

Philipp Wüschner

## **The Internet is Dead – Long Live the Internet. Soziale Medien und idiosynkratisches Aufbegehren**

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13230>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Wüschner, Philipp: The Internet is Dead – Long Live the Internet. Soziale Medien und idiosynkratisches Aufbegehren. In: Rainer Mühlhoff, Anja Breljak, Jan Slaby (Hg.): *Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft*. Bielefeld: transcript 2019, S. 247–268. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13230>.

### **Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:**

<https://doi.org/10.14361/9783839444399-011>

### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

### **Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

# The Internet is Dead – Long Live the Internet

Soziale Medien und idiosynkratisches Aufbegehren

---

*Philipp Wüschner*

## Communication Fail

Es gibt zwei Standarderklärungen, warum Personen im Internet sich Ungeheuerlichkeiten an den Kopf werfen. Die erste Erklärung – man könnte sie die ›medienpessimistische‹ nennen – geht davon aus, dass die Anonymität der Beteiligten wie in einem erweiterten Milgram-Experiment die natürlichen Hemmschwellen menschlicher Kommunikation beseitigt. Die zweite, ›medienpragmatische‹ Erklärung ist, dass *schriftliche* Kommunikation bestimmte intrinsische Mängel besonders bei der Kommunikation von Gefühlen habe, die fast zwangsläufig zu Missverständnissen und Konflikten führten (Kruger u. a. 2005). Beide Erklärungen greifen auf bestimmte Unzulänglichkeiten in der kommunikativen Situation zurück. Dabei zieht die erste eine Fluchtlinie zum Verantwortungsdiskurs (Klarnamenpflicht etc.) beziehungsweise zur Gesetzgebung hin (Hate Speech als Straftatbestand), die zweite hingegen zu Mediation und Metakommunikation.

Das Problem mit der ersten Erklärung ist, dass die vorausgesetzte Anonymität auf einer Seite wie Facebook, auf der Klarnamen die Regel sind, nur noch in geringem Ausmaß gegeben ist. Abgesehen davon könnte sie ohnehin nur erklären, warum Menschen *sich trauen*, ihren Aggressionen Ausdruck zu verleihen, nicht aber, welcher Natur diese Aggressionen überhaupt sind. Die medienpragmatische Kritik der Schriftlichkeit hingegen bringt in vielen Punkten Wahres und Interessantes zutage: Es mag in der Tat schwieriger sein, Emotionen schriftlich richtig zu übermitteln und wieder zu entschlüsseln (als im mündlichen Gespräch unter leiblich anwesenden Beteiligten), und diese Schwierigkeit wird vielleicht

wirklich von beiden Seiten – Sender und Empfänger – unterschätzt.<sup>1</sup> Umgekehrt aber unterschätzt die These von der mangelhaften Kommunikation nun wiederum die konkreten kommunikativen Praktiken und Taktiken von Usern, die in sozialen Medien Gefühle und Affekte codieren und mitteilen und sich dabei des Mediums auf eine Weise performativ bedienen, die extrem differenziert und oft mit präzisem Humor unterschiedliche Ebenen einer Nachricht miteinander verschmilzt. Aus diesem Blickwinkel sind die zugeschriebenen Mängel von Online-Kommunikation nur eine Folge ihrer unverstanden bleibenden Stärken (Barth 2016).

Anstatt nach weiteren Fehlern in der kommunikativen Situation in sozialen Medien zu suchen, bietet es sich also an, einmal grundsätzlich die Frage zu stellen, ob die Schreibakte (Postings) *überhaupt* den Tatbestand derjenigen Kommunikation erfüllen, den sie vorgeben zu erfüllen oder von dem erwartet wird, dass sie ihn erfüllen. Zu welchem Register von Kommunikation gehören sie tatsächlich? Und gibt es nicht eine Differenz zwischen Online- und Offline-Kommunikation, die immer wieder droht vergessen zu werden – und zwar sowohl für die (wissenschaftliche, journalistische) Betrachtung von außen als auch immanent für die Akte von Usern selbst?

