hintergrundfolie des deliberativen Prozesses der politischen Willensbildung darstellt. Schäffle schreibt dazu:

Ohne die und gegen die öffentliche Meinung läßt sich augenblicklich nur schwer eine sociale Wirkung erzielen, welche durch die allgemeine geistige Teilnahme des Volkes oder eines bestimmten gesellschaftlichen Kreises bedingt ist. Insofern ist die öffentliche Meinung, obwohl von den Weisen gering geschätzt seit Heraclit, ein ungemein wichtiger Faktor aller gesellschaftlicher Aktion.⁸

Die Gestaltung der Bühne kann einen größeren Einfluss auf die öffentliche Meinung haben als die durch die Akteure transportierten Inhalte. Für den Erfolg einer zivilgesellschaftlichen Initiative ist ganz entscheidend, dass die ihr wichtigen Themen in der breiten (quantifizierbaren) Öffentlichkeit diskutiert werden. Für die einzelnen Journale ist es wiederum wichtig, die Zahl der Meinungsvertreter zu kennen, um ihren Leitartikeln ein größeres Gewicht zuzumessen. Beides führt zu einer unheiligen Allianz zwischen Meinungsvertreter und -vermittler; die Öffentlichkeitsarbeit in Form von Propaganda ist mindestens ebenso wichtig wie die argumentative Aufbereitung der politischen Forderungen.

Öffentlichkeitsarbeit

Von einer Zeitung organisierte Massenkundgebungen stellen eine Möglichkeit dar, beide Bedürfnisse gleichzeitig zu befriedigen, und so ist es kein Zufall,

⁶SENNETT: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens (wie Anm. 5), insb. Kapitel 9, S. 346ff.

⁷Albert SCHÄFFLE: Bau und Leben des socialen Körpers, Tübingen: Laupp, 1896, zitiert nach PÖTTKER: Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag (wie Anm. 4), S. 116-117.

⁸Ebenda, S. 121.

dass diese Kundgebungen daher immer mehr »in Scene« (Schäffle) gesetzt werden. Der durch den Zuspruch der Massen legitimierten Tagespresse fällt unweigerlich eine ungeheuerliche Macht zu, so dass ihre Unabhängigkeit für das Funktionieren der Demokratie absolut notwendig (geworden) ist.

[Der Tagespresse] muß sich bedienen, wer das Volk belehren oder belügen, öffentliche Anerkennung oder öffentliche Verurteilung herbeiführen, terrorisieren oder beschmeicheln, anfeuern oder abschrecken und die Massenansicht, das Massengefühl und den Massenwillen überhaupt in irgend welche Bahn lenken will.⁹

Macht der
Tagespresse

Diese von Schäffle 1896 noch allein der Presse zugeschriebene Macht weckt Begierlichkeiten bei Staatlenkern und solchen, die es werden wollen, egal welcher politischen Couleur sie zuzuschreiben sind. Die Gestaltungsmacht der Presse kann sehr leicht (aus-)genutzt werden, wenn sie an einem Ort gebündelt oder zumindest von wenigen kontrolliert wird. Dies gestaltete sich schwierig, da es grundsätzlich jedem erlaubt war (und nach wie vor ist), eine Zeitung herauszugeben und so selbst zum »Lenker des Massenwillens« zu werden.

Zweiter Akt: Die Akteure.

Politische Akteure, die einen maßgeblichen Einfluss auf die öffentliche Meinung ausüben wollten, mussten sich auf der gegebenen Bühne zu inszenieren wissen. Zu dieser Inszenierung gehört nicht nur die apodiktische Feststellung einer Unterstützung durch die Massen, sondern auch in hohem Maße die Zurschaustellung der eigenen Persönlichkeit. Charisma und Authentizität traten an die Stelle von politischen Inhalten. Dieser Personenkult wurde durch das Aufkommen des Rundfunks unterstützt, wie die beschämende Rückschau auf die deutsche Vergangenheit allzu deutlich macht.

Personenkult

Dabei ist gerade die Funktechnik vorzüglich geeignet für die Meinungsvielfalt; ohne teure Druckerpresse, ganz ohne den komplizierten Vertrieb und am wichtigsten: ohne Vervielfältigungskosten auf Produktionsseite konnte potenziell jeder eine Radiostation betreiben, um eine gewisse Anzahl an Bürgern zu erreichen. Das Radio der 1920er Jahre war (zumindest in den Vereinigten Staaten von Amerika) ein echtes Bürgermedium, dezentral, völlig der staatlichen Kontrolle entzogen. Tim Wu vergleicht treffend:

Early radio was, before the Internet, the greatest open medium in the twentieth century, and perhaps the most important example since the early days of newspaper of what an open, unrestricted communications economy looks like. [...] Broadcasting was suddenly in the reach of just about anyone, and very soon all sorts of ideas as to what shape it should take, from the rather banal to the most utopian, were in contention.¹⁰

Zu den Utopisten gehörte sicher der Ingenieur Alfred Goldsmith, dem als Forschungsdirektor der Radio Corporation of America eine »Radio-Universität«

Bildungsauftrag des
Rundfunks

⁹PÖTTKER: Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag (wie Anm. 4), S. 125.

¹⁰Tim WU: The master switch: the rise and fall of information empires, New York: Alfred A. Knopf, 2010, S. 35-36.

vorschwebte, mit einer größeren Studentenschaft als die aller Universitäten zusammengenommen. Dieser selbst erteilte Bildungsauftrag zieht sich wie ein roter Faden durch die gesamte Rundfunkgeschichte bis zum heutigen Tag. Im Deutschen hat das Wort Bildung (im Gegensatz zum Lateinischen *educare*) auch die Bedeutung von Formung oder Gestaltung. Wenn wir also von einem »Bildungsauftrag« sprechen, so hat das auch angesichts unserer Vergangenheit eine hässliche Nebenbedeutung. Noch vor der Machtergreifung der Nationalsozialisten liest man etwa in der Rundfunkreform des Reichskanzlers Franz von Papen 1932:

- 1 Der Rundfunk arbeitet mit an den Lebensaufgaben des deutschen Volkes. Die natürliche Einordnung der Menschen in Heimat und Familie, Beruf und Staat ist durch den deutschen Rundfunk zu erhalten und zu festigen.
- 2 Der deutsche Rundfunk wahrt christliche Gesinnung und Gesittung und die Achtung vor der ehrlichen Überzeugung Andersdenkender. Was das Christentum entwürdigt und Sitte und Kultur des deutschen Volkes gefährdet, ist vom Rundfunk ausgeschlossen.
- 3 Der Rundfunk dient allen Deutschen innerhalb und außerhalb der Reichsgrenzen. Er verbindet die Auslandsdeutschen mit dem Reiche und läßt die innerdeutschen Hörer am Leben und Schicksal der Auslandsdeutschen teilnehmen. Die Pflege des Reichsgedankens ist Pflicht des deutschen Rundfunks.
- 4 Der Rundfunk nimmt an der großen Aufgabe teil, die Deutschen zum Staatsvolk zu bilden und das staatliche Denken und Wollen der Hörer zu formen und zu stärken.
- 5 Die verehrungswürdigen, aus der Vergangenheit des deutschen Volkes und des deutschen Reichs überlieferten Kräfte und Güter sind in der Arbeit des Rundfunks zu achten und zu mehreren.
- 6 Aufgabe alle Sender ist es, das Gemeinsame der Lebensgemeinschaft des deutschen Volkes zu pflegen. Die Landessender gehen dabei von den landsmannschaftlichen Besonderheiten ihres Sendebereichs aus und vermitteln auch das reiche Eigenleben der deutschen Stämme und Landschaften.¹¹

Die Nationalsozialisten übernahmen insbesondere die Formung des Wollens, weniger die Herausbildung des kritischen Denkens. Ist es eine Feststellung oder eine Aufforderung, wenn man in der Werbung von damals liest: »Ganz Deutschland hört den Führer mit dem Volksempfänger«? Man muss hinzufügen, dass es mit diesem speziellen Apparat, dem VE301, technisch gar nicht möglich war, etwas anderes als die (inzwischen zentralisierten) Sendestationen

Volksempfänger

¹¹Die *Richtlinien für die Neuordnung des Rundfunks 1932* finden sich kontextualisiert in einem Multimediaprojekt des Mitteldeutschen Rundfunks im Auftrag der ARD: 75 Jahre Radio. Redaktion der historischen Texte: Ansgar Diller, Deutsches Rundfunkarchiv. Online: <http://www.dra.de/rundfunkgeschichte/75jahreradio/start.html>, hier insbesondere <http://www.dra.de/rundfunkgeschichte/75jahreradio/anfaenge/zensur/1330.html>. Abgerufen am 22. November 2011.

des Reichs zu empfangen.¹² Der Reichsminister für Volksaufklärung und Propaganda, dem die staatlichen Sendeanstalten unterstellt waren, erklärte seine Auffassung des Bildungsauftrages auf der 13. Großen Deutschen Funkausstellung von 1936: »Das Programm des Rundfunks muss so gestaltet werden, dass es den verwöhnten Geschmack noch interessiert und dem anspruchslosen noch gefällig und verständlich erscheint.« Zudem wolle die Mehrzahl der Rundfunkteilnehmer, wenn sie nach einem harten Arbeitstag nach Hause kämen, entspannen und unterhalten werden. »Demgegenüber fallen die wenigen, die nur von Kant und Hegel ernährt werden wollen, kaum ins Gewicht.«¹³

Der explizite Hinweis auf die Aufklärungsphilosophie mit der Unterstellung, dass sich nur wenige dafür interessieren würden, ist eine Verhöhnung des Freiheitsprinzips. An dieser Stelle sei noch einmal daran erinnert, dass wir nach wie vor mitnichten in einem aufgeklärten Zeitalter leben, sondern weiterhin in einem der Aufklärung.¹⁴

Dritter Akt: Das Publikum.

Die Tagespresse stellt die Bühne bereit, der Rundfunk unterstützt den Personenkult rund um die Akteure – welches Medium unterstützt das Publikum in der Ausübung seiner Funktion als Beifallspender und Buhrufer, als Stichwortgeber und als Souverän? Die Inzenierung des Publikums beginnt mit der berühmten »speaker's corner« und, technisch unterstützt, den Leserbriefen und Höreranrufen, doch erst mit dem Aufkommen der neuen digitalen Medien kann sich das Publikum prominent zu Wort melden und an eine größere Öffentlichkeit wenden. Das *Internet* dient dabei als Meta-Medium für verschiedenste Digitalmedien, die zum Mitmachen einladen, seien es *Blogs*, Kurznachrichtendienste oder spezielle *Wikis*, wie beispielsweise dem der Piratenpartei Deutschland.¹⁵

Speaker's Corner

Das *Internet* funktionierte schon immer nach der Maxime: »mach mit!«, »put up some data!«, sogar bevor es diesen Namen erhielt; noch bevor es einfache technische Hilfsmittel wie das *File Transfer Protocol* für den Datenaustausch gab, vernetzten sich (hauptsächlich US-amerikanische) Computerbenutzer ganz analog: *Hacker*-Clubs und andere, auch wissenschaftliche Gemeinschaften entstanden wie von selbst in den 1960er Jahren. Forschungsergebnisse, Handbücher, Notizen, selbst geschriebene *Software* oder ganz profane Texte sollten frei unter den Nutzern des »Weltkataloges« ausgetauscht und geteilt werden können. Der in dieser Zeit kodifizierte »Hacker-Ethos«, den Steven Levy beschreibt und den der Chaos Computer Club in den 1980er Jahren ergänzt hat, bringt die Vision einer neuen, computerisierten Welt gut auf den

Internet und Hacker-Ethos

¹²Bezeichnenderweise verwenden die Nationalsozialisten den technischen Begriff der »Gleichschaltung«, wenn sie sich auf die Formung des »deutschen Volks« beziehen. Höre auch: Wolfgang COY: Funk und Radio. Vorlesung Nr. 22 vom 27.1.2011, HU Berlin, 2010-2011, URL: http://waste.informatik.hu-berlin.de/Lehre/ws1011/VL_DigitaleMedien/Vorlesungen/22_Funk_Radio.mp3, 01:08:45ff.