## Differenzvergessenheit

Vor der Beantwortung dieser Fragen bedarf es einer Präzisierung. Gehört eine gewisse Differenzvergessenheit nicht zu einem gelungenen Mediengebrauch zunächst einmal dazu? Um einen Text zu lesen, sehen wir von den Differenzen in Beschaffenheit von Papier und Typographie, zum Beispiel zwischen einer Buchausgabe und einer ausgedruckten Kopie, ab. Allein in Momenten der Störung oder des Rauschens, wenn die schlechte Qualität der Kopie die Lesbarkeit des Textes korrumpiert, kippt unsere Aufmerksamkeit auf das Medium selbst.<sup>2</sup> Nicht immer ist es sinnvoll oder auch nur möglich, solche medialen Differenzen begrifflich zu fixieren. Viel eher lassen sie sich an den ästhetischen, performativen, affektiven etc. Differenzen erkennen, die sie nach sich ziehen. Das geschieht beispielsweise, wenn wir merken, dass derselbe Text unterschiedlich gut im Medium der Schrift oder im Medium des mündlichen Vortrags funktioniert. Wer hier differenzvergessen agiert, wird entweder hölzern einen Text vortragen oder in einem zu kolloquialen Stil schreiben. Aussagen, die geschrieben skandalös und empörend wirken, können im Gesprochenen harmlos und amüsant sein.

Im Fall des Computers erhält dieser Tatbestand eine neue und medienhistorisch betrachtet noch verhältnismäßig junge und unreflektierte Qualität, insofern hier analoge Medien selbst digital emuliert und durch Benutzeroberflächen

---

1 | Vgl. Kruger u. a. 2005. Einwände hierauf liefern Suematsu 2012 und Passig 2018.

2 | Dazu allgemein: Rautzenberg 2009.

imitiert werden. Dies umfasst auch Techniken des Mediengebrauchs wie Randnotizen, Unterstreichungen und dergleichen. Schon 1986 prophezeit Friedrich Kittler, dass der Computer so auf Dauer alle anderen Medienformate in sich aufnehmen werde. Dies wirft die Frage auf, ob mit der Digitalisierung nicht eine grundlegende Differenz in jeden Mediengebrauch einzieht, mit unendlich vielen, noch nicht abzusehenden ästhetischen, performativen, affektiven Folgedifferenzen; beziehungsweise, ob wir nicht gerade im Prozess stehen, diese Folgedifferenzen auszufeuchten. Denkern wie Vilém Flusser zufolge wird sich der Übergang zu digitalen Medien und zur Digitalisierung überhaupt nicht ohne einen begleitenden Bewusstseinswandel vollziehen, dessen schleichender Vollzug dem Vergessen entrissen und aufmerksam gestaltet werden müsse (Kittler 1986; Flusser 1991).

Genau um diese Differenz, ihr Vergessen und ihre Folgen geht es also. Dabei kann hier selbstverständlich nicht das große Ganze in den Blick genommen werden. Stattdessen möchte ich lediglich die Frage aufwerfen, ob diese Differenzvergessenheit nicht auf irgendeine Weise mit den eingangs beschriebenen Überreaktionen zu tun hat, und dies zugleich gleich doppelt bejahen: Die negativen, idiosynkratischen Affekte sind sowohl eine Folge dieser Differenzvergessenheit als auch eine Reaktion auf sie. Sie sind das affektive Rauschen, ein Störgeräusch, in dem das Medium selbst sichtbar wird – und gerade hierin liegt ihr Wert. Differenzen werden also in gewissen Momenten wirksam und zwingen zum Umdenken oder zu einer Verhaltensänderung.

Wer allerdings auf diese Weise eine (wenn auch vergessene) Differenz zwischen Offline- und Online-Kommunikation behauptet, steht sofort vor verschiedenen Problemen, von denen ich hier nur drei nenne:

1. Die Differenzierung ist zu grob. Weder gibt es eine einheitliche Offline-Kommunikation noch eine einheitliche Online-Kommunikation, und manche der internen Differenzen mögen gewichtiger sein, als die Grunddifferenz zwischen beiden Dimensionen.
2. Die Differenzierung wird in der Zukunft, in der in einem *Internet der Dinge* der Unterschied zwischen off- und online kollabiert, obsolet werden.
3. Eine solche Differenz droht missverstanden zu werden als eine Differenz von *eigentlicher* (offline) und *uneigentlicher* (online) Kommunikation.