¹³Zitiert nach Bernd Söseman: Auf Bajonetten läßt sich schlecht sitzen. In: Thomas STAMM-KUHLMANN und Michael SALEWSKI: Geschichtsbilder: Festschrift für Michael Salewski zum 65. Geburtstag, Steiner, 2003, S. 395.

¹⁴Immanuel KANT: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung, in: Berlin: Akademie Ausgabe Band VIII, 1912, S. 33–42, hier S. 40.

¹⁵Wiki der Piratenpartei Deutschland. <http://wiki.piratenpartei.de/Hauptseite>.

Punkt:¹⁶

- Der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und vollständig sein.
- Alle Informationen müssen frei sein.
- Mißtraue Autoritäten – fördere Dezentralisierung.
- Beurteile einen Hacker nach dem, was er tut und nicht nach üblichen Kriterien wie Aussehen, Alter, Rasse, Geschlecht oder gesellschaftlicher Stellung.
- Man kann mit einem Computer Kunst und Schönheit schaffen.
- Computer können dein Leben zum Besseren verändern.
- Mülle nicht in den Daten anderer Leute.
- Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen.

Levy, Hacker-Ethics

Ergänzungen des
Chaos Computer
Clubs

Politisch aufgeladen, besser: überlagert, wurden diese (laut Selbstauskunft proto-politischen) Überlegungen durch den Ausbruch des Vietnam-Krieges, einem Krieg, der zu einem gewissen Anteil mit Hilfe US-amerikanischer Computersysteme geführt wurde. Viele, auch junge Menschen der späten 1960er Jahre sahen Computer als etwas Böses an, als »part of a technological conspiracy where the rich and powerful used the computer's might *against* the poor and powerless«. ¹⁷

Die Stimmung ist heutzutage nicht mehr so computerfeindlich, was aber nicht an einer etwaigen Änderung der militärischen Rolle von Computertechnik liegen kann: die moderne Kriegsführung mit ihrer ausgefeilten Logistik, unbemannten Drohnen und der *military intelligence* wären ohne die zugehörigen informationstechnischen System nicht möglich. Auch wird die Forschung im Bereich der Informatik nicht selten vom Militär finanziert oder von Firmen, die Rüstungsgüter herstellen. ¹⁸

Ambivalente
Computersysteme

Die gütig gestimmte Grundhaltung liegt natürlich an etwas anderem: der Allgegenwart der Computer im persönlichen Alltag. Die Rechenmaschinen haben längst nicht mehr die Dimensionen eines Kühlschranks (wie die *PDP-1*), sie passen auf den heimischen Schreibtisch oder in die Arbeitswagentasche. Die Alltäglichkeit zeigt sich auch daran, dass der moderne Mensch inzwischen nur noch mit technischer Hilfe am sozialen (Telefon) und privatwirtschaftlichen (Banksysteme) Leben teilhaben kann; selbst für die Teilhabe am politischen Leben, etwa das Mitwirken auf die öffentliche Meinung oder die Beteiligung an Wahlen mag der Zeitpunkt kommen, an dem dies unmöglich wird, denken wir nur an technisierte hoheitliche Dokumente oder Wahlcomputer.

Alltägliche
Computer

¹⁶CHAOS COMPUTER CLUB (Hrsg.): Hackerethik, 1998, URL: <http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=de>.

¹⁷Steven LEVY: Hackers, Sebastopol: O'Reilly Media, 2010, S. 124.

¹⁸Der Arbeitskreis »Rüstung und Informatik« des eingetragenen Vereins *Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung* wird nicht müde, auf diesen Mißstand hinzuweisen. <http://www.fiff.de/about/ueberregionales/der-arbeitskreis-ruin-rustung-und-informatik>.

Facebook-Gemeinschaft und Zivil-Gesellschaft

Social media wie *Facebook*, um den prominentesten Vertreter zu nennen, befriedigen das Verlangen der Menschen nach schwachen Bindungen. Entfernte Verwandte oder Bekannte sind mit einem Schlag auf den neuesten Stand gebracht, was das eigene Sozialleben betrifft.

Problematisch wird es, wenn auf solchen *Online*-Netzwerken politische Ideen diskutiert werden. Durch die in politischer Absicht geführten Dialoge in Form von *chats* oder *posts* entsteht ein privatisierter öffentlicher Raum, in dem sich die Teilnehmer an die Hausregeln des Betreibers halten müssen. Gravierender noch: jeder »Nutzer« von *Facebook* sieht einen ganz eigenen Raum vor sich, angepasst an die persönlichen Vorlieben, adjustiert durch die Beziehungen zu Freundes-Freunden und gänzlich abgeschottet gegenüber dem potenziell unbeschränkten *World Wide Web*. In dieser »Realitäts-Blase« predigt man stets vor einer bereits bekehrten Gemeinschaft.¹⁹

Privatisierte
öffentliche Räume

An dieser Stelle müssen wir deutlich die Rolle der neuen Medien hinsichtlich der Inszenierungsfunktion nach außen von ihrer vernetzenden Wirkung für politische Aktivisten unterscheiden. Zur Koordinierung bereits geplanter politischer Aktionen sind *Microblogging*-Dienste wie »Twitter« und »identi.ca« zumindest hilfreich, wenn nicht sogar essenziell.²⁰ Die selbst geschaffene Abhängigkeit von den Betreibern solcher Dienste kann im harmlosesten Fall zu einer Profilierung zu Werbezwecken führen; lebensbedrohend kann es werden, wenn der durch neue Medien kritisierte Staat eingreift und die Plattformbetreiber zur Herausgabe der bei ihnen vorliegenden Daten zwingt. Die sich anonym wählenden kritischen politischen Aktivisten werden einem repressiven Staat auf dem Silbertablett serviert, komplett mit Adresse, momentanem Aufenthaltsort und Gruppenbeziehungen.²¹ *Nota bene*: die eingesetzte Technik ist weltweit dieselbe, und nur deren Bewertung ändert sich je nach Blickrichtung; der Westen feiert sie im arabischen Raum als »Liberation Technology« – und diffamiert sie auf heimischem Boden als »Fernuniversität für Terroristen«.

Äußenwirkung und
Koordination

Die Rolle der *social media* für den Zusammenhalt der Gruppe soll nicht geschmälert werden, allerdings besteht die Gefahr, die nach außen transportierten Inhalte des Mediums dem Medium selbst zuzuschreiben. Oliver Leistert und Theo Röhle kritisieren zu Recht:

Die Behauptung, Facebook habe eine wesentliche Rolle im arabischen Frühling gespielt, lässt jedoch Respekt vermissen gegenüber den Menschen, die auf die Straße gingen und ihr Leben für den demokratischen Wandel über Wochen aufs Spiel setzten. Sie suggeriert, dass das entscheidende Handlungsvermögen aus den westlichen Kommunikationstechnologien resultiert.²²

Die irreführende
Bezeichnung
»Facebook-
Revolution«

¹⁹Der Begriff »Realitäts-Blase« ist angelehnt an: Eli PARISER: *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*, Penguin Books Ltd, 2011.

²⁰»We use Facebook to schedule our protests, Twitter to coordinate and YouTube to tell the world«, so werden Aktivisten zitiert in: Patrick MEIER: *Do »Liberation Technologies« Change the Balance of Power Between Repressive States and Civil Society?*, Medford: The Fletcher School of Law und Diplomacy, 2011, S. 89.

²¹Aufschlussreich: GENERALSTAATSANWALTSCHAFT MÜNCHEN (Hrsg.): *Leitfaden zum Datenzugriff insbesondere für den Bereich der Telekommunikation*, VS-NfD, 2011, S. 14.

²²Oliver LEISTERT und Theo RÖHLE (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld: transkript Verlag, 2011, S. 14.

Facebook und Konsorten sind viel eher Surrogat denn Substrat für politisches Handeln, zudem stehen soziale Netzwerke frappierenderweise in ihrer *somatischen* Wirkung (im Sinne Huxleys) den klassischen Massenmedien des vergangenen Jahrhunderts in nichts nach. Es können erneut Machtkonzentrationen und Monopolisierungen beobachtet werden, diesmal jedoch nicht von staatlichen, sondern von privatwirtschaftlichen Erwägungen getrieben. Um die nach wie vor aufrecht zu erhaltene Skepsis in Anlehnung an Niklas Luhmann zu formulieren: Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die gefilterten Digitalmedien. Andererseits wissen wir so viel über die Filtermechanismen, daß wir diesen Quellen nicht trauen können.²³

Surrogat für
politisches Handeln

Simulation politischen Handelns

Über die Einfluss von Seiten des Staates hinaus besteht eine weitere Gefahr, die den politischen Aktivismus in seiner Ausübung bedroht. »Straßenerprobte« politische Aktivisten wie Micah White warnen vor einer Verlagerung von politischen Aktionen ins Virtuelle, sie nennen diese Form verächtlich »clicktivism«.

Clicktivism,
Sofa-Aktivismus

Dazzled by the promise of reaching a million people with a single click, social change has been turned over to a technocracy of programmers and »social media experts« who build glitzy, expensive websites and viral campaigns that amass millions of email addresses. Treating email addresses as equivalent to members, these organizations boast of their large size and downplay their small impact. It is all about quantity.²⁴

Dabei sind es gar nicht die »technokratischen Programmierer« der *social-media*-Systeme, die eine politische Partizipation versprechen. Es sind vielmehr die etablierten Medien (neu wie alt, in jedem Falle: westlich), die von einer »Facebook-Revolution« in Ägypten oder einem »Twitter-Aufstand« im Iran schreiben.

Dies liegt unter anderem daran, dass selbst große Funkhäuser und Redaktionen sich immer weniger Korrespondenten in den verschiedenen Ländern überhaupt leisten oder deren Rolle für die Herausbildung einer öffentlichen Meinung entsprechend würdigen.²⁵ Die Berichte der Ereignisse des Jahres 2011, die wir unter dem Begriff des »arabischen Frühlings« subsumieren, erreichten die interessierte Leserwelt zunächst vornehmlich über die so genannten neuen Medien, via *Weblogs*, *Twitter* und *YouTube*, allenfalls ein wenig aufbereitet durch Presse, Fernsehen und Rundfunk. Eine prominente Ausnahme stellt wohl der privatrechtliche arabische Sender Al-Dschasira dar, der eine zentrale Informationsquelle für die ägyptischen Proteste war und ist. Al-Dschasira

Arabischer Frühling

²³Im Original heißt es: »Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. [...] Andererseits wissen wir so viel über die Massenmedien, daß wir diesen Quellen nicht trauen können.« Niklas LUHMANN: Die Realität der Massenmedien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, S. 9.

²⁴Micah WHITE: Rejecting Clicktivism, in: Adbusters Magazine Nr. 91 (2010), URL: <http://www.adbusters.org/blogs/blackspot-blog/rejecting-clicktivism.html>.

²⁵Michael KUNCZIK: Die »Seiltänzer« in Krisengebieten: Auslandsberichterstattung im Fernsehen, in: SÜDDEUTSCHER RUNDFUNK (Hrsg.): Südfunkhefte Nr. 25 (1998), S. 317–344.

berichtete *live* vom Tahrir-Platz, dem inzwischen schon legendären »Platz der Befreiung«.