Das erste Problem kann ich hier nur bestätigen, nicht aber lösen. Es bleibt den Leser\_innen überlassen, jeweils genauere Unterscheidungen zu treffen und weiterzudenken. Das zweite Problem bietet eine interessante Forschungsperspektive: Das Zukunftsprogramm des *Internet of Things* umfasst nicht nur miteinander kommunizierende Kühlschränke, sondern die Vision einer Lebenswelt, in der Digitales und Analoges verschränkt sind; Mensch, Technik und Umwelt untrennbar miteinander vernetzt sind (Hörl 2011). Wenn aber die online/offline-Differenz schon in der gegenständlichen Welt kollabiert, warum sollte sie dann für die Be-

trachtung von Kommunikation künstlich aufrechterhalten werden? So wie der Buchdruck die gesprochene Sprache an die Schrift gebunden hat, sodass man Lesen und Schreiben lernen musste, um *richtig* (nämlich gemäß der Schriftsprache) zu sprechen, wird man auch irgendwann (wenn es nicht längst schon so weit ist) vernetzt sein müssen, um *richtig*, nämlich gemäß dieser Vernetzung kommunizieren zu können – wobei noch unklar ist, was ›richtig‹ in diesem Fall heißen soll (Flusser 1996).

Stimmt diese Forschungsperspektive, dann ist die angesprochene Differenz von vornherein eine geschichtliche, auf Abruf gestellte, von der sich nicht genau sagen lässt, ob sie nicht jetzt, da sie in den Blick gerät, bereits abgegolten ist. Man kann dem virtuellen Haltbarkeitsdatum dieser Differenz jedoch vorausseilend begegnen, indem man sich noch einmal vor Augen führt, was mit Differenz gemeint ist, und was nicht. Eine Differenz bezeichnet keine überzeitliche Dichotomie, sondern die Aktualisierung eines Unterschiedes, der einen Gegenstand in Abstand zu einem anderen bestimmt.<sup>3</sup> Differenzen werden also in gewissen Momenten wirksam und zwingen zum Umdenken oder zu einer Verhaltensänderung – das kann schon geboten sein, wenn man vom Norden Deutschlands in den Süden zieht (oder umgekehrt). Was die Rede von Differenzen also erlaubt, ist, anstatt von einer Aufhebung der Gegensätze oder einem Kollaps der Unterschiede von einem Vergessen der Differenz zu sprechen; ein Vergessen, in dem das Vergessene selbst aber als Potenzial (sei es auch nur als Projektionsfläche für Nostalgie, Heimweh, Aversion) wirksam bleibt. Gerade dieses historische und Generationen prägende Moment verfestigt sich nicht selten zu einer ontologischen Bewertung der Differenz als authentisch/entfremdet, eigentlich/uneigentlich, real/fake etc.

Dies führt zum dritten Problem: Je nachdem, ob man pessimistisch oder optimistisch auf das Differenzvergessen blickt, sieht man eine Verfalls- oder Fortschrittsgeschichte. Entweder: *Wir werden nie wieder richtig kommunizieren.* Oder: *Wir haben noch nie richtig kommuniziert.* Entweder ist die *eigentliche* Kommunikation eine verlorene Sache der Vergangenheit oder eine noch zu verwirklichende Sache der Zukunft. Dabei sind Nostalgie und Utopie gleichermaßen an der Erzeugung und am Wandel von Mythen beteiligt. Als beispielsweise die Brüder Grimm auszogen, um Volksmärchen zu sammeln und zu verschriftlichen, geschah dies sowohl mit nostalgischem Blick in die Vergangenheit, als auch mit utopischer Projektion auf einen deutschen Nationalstaat der Zukunft.

Es geht also nicht darum, die online/offline-Differenz als Differenz von Uneigentlichkeit und Eigentlichkeit darzustellen, so als käme es nur offline zu ›wahrer‹ Kommunikation, online hingegen nie (oder andersherum); noch geht es um die Aufstellung einer essenziellen, ahistorischen Dichotomie. Stattdessen geht es darum, ein Bewusstsein für diese Differenz zu entwickeln und damit einhergehend ein Verständnis für das, was verschwindet, und das, was kommt. Hierbei ist eine Betrachtung der sich wandelnden und begleitenden Mythen unersetzlich. Die

3 | Siehe hierzu in weiterem Kontext Jullien 2017.

Philosophin Sybille Krämer hat bereits 1997 in Bezug auf das Internet von einem *Mythos der künstlichen Kommunikation* geschrieben. Was diesen Mythos ausmacht und wie er sich heute möglicherweise zu einem *Mythos des Sozialen* ausgeweitet hat, gilt es näher zu beleuchten. Für diesen Zweck ist das Fehlen eines präzisen Begriffs von Kommunikation oder von Sozialität in genau dem Maße zu verkraften, wie ein Mythos eben gerade kein (klar artikulierter, ausgearbeiteter) philosophischer Begriff ist, sondern ein Mitteilungssystem, das zugleich zwischen dem verlorengehenden Bewusstsein für das Ehemalige und dem beginnenden Begreifen des Kommenden vermittelt, in dem Differenzvergessenheit sozusagen selbst eine Form findet.

## Vom Mythos der Kommunikation zur Utopie sozialer Medien

In besagtem Text diagnostiziert Sybille Krämer einen Leitbildwechsel in den Diskursen über das Internet. In diesen Leitbildern sieht Krämer wiederum Mythen am Werk, das heißt erklärende Erzählungen eines unbekannten Phänomens in den Bildern eines bekannten, so zum Beispiel die Erzählung von der Rechenmaschine in den Bildern der menschlichen Intelligenz. Der Mythos der künstlichen Intelligenz (KI) habe eine Ablösung durch den Mythos der künstlichen Kommunikation (KK) erfahren. Dies sei einhergegangen mit einem Wandel vom Computer als »Denkmaschine«, also vom Rechner, zum Computer als Kommunikationsmittel, also zum Medium (Krämer 1997: 87).<sup>4</sup> Anhand Krämers Parallelisierung von KI und KK lassen sich die Wirkungen der Differenzvergessenheit deutlich machen.

Krämers Kritik zielt nämlich nicht auf Mythenbildung *per se*, sondern auf den *anthropomorphisierenden* Charakter sowohl des Mythos der künstlichen Intelligenz als auch desjenigen der künstlichen Kommunikation. Durch ihn werde die eigentliche »Monstrosität« (ebd.: 86) der Technik – die schiere Rechenleistung künstlicher Intelligenz, die gerade *kein Vorbild* in der menschlichen Natur finde – in die Nähe des Gewöhnlichen gerückt; genau hierin liegt ja die vermittelnde Funktion von Mythen. Dies löst für Krämer eine Gegenbewegung aus, nach der das, was bislang menschliches Verstehen war, nun seinerseits am Maßstab des technisch Erreichbaren gemessen wird und plötzlich als defizitär erscheint. Auf die Anthropomorphisierung der Technik folge die Technisierung des Menschen. Nostalgisch beklagter Verlust des Ursprünglich-Menschlichen und utopisches Mangelbewusstsein im Angesicht der kommenden Technik sind zwei Seiten desselben Vorgangs, die über die Annahme einer *funktionalen Äquivalenz* (ebd.: 86) von Denken und Rechenleistung vermittelt werden. Die ursprüngliche

4 | »Mythos« soll hier und auch bei Krämer keine Fiktionalität der Sache ausdrücken, sondern zielt auf die »Analogien stiftende Kraft« (ebd.: 87) eines Narrativs.

Monstrosität verblasst darüber zur unheimlichen Ähnlichkeit. Diese Annahme »funktioneller Äquivalenz«, die es ermöglicht, *qualitative* Differenzen zu *quantitativen* Defiziten umzudeuten, ist den Anfängen der Technikphilosophie (zum Beispiel bei Ernst Kapp) eingeschrieben. Das eröffnet laut Krämer eine Skala, »bei der mit jeder Erfindung neu zu verteilen sei, was dem Menschen verbleibt, und was an Technik delegiert werden« kann (ebd.: 86).

Die Differenz zwischen Rechnen und Verstehen aber ist damit natürlich nicht aufgehoben oder wirkungslos gemacht worden, sondern in Bezug auf den Diskurs lediglich vergessen. Sie wirkt gerade als das *Unheimliche* im Ähnlichen. Problematisch am Mythos der KI ist also weder die These von der »Berechenbarkeit des Geistes« in Anschluss an Leibniz und Turing, noch die existenzial-ontologische Vorrangigkeit des Denkens gegenüber dem Rechnen zum Beispiel bei Heidegger, sondern die beschriebene Gegenwendigkeit, mit der der anthropomorphisierende Charakter des Mythos dem Fremdartigen computerisierter Vorgänge zunächst den Stachel nehme (ebd.: 86), bevor sie im Anschluss zum Leitbild oder gar Utopie *für jegliche* Form von Intelligenz werden.<sup>5</sup>