Die Revolution wurde im Fernsehen übertragen – wobei ein wesentlicher Unterschied natürlich darin besteht, dass es nie die eigene Revolution ist, die im Fernsehen übertragen wird. Über Revolutionen und Revolten der anderen wurde spätestens seit Begründung des Zeitungswesens ausführlich berichtet. Dank der Berichterstattung beispielsweise über die Französische Revolution werden politische und moralische Diskussionen im Deutschen Kaiserreich geführt, ja, es findet sich »in den Gemüthern aller Zuschauer (die nicht selbst in diesem Spiele mit verwickelt sind) eine Theilnehmung dem Wunsche nach«, wie Kant in dem *Streit mit der juristischen Fakultät* ausführt.²⁶

Die medial geförderte Solidarisierung mit den Revolutionären kann unter günstigen Umständen zu einem öffentlichen Diskurs im eigenen Land führen, wenn sie länger anhält als die Berichterstattung dauert. *Facebook* und andere kommerzielle Anbieter jedoch werden einen politischen Diskurs nicht unterstützen, wenn sie sich keinen Profit davon erhoffen. Daher obliege es der Zivilgesellschaft, partizipative Medien für ebendiesen Zweck zu entwickeln, wie der eingetragene Verein *Liquid Democracy* feststellt. Von dem »adhocracy« genannten Versuch, einen direkten Parlamentarismus mit Hilfe eines informationstechnischen Systems zu realisieren, handelt das folgende Kapitel.

The Revolution Will
Be Televised

Adhocracy, Liquid Democracy

Politische Partizipation des Volkes muss sich nicht mehr nur auf das Setzen eines Kreuzchens alle vier Jahre reduzieren: die neuen partizipativen Medien des Web 2.0 locken mit der faktischen Teilnahme an der Politik, sie ermöglichen vorgeblich nichts Geringeres als die (Heraus-)Bildung eines weisen Allgemeinwillens, der sich aus dem akkumulierten Willen aller zusammensetzt.

Die Weisheit der Masse ist kein allzu neues Konzept, jedoch konnte man ihre Wirkung bei der Entstehung der Online-Enzyklopädie *Wikipedia* tatsächlich beobachten. Dezentral agierende Menschen errichten seit 2001 gemeinschaftlich eines der größten Werke der Menschheit – und das freiwillig wie unbezahlt. Ein Baustein des Erfolgs ist sicher die niedrige Schwelle für die Teilnahme. Mitmachen konnte und kann jeder, der sein Wissen mit der Welt teilen möchte. Dabei muss er weder über technische Kenntnisse des zu Grunde liegenden informationstechnischen Systems verfügen noch irgendeiner Organisation beitreten. Die Qualität der Artikel wird durch die gegenseitige Kontrolle der Autoren sichergestellt. Für Stefan Münker stellt die *Wikipedia* schlechthin den Wissensbegriff in Frage:

Wisdom of the
Crowd

Der Wissensbegriff [. . .], für den Wikipedia steht, hat mit dem Wissensbegriff, den wir alle als Kinder der wissenschaftlichen Neuzeit und der Aufklärung gelernt haben, wenig zu tun. Wenn der durch die veränderte Mediennutzung angeregte Trend stabil bleibt – und es spricht derzeit alles dafür und nichts dagegen –, dann stellen wir unsere Wissensfragen in Zukunft eben zunehmend weniger, wenn überhaupt, an die enzyklopädischen Elitemedien der Buchdruck-

Wissensbegriff bei
Wikipedia

²⁶Immanuel KANT: *Der Streit der Fakultäten*, Berlin: Akademie Ausgabe Band VII, 1798, S. 86.

kultur, sondern überantworten sie vielmehr der Schwarmintelligenz der digitalen Netzkultur und ihrer Effekte. Unser Begriff des Wissens aber ist dann nicht länger durch den Bezug auf eine relativ kleine Klasse von ausgewiesenen Experten geprägt; Wissen ist dann vielmehr zu verstehen als Resultat der vernetzten Kollaboration eines zunehmend großen Kreis [sic] von engagierten Amateuren, deren weitgehende Anonymität jegliche Rückschlüsse auf ihre Kompetenz verbietet.²⁷

Nicht nur das Wissensmonopol und damit die Macht der Wissenshüter sollte gebrochen werden. Auch das Kommunikationsmonopol einiger weniger Anbieter wird in Frage gestellt, wie wir in der Diskussion um die Netzneutralität gut beobachten können. Es scheint nur konsequent, im letzten Schritt auch das Machtmonopol einer politischen Elite in Frage zu stellen, die einen postulierten Allgemeinwillen formulieren möchte – anstatt dem Willen der Allgemeinheit zu gehorchen, der sich angeblich durch die Äußerungen der Mehrheit zeigt.

Dezentralisierung
der Macht

Doch der Wille der Mehrheit muss nicht zwangsläufig ein besonders weiser sein. Von einer Menschenmenge getroffene Entscheidungen stehen zu Recht unter dem Verdacht, eine des Pöbels oder der Propaganda zu sein. Die direkte Demokratie steht ebenfalls unter Generalverdacht, zumindest bei den Anhängern des Parlamentarismus'. Wichtig für die öffentliche Deliberation ist (neben der Abwesenheit von Macht) die Forderung, dass am Ende des Entscheidungsprozesses das beste Argument erstens gefunden wird und sich zweitens durchsetzt. Damit das beste Argument gefunden werden kann, müssen zunächst alle Meinungen gleichberechtigt geäußert werden können, was angesichts der begrenzten Lebenszeit eines Menschen nicht praktikabel ist. In der Praxis werden Meinungen gewichtet und im Falle einer allgemeinen Zustimmung zu einer (kodifizierten) Norm der Gesellschaft.