Krämer interessiert sich für die Frage, ob der Mythos der künstlichen Kommunikation nicht eine vergleichbare Gegenwendigkeit produziert habe, mit der dem eigentlich Monströsen der künstlichen Kommunikation der Stachel (und vielleicht auch das Faszinosum) genommen wird. Dabei vollzieht sich diese Kommunikation für Krämer gerade *nicht* zwischen Personen, sondern zwischen den sie vertretenden »Symbolketten«. Lässt sich daran anschließend die aktuelle Utopie des *Sozialen* nicht als Ausweitung und Amplifizierung dieses Leitbildes lesen? Wurden nicht auch hier Online-Vorgänge, die es bis dato nicht gab – weltweite, telekommunikative, *two-way*-Verbindungen durch ein mehr oder weniger dezentralisiertes Netzwerk ohne nennenswerte Übertragungsverzögerung – zunächst in den Begriffen des Bekannten (Kommunikation) formuliert, bevor das nun nicht mehr gänzlich Unbekannte zur Utopie wurde?

Das Emblem für den Mythos der Kommunikation, in dem Nostalgie und Utopie zusammenfallen, ist Marshall McLuhans schon 1962 vorgetragene These vom *global village* (McLuhan 1962; Krämer 1997: 88). Ihr zufolge sollen elektronische Medien die durch die Modernisierung verlorengegangene *face-to-face*-Oralität vor-moderner Gesellschaften wiederbeleben.<sup>6</sup> Und auch wenn McLuhans These, wie Krämer feststellt, kaum Anhänger fand, so sind vergleichbar idealisierende Kommunikationsvorstellungen immer noch allgegenwärtig.

Ähnlich wie im Fall der KI geht es auch beim Mythos der künstlichen Kommunikation *nicht* darum, zu sagen, dass in elektronischen Netzen nicht oder *nicht*

5 | Ich schreibe »zunächst«, als gäbe es einen klaren zeitlichen Umschlag von der Metapher des Natürlichen fürs Künstliche in die Utopie des Künstlichen fürs Natürliche. Tatsächlich aber sind Metapher und Utopie im Mythos als Gegenwendigkeit immer gleichursprünglich.

6 | Dazu kritisch: Barbrook 2007.



Abbildung 1: Mark Zuckerbergs Post vom 11.1.2018 auf Facebook. Quelle: <https://www.facebook.com/zuck/posts/10104413015393571>. Screenshot des Verfassers vom 03.02.2018.

*eigentlich* kommuniziert werde. Ganz wie im Fall der KI nährt die existenzielle Kritik selbst die Utopie: Gerade die verlorengegangenen Dimensionen des menschlichen Miteinanders sollen durch die neuen Möglichkeiten der Kommunikation wiederhergestellt werden können. Dies zumindest scheint die Devise Marc Zuckerbergs zu sein, der seine Arbeit als genuine Beitrag zu »well-being« und »happiness« versteht (Abbildung 1). Im Zentrum dieses Mythos der Kommunikation steht das intime Gespräch als existenzielle Situation.

Zu dieser Wiederbelebung ›ursprünglicher‹ Kommunikation mit digitalen Mitteln gehören laut Krämer a) die Herstellung einer *lebensweltlichen Situierung*, das heißt heute: einerseits der *private* Charakter des Contents, andererseits die euphemistische Subsumtion aller Beziehungen unter das Label ›Freundschaft‹; b) eine Betonung der *Dialogizität* von Kommunikation, die vor allem dann spürbar wird, wenn Gesprächspartner\_innen, die normalerweise durch soziale Schwellen voneinander getrennt wären (zum Beispiel Stars und Fans, Politiker und Wähler, aber auch Anbieter\_innen und Konsument\_innen) miteinander *in Dialog treten* können (etwas, das Zuckerbergs Posting selbst performativ vorführt); c) eine *Ethnographie der Interaktivität*, das heißt die Vorstellung, dass die Gesamtinteraktion von Usern zum Beispiel auf einer Plattform im Rahmen von Gemeinschaften (*communities*) zu begreifen ist, wobei diese Auffassung einer gemeinschaftsstiftenden Interaktion schließlich d) eine Ausweitung zu einer politischen Perspektive *individualisierter, partizipativer Massenmedien* erfährt, in der die verlorengegangene Direktheit der antiken Demokratie in Form einer »elektronischen agora« wiederaufersteht (Krämer 1997: 90). In der Vorstellung



der elektronischen Agora liegt dann zugleich das Kippmoment vom Mythos in die Utopie (beziehungsweise Dystopie).<sup>7</sup>