Ochlokratie

Mit Hilfe der digitalen Medien könnten wir, so die Hoffnung, tatsächlich alle Argumente in einem Computersystem sammeln und darüber beraten – und eben nicht einfach nur abstimmen. Der eingetragene Verein *Liquid Democracy* nennt diese neue Form der politischen Beteiligung: »Direkter Parlamentarismus«.²⁸ Die Idee ist einladend wie einleuchtend: durch *Software* unterstützt können die Vorteile der repräsentativen Demokratie, insbesondere die Rolle des Parlaments, umgesetzt und gleichzeitig die Nachteile einer direkten Demokratie, beispielsweise die Entstehung einer Ochlokratie, vermieden werden.

Liquid Democracy

Da die *Software* »adhocracy« nach demokratischen Prinzipien funktionieren soll, ist deren Beschreibung ebenso komplex wie die einer Staatsform. Die Vereinsgründer versuchen, es knapp zu formulieren:

Adhocracy bietet die Möglichkeit, eigene »Organisationen« anzulegen. Dort können Mitglieder dieser Organisation Anträge und Vorschläge einreichen, diese diskutieren und Änderungen aufnehmen. All dies geschieht auf einer basisdemokratischen Ebene, auf der jeder Beteiligte jederzeit die Wahl hat, ob er sich selbst di-

Funktionsweise von
Adhocracy

²⁷Stefan MÜNKER: Emergenz digitaler Öffentlichkeiten: Die Sozialen Medien im Web 2.0, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag KG, 2009, S. 99.

²⁸Liquid Democracy e. V.: Direkter Parlamentarismus, <http://liqd.net/schwerpunkte/theoretische-grundlagen/direkter-parlamentarismus/> Stand: 2011, abgerufen am 23. November 2011.

rekt in die Debatte einbringt oder seine Stimme lieber an Andere, ihm kompetent erscheinende Personen, delegiert. Über Anträge und Vorschläge kann anschließend abgestimmt werden. Adhocracy kann auf allen Ebenen eingesetzt werden. Sei es die Gemeinde, die über ein großes Bauvorhaben Vorschläge aus der Bevölkerung einholen oder ein Verein, der seine Satzung gemeinsam mit allen Mitgliedern erarbeiten möchte. Die Möglichkeiten sind groß. Zentral ist dabei aber immer die basisdemokratische Ebene: Alle die wollen können und sollen Mitwirken [sic].²⁹

Die zentrale Idee ist also, das Mandat nicht personenbezogen zu erteilen, sondern seine Stimme themenbezogen an eine »ihm kompetent erscheinende Person« zu delegieren. Eine Debatte, beispielsweise über bestimmte Normen, erfolgt stets schriftlich, so dass man die Kompetenz der Diskussionsteilnehmer anhand der vorgebrachten Argumente ersehen kann. Die Argumente werden durch die Zustimmung oder Ablehnung der Nutzer des Systems gewichtet, das beste (lies: best bewertete) Argument setzt sich durch und findet, textuell kodifiziert und formalisiert, als Norm Eingang in das System.

Adhocracy wird aktuell beispielsweise von der Enquête-Kommission *Internet und digitale Gesellschaft* des deutschen Bundestags eingesetzt, um so dem Selbstanspruch gerecht werden zu können, die Öffentlichkeit in besonderem Maße in ihre Arbeit mit einzubeziehen. Der digital vernetzte Bundesbürger kann sich als »18. Sachverständiger« in die Expertenkommission einbringen; mit welchem Erfolg sei dahingestellt.³⁰

Eine erste Bewertung der tatsächlichen im Verhältnis zur potenziellen Beteiligung fällt ernüchternd aus. Bis Anfang Dezember 2011 beteiligten sich knapp 250 Wähler an dieser vom Bundestag bereitgestellten Instanz von *Adhocracy*, was angesichts der Zahl der Wahlberechtigten – 62.168.489 im Wahljahr 2009 – für sich selbst spricht. Dies liegt nicht zuletzt an der fehlenden Berichterstattung in den etablierten Medien, nur wenige politisch Interessierte wissen überhaupt, dass sie sich in dieser Form beteiligen können.

Der »18.
Sachverständige«

Epilog

Auch das Web in seiner Versionsnummer zwei ändert nichts an der Tatsache, dass in einer modernen, segmentierten Öffentlichkeit einem zahlenmäßig großen Publikum nur wenige aktive Sprecherrollen gegenüberstehen, die das Meinungsbild (Bühnenbild) prägen. Waren früher die Sprecherrollen auf die Mitglieder einer einflussreichen Elite (Philosophen, Adelige, Kapitalisten) beschränkt, kann im digitalen Zeitalter potenziell jeder mehr oder weniger prominent seine (nicht zwingend wahre) Meinung äußern. Doch auch wenn die monetären Kosten für die Verbreitung digital kodifizierter Information keine

Neue
Öffentlichkeiten?

Die neue Währung
Aufmerksamkeit

²⁹Liquid Democracy e. V., Einführung, <http://liqd.net/about/einfuehrung/>.

³⁰Enquête-Kommission Internet und digitale Gesellschaft, 18. Sachverständiger *beta*, <https://www.enquetebeteiligung.de/>. Ein schönes Beispiel für einen gelungenen Diskurs, der in einer Zustimmung mündet, findet sich hier: https://neutralitaet.enquetebeteiligung.de/proposal/295-Erhebung_zur_Netzauslastung, ein in der Sache abgelehnter Vorschlag dort: https://neutralitaet.enquetebeteiligung.de/proposal/304-Nutzerseitige_Differenzierung_der_Netzqu [sic].

tritt doch eine neue Währung an ihre Stelle: Aufmerksamkeit. Eine kritische Meinung wird niemals »fünf Sterne« bekommen, wenn sie nicht gleichzeitig beliebt ist, sei sie auch noch so angebracht und für die Gesellschaft noch so hilfreich. Einfach zu merkende Slogans (»Freiheit statt Angst«) waren schon immer bei Demonstranten für die Plakatgestaltung beliebt; durch die selbst auferlegte Beschränkung der Textlänge der neuen Medien werden sie endgültig zum reinen Substitut eines komplexen Sachverhalts.