Natürlich ändert eine solche technisch installierte Utopie nichts am finanziellen Realismus der Plattformbetreiber, die an diesen utopischen Programmen verdienen und es daher mit bestimmten ökonomischen Betriebssystemen zu verknüpfen wissen. Ob und inwieweit CEOs von sozialen Plattformen, Online-Anbietern und Suchmaschinen wirklich an eine Vereinbarkeit des utopischen Gehaltes mit seiner ökonomischen Verwirklichung glauben, ist eine Frage ihres (mangelnden) Zynismus, der hier nicht zur Debatte steht. Jedenfalls hat die Kapitalisierung sozialer Netzwerke (vor allem in Form von Kapitalisierung persönlicher Daten) verschiedene Stränge der Kritik hervorgerufen. Niklas Barth beispielsweise nennt einen Gefährdungs-, einen Macht- und einen Entfremdungsdiskurs (Barth 2016: 464 f.). Ersterer betreffe die Bedrohung der Privatsphäre durch die Weitergabe von Daten, zweiterer betrachte soziale Netzwerke aus der foucaultschen Perspektive der Macht als Subjektivierungsapparate, die letztlich zur freiwilligen Selbstausbeutung des Privatlebens führten, letzterer wiederum betrachtet das Ergebnis dieses Verhältnisses als Entfremdung – und damit gerade als Auslöschung von Intimität (Illouz 2007).

Fast ebenso alt wie diese Kritik – deren Stränge miteinander verflochten sind – ist das Erstaunen über ihre Wirkungslosigkeit: Entweder ist die Mehrheit der User über das Ausmaß ihrer Überwachung und Entfremdung immer noch nicht genügend *aufgeklärt* und weiß noch nicht hinreichend über ihre eigene Komplizenschaft mit der Macht und die technischen Mechanismen, die dahinterstehen, Bescheid, oder aber sie ist diesbezüglich bereits zu *abgeklärt* und nimmt diese Bedrohungen mit einer Mischung aus Ironie und Fatalismus einfach hin. Im letzteren Fall trägt Aufklärung nur weiter zur Abgeklärtheit bei.

Und doch: Der Ausbeutung des Privaten ist durch die Abgeklärtheit der User in gewisser Hinsicht der Stachel bereits genommen worden, indem – *und zwar von Seiten der User aus* – dem Privaten bereits alles Intime entzogen wurde.<sup>8</sup> Das hat aber, anders als der Entfremdungsdiskurs vermuten lässt, Intimität nicht verschwinden lassen. Im Gegenteil, sie liegt ganz und gar im Öffentlichen versteckt:<sup>9</sup> nicht in dem, was ein Posting zeigt, sondern zum Beispiel in dem, was es für den Menschen bedeutet, dem es (im Geheimen) gilt, verglichen mit dem, was es für alle anderen bedeutet. Die Intimität eines Nacktbildes besteht nicht im Geschlechtsteil, das es entblößt, sondern im scheinbar harmlosen (geschmacklosen,

7 | Nicht nur der Mythos hat sich von der Kommunikation zum Sozialen erweitert, auch die Begleitutopien sind in dieselbe Richtung vom Mitteilen zum Teilen gewandert. So wird die Agora als Ort der Rede heute in ihrem Ursprung als *Marktplatz* neu erfunden.

8 | Barth analysiert konkrete kommunikative Taktiken wie *Ironie*, *Indifferenz* und *Kryptik* als Erzeugung öffentlicher Privatheit.

9 | Der Differenzierung zwischen Intimität und Privatheit geht Mirjam Schaub mit der Künstlerin Janet Cardiff nach (Schaub 2005).

verräterischen, peinlichen) Mobiliar, vor dessen Hintergrund es aufgenommen wurde, und das sorgfältig aus dem Endprodukt herausgeschnitten wurde. Differenzbewusste User können diese Form von Intimität sehr präzise – und warum nicht: *zärtlich* – einsetzen, eine Semantik der Gesten und Andeutungen, die in keinem direkten Zusammenhang mit dem Content steht und daher auch von keiner Datenanalyse erfasst werden kann. Inmitten des Subjektivierungs- und Entfremdungsapparates entdeckt der abgeklärte User auf diese Weise – mit Michel de Certeau gesprochen – die *Kunst des Handelns*, aber auch die *Kunst der Intimität* wieder. Er befindet sich in puncto Reflektiertheit auf Augenhöhe mit den Betreibern der sozialen Plattformen, wenn er ihnen nicht gar schon einen Schritt voraus ist. Auf den Gefährdungsdiskurs mag er noch keine überzeugende Antwort gefunden haben, Subjektivierung und Entfremdung hingegen sind nicht sein Problem.

## Affirmierte Differenz, gespielte Kommunikation

Die Möglichkeit von Intimität in einem Medium, dem sowohl Privatheit als auch Körperlichkeit fehlt, entlarvt auch die vermutete Eigentlichkeit des intimen Gesprächs. Der erste Schritt der Abgeklärtheit ist also die Zurückweisung der Nostalgie, das heißt die Dekonstruktion der interpersonalen, oralen Kommunikationssituation (des Gesprächs zwischen leiblich Anwesenden) als ursprüngliche (Passig 2018).

Ein Bewusstsein für die neue kommunikative Situation zu entwickeln, ohne sie in Begriffen der alten zu denken, noch dazu *während* man sich in ihr bewegt, ist aber auf dieselbe Weise anstrengend, wie es beim Betrachten eines Films anstrengend wäre, stets von der Handlung zu abstrahieren und auf dessen technisch-apparative Anordnung zu achten. Und dennoch *wissen* wir, dass wir einen Film sehen. Zwar fühlen wir so *etwas wie* Trennungsschmerz am Ende einer Serie (parasoziale Bindung zu den Charakteren), aber wir wissen, dass dieser Schmerz Trauer zwar (auf angenehme Weise) ähnelt, aber nicht gleichkommt. Dieses Gefühl ist weder ein Abklatsch von Trauer, noch muss das Ähnlichkeitsverhältnis gezeugnet werden – es ist gerade *als* Simulacrum etwas Eigenes. Das Internet war immer auch der Raum, der dem Simulacrum als solchem zu seinem Eigenrecht verhalf, ohne sich von Apologeten des Realen wie Jean Baudrillard oder Paul Virilio davon abhalten zu lassen (Baudrillard 1981; Virilio 1989).

In dieser Differenz zur Realität einen Reiz zu sehen, gehört zur ästhetischen Haltung, mit der wir beispielsweise auch Werken der Kunst begegnen oder in einem Spiel mitspielen. So kann Krämer zum einen feststellen, dass unter dem Paradigma der Schrift das Gegenüber der Kommunikation nicht als Person, sondern als Text beziehungsweise als »digitalisierbare Symbolfiguration« auftritt, wie auch der Sender selbst als »Symbolkette im Sinn freigewählter Namen« (Krämer 1997:

97) erscheint.<sup>10</sup> Dies geht zumindest im Prinzip mit der »Außerkraftsetzung der mit Personalität oder Autorenschaft verbundenen illokutionären und parakommunikativen Dimensionen unseres symbolischen Handelns einher« (ebd.). Zum anderen aber komme es im Spiel zu einer Wiedereinführung der parakommunikativen Dimension, in der der Andere in seiner personalen Alterität respektiert wird und man selbst als Autor\_in zur Verantwortung gezogen werden kann – *nun allerdings unter den Prämissen des Spiels* (ebd.). Diese unterscheidet sich unter anderem dadurch, dass ein Bruch der Regeln nur eine *symbolische* Ahndung erfährt (Löschung eines Kommentars, Sperrung eines Profils). Dass kann zwar zum (vorübergehenden) Ausschluss vom Spiel führen, muss die Person hinter der Symbolkette aber nicht treffen. Umgekehrt erlaubt das Spiel der Spieler\_in die Freiheit, dass ihre Aktionen von lebensweltlichen Geltungsansprüchen unberührt bleiben. Die »Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind«, zitiert Krämer Gregory Bateson, »bezeichnen nicht, was jene Handlungen, für die sie stehen, bezeichnen würden« (Bateson 1985: 244; vgl. Krämer 1997: 97). Der Mord in einem Rollenspiel ist eben kein Mord im wahren Leben, aber der Abstand, beziehungsweise die *Nähe* zwischen beiden macht gerade den Reiz des Spiels aus.