Reduktion auf Schlagworte

Die faktischen Teilnahmechancen an einer nicht erst durch die neuen Medien fragmentierten Öffentlichkeit sind in unserer Expertenwelt für die meisten Privatleute und selbst für die aufgeklärte Kant'sche Leserwelt gering. Der interessierte *Internet-Surfer* wird (ohne technische Hilfsmittel) niemals auch nur ansatzweise allein die *Twitter*-Diskussionen verfolgen können. Der größere direkte Einfluss auf die öffentliche Meinung und die einfachere Handhabbarkeit der digitalen Medien zu ebendiesem Zweck werden zu einem hohen Preis erkaufte: die neue Unübersichtlichkeit des Überangebotes an Informationen, die potenzielle Rückverfolgbarkeit von scheinbar anonymen Botschaften, das gezielte Streuen von Fehlinformationen oder schlicht die hohen Kosten für neutrale Leitungen und Datenverkehr in einigen Ländern verhindern die Bildung einer digitalen bürgerlichen (Netzwelt-)Öffentlichkeit.

Teilnahmechancen

Die neuen Öffentlichkeiten sind auch im Informationszeitalter so neu nicht wie uns die (neuen) Medien suggerieren wollen. Auch den Ausgang aus der technischen Unmündigkeit, die ja selbst verschuldet ist, werden wir allein mit Hilfe der Urteilskraft finden. Von den Philosophen der Aufklärung wissen wir, dass wir nicht etwa in einem aufgeklärten Zeitalter leben, sondern in einem der Aufklärung. Ich möchte ergänzen: ebensowenig leben wir in einem informierten, sondern lediglich in einem Informationszeitalter. Wir müssen den Wahlspruch der Aufklärung, *sapere aude*, um den der Informatik erweitern, wenn wir uns aus der »digitalen Unmündigkeit« befreien wollen: *informare aude*. Habe Mut zu gestalten, zu formen und zu bilden – zu *hacken* – während du dich deines eigenen Verstandes bedienst. Das also ist der Wahlspruch der Aufklärung 2.0.

Digitale Mündigkeit

Literatur

- ANDERSEN, Uwe und Wichard WOYKE (Hrsg.): Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland, Opladen: Leske+Budrich, 2003 (Lizenzausgabe Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003), URL: <http://www.bpb.de/wissen/06713986635846339646200579504445>.
- CHAOS COMPUTER CLUB (Hrsg.): Hackerethik, 1998, URL: <http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=de>.
- COY, Wolfgang: Funk und Radio. Vorlesung Nr. 22 vom 27.1.2011, HU Berlin, 2010-2011, URL: http://waste.informatik.hu-berlin.de/Lehre/ws1011/VL_DigitaleMedien/Vorlesungen/22_Funk_Radio.mp3.
- GENERALSTAATSANWALTSCHAFT MÜNCHEN (Hrsg.): Leitfaden zum Datenzugriff insbesondere für den Bereich der Telekommunikation, VS-NfD, 2011.

- HABERMAS, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft; mit einem Vorwort zur Neuauflage 1990, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990.
- KANT, Immanuel: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung, in: Berlin: Akademie Ausgabe Band VIII, 1912, S. 33–42.
- Der Streit der Fakultäten, Berlin: Akademie Ausgabe Band VII, 1798.
- KUNCZIK, Michael: Die »Seiltänzer« in Krisengebieten: Auslandsberichterstattung im Fernsehen, in: SÜDDEUTSCHER RUNDFUNK (Hrsg.): Südfunkhefte Nr. 25 (1998), S. 317–344.
- LEISTERT, Oliver und Theo RÖHLE (Hrsg.): Generation Facebook: Über das Leben im Social Net, Bielefeld: transkript Verlag, 2011.
- LEVY, Steven: Hackers, Sebastopol: O’Reilly Media, 2010.
- LUHMANN, Niklas: Die Realität der Massenmedien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004.
- MEDINA, Eden: Designing Freedom, Regulating a Nation: Socialist Cybernetics in Allende’s Chile, in: J. Lat. Amer. Stud. 38 (2006), S. 571–606.
- MEIER, Patrick: Do »Liberation Technologies« Change the Balance of Power Between Repressive States and Civil Society?, Medford: The Fletcher School of Law und Diplomacy, 2011.
- MÜNKER, Stefan: Emergenz digitaler Öffentlichkeiten: Die Sozialen Medien im Web 2.0, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag KG, 2009.
- PARISER, Eli: The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You, Penguin Books Ltd, 2011.
- PÖTTKER, Horst: Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag: Klassiker der Sozialwissenschaft über Journalismus und Medien, Konstanz: Universitäts-Verlag Konstanz, 2001.
- SCHÄFFLE, Albert: Bau und Leben des socialen Körpers, Tübingen: Laupp, 1896.
- SENNETT, Richard: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens: Die Tyrannei der Intimität, Berlin: Berliner Taschenbuch Verlag, 2008.
- STAMM-KUHLMANN, Thomas und Michael SALEWSKI: Geschichtsbilder: Festschrift für Michael Salewski zum 65. Geburtstag, Steiner, 2003.
- WHITE, Micah: Rejecting Clicktivism, in: Adbusters Magazine Nr. 91 (2010), URL: <http://www.adbusters.org/blogs/blackspot-blog/rejecting-clicktivism.html>.
- WU, Tim: The master switch: the rise and fall of information empires, New York: Alfred A. Knopf, 2010.

Alle Internetquellen wurden, wenn nicht anders angegeben, am 1. Dezember 2011 zuletzt abgerufen. Dieser Text unterliegt der Creative Commons Lizenz 3.0, Namensnennung.
Gegeben zu Berlin am 1. Dezember 2011.

You will not be able to stay home, brother.
You will not be able to plug in, turn on and cop out.
You will not be able to lose yourself on skag and skip,
Skip out for beer during commercials,
Because the revolution will not be televised. [...]
The revolution will be no re-run brothers;
The revolution will be live.

The Revolution Will Not Be Televised, Gil Scott-Heron (1969).

The Revolution Will
Not Be Televised

Anschriften der Teilehmer_innen

Referent_innen:

PD Dr. Christiane Heibach
Staatliche Hochschule für Gestaltung
DFG-Projekt »Epistemologie der
Multimedialität«
Lorenzstr. 15
76135 Karlsruhe

Sascha Simons
Justus-Liebig-Universität Gießen
GK »Transnationale Medienereignisse«
Ludwigstraße 23
35390 Gießen

Prof. Dr. Dirk Baecker
Zeppelin University
Am Seemooser Horn 20
88045 Friedrichshafen

Dr. Sebastian Vehlken
Leuphana Universität Lüneburg
Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler
Medien
Scharnhorststraße 1
21335 Lüneburg

Dr. Christoph Engemann
Internationales Kolleg für
Kulturtechnikforschung
und Medienphilosophie (IKKM)
Bauhaus-Universität Weimar
Cranachstr. 47
99421 Weimar

Roland Meyer
Universität der Künste Berlin
Fakultät Gestaltung
Institut für Geschichte und Theorie der
Gestaltung
Lietzenburger Str. 45, Raum 216
10789 Berlin

Dr. Theo Röhle und Dr. Irina Kaldrack
Universität Paderborn
Graduiertenkolleg »Automatismen«
Warburger Str. 100
33098 Paderborn

Prof. Dr. Peter Krapp
Film & Media/Visual Studies
2321 Humanities Gateway, ZOT 2435
University of California,
Irvine, CA 92697-2435
USA

Oliver Lerone Schultz
Leuphana Universität Lüneburg
Fernsehen 2.0 : Moving Image Lab
Scharnhorststraße 1 / Geb. 4
21335 Lüneburg

Prof. Dr. Christoph Bieber
Universität Duisburg-Essen
Institut für Politikwissenschaft
Lotharstr. 53 (Gebäude LS)
47057 Duisburg

Carolin Wiedemann
Universität Hamburg
Fakultät Wirtschafts- und
Sozialwissenschaften
Institut für Soziologie
Allende-Platz 1
20146 Hamburg

Prof. Dr. Martin Warnke
Leuphana Universität Lüneburg
Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler
Medien
Scharnhorststr. 1
21335 Lüneburg

Dr. Mirko Tobias Schäfer
Department for Media and Culture Studies
Faculty of Humanities
Utrecht University MCW
Muntstraat 2a
3512 EV Utrecht
NL

Dr. Florian Sprenger
Hagelberger Straße 16
10965 Berlin

Dipl.-Inform. Stefan Ullrich
Humboldt-Universität zu Berlin
Institut für Informatik
Unter den Linden 6
10099 Berlin

Michael Andreas
Ruhr Universität Bochum
Institut für Medienwissenschaft, GA 2/141
Universitätsstr. 150
44801 Bochum

Diskutant_innen:

Prof. Dr. Deborah Weber-Wulf
Hochschule für Technik und Wirtschaft
FB4
Treskowallee 8
10381 Berlin

Prof. Dr. Charles Ess
Institut for Informations- og Medievidenskab
Helsingforsgade 14
8200 Århus N.
Denmark

Prof. Dr. Marie-Luise Angerer
Kunsthochschule für Medien Köln
Medien- und Kulturwissenschaft
Peter-Welter-Platz 2
D – 50676 Köln

Programmkomitee:

Prof. Dr. Inge Baxmann
Universität Leipzig
Institut für Theaterwissenschaft
Ritterstr. 16
04109 Leipzig

PD Dr. Timon Beyes
Leuphana Universität Lüneburg
Fernsehen 2.0
Scharnhorststr. 1
21335 Lüneburg

Prof. Dr. Wolfgang Coy
Humboldt Universität Berlin
Institut für Informatik
Johann von Neumann-Haus, Haus III
Rudower Chaussee 25
12489 Berlin-Adlershof

PD Dr. Wolfgang Hagen
Deutschlandradio Kultur
Hans-Rosenthal-Platz
10825 Berlin

Prof. Dr. Ute Holl
Universität Basel
Institut für Medienwissenschaft
Bernoullistrasse 28
4056 Basel

Prof. Dr. Geert Lovink
Universiteit van Amsterdam
Graduate School for Humanities
Spuistraat 210
NL – 1012 VT Amsterdam

Prof. Dr. Stefan Rieger
Ruhr-Universität Bochum
Institut für Medienwissenschaft, GA 2/142
Universitätsstraße 150
44780 Bochum

Vertreterin der DFG:

Dr. Claudia Althaus
Deutsche Forschungsgemeinschaft DFG
– Geistes- und Sozialwissenschaften –
Kennedyallee 40
53175 Bonn

Mitglieder des Lenkungsgremiums:

Prof. Dr. Lorenz Engell
Bauhaus Universität Weimar
IKKM
Cranachstraße 47
99423 Weimar

Prof. Dr. Ulrike Bergermann
Institut für Medienforschung
HBK Braunschweig
Postfach 25 38
38015 Braunschweig

Prof. Dr. Hartmut Winkler
Universität Paderborn
Fakultät für Kulturwissenschaften
Warburger Str. 100
33098 Paderborn

Prof. Dr. Elena Esposito
Università degli Studi di Modena e Reggio
Emilia
Facoltà di Scienze della Comunicazione
Via A. Allegri, 9
I – 42121 Reggio Emilia

Vertreter des Fachkollegiums:

Prof. Dr. Hermann Kappelhoff
Freie Universität Berlin
Institut für Theaterwissenschaft
Grunewaldstr. 35
12165 Berlin

**Vorsitzender der Gesellschaft für
Medienwissenschaft:**

Prof. Dr. Malte Hagener
Philipps Universität Marburg
Institut für Medienwissenschaft
Wilhelm-Röpke-Str. 6a
35032 Marburg