Das führt zu einer Frage mit weitreichenden Konsequenzen: Lässt sich sagen, dass auch ein geposteter Hasskommentar nicht (zwangsläufig) die *real-life*-Handlung (Beleidigung oder Bedrohung) bezeichnet, für die er steht, sondern spielerisch auf das Medium bezogen ist, in dem er erscheint? Dies würde voraussetzen, dass man sozialen Medien grundsätzlich mit einer ästhetischen Haltung begegnete, und den Selbstzweck der Simulation gegen den Zweck als Kommunikationsmittel starkmache (wie es ja immer schon geschieht, wenn wir Facebook-Events zusagen, ohne je wirklich die Absicht zu hegen, sie aufzusuchen).<sup>11</sup> Aus der richtigen Perspektive betrachtet dient die simulierte Gesprächssituation des Internets als Spielfeld für eine häufig subtile oder implizit bleibende Meta-Kommunikation, mit ihrem mittlerweile ja auch in den Mainstream eingegangenen selbstreferenziellen Humor. Dessen Stilelemente zu analysieren, wäre eine eigene Studie wert und kann hier nicht geleistet werden.<sup>12</sup> Zusammen aber ergeben sie eine *ästhetische Differenz*, deren kommunikative Aufgabe es ist, die Simulation als solche zu markieren und vom Gespräch zu unterscheiden. Gleichzeitig ist diese so lustvolle Affirmation dieser Differenz Zweck in sich selbst – sie ist das Spiel. Das bedeutet nicht, dass Spiele harmlos wären und ohne reale Konsequenzen. Wie oben erwähnt, bedeutet eine Differenz einen *Abstand*, nicht ein *Gegenüberstehen* von etwas. Auch die ästhetische Differenz ist nicht das Gegenüber der Realität, sondern eine Verrückung, ein spielerisches Abstandnehmen von ihr. Die Lust liegt in der Bejahung des Abstands zur Realität, nicht in

10 | Zum Problem der Klarnamen-Pflicht siehe Beckedahl 20.07.2016.

11 | Am 28. November 2015 haben laut Facebook über 1700 Menschen das Event »moment of silence for all my wasted potential« besucht.

12 | Siehe zum Beispiel Davison 2012.

seiner Leugnung. Wer das Spiel in seiner ganzen Gefährlichkeit nicht versteht – entweder weil er es zu ernst oder weil er es nicht ernst genug nimmt –, der wird auf seinen Reiz nur mit Gereiztheit reagieren können. Und mit wem wäre besser böses Spiel zu treiben als mit denen, die es nicht verstehen?

## Trolling: Von der ästhetischen zur affektiven Differenz

Man verbindet heute mit dem Begriff des Internet-Trolls entweder eine zeitgenössische Form der Internet-Propaganda oder die ewige Wiederkehr des Arschlochs, das jede Konversation durch Rechthaberei und Gehässigkeit zerstört. Vergessen ist dabei die bis in die Anfangszeit des Internets zurückreichende Geschichte des Trollings als subversive Praxis. Die Anthropologin Gabriella Coleman verfolgt diese Geschichte des Trollings bis zur Geburtsstunde der Hacker-Bewegung (Coleman 2012). Aus dieser Genealogie leitet sie ein politisches und ein ästhetisches Ethos ab: Politisch gehe es der frühen Hacker-Bewegung, ähnlich wie anderen anarchistischen Strömungen, um Werte wie »freedom, privacy, and access« (ebd.: 100), die gegen einen als immer kontrollierender wahrgenommenen Apparat zu verteidigen seien. Ausdruck verschaffe sich dieses Ethos in einer Ästhetik des Wagemuts (*aesthetics of audaciousness*), besonders in Form von bisweilen illegalen Überschreitungen, Streichen (*pranks*) und spektakulären Aktionen – das heißt in einer Art dunklem Willen zum Spiel. Diese Ästhetik versuche die Tatsache der Überwachung in die Lust am Beobachtet-Werden zu verwandeln: »[T]he elaboration of surfaces which takes place within it reveals a darker will toward opacity, a drive against classification and control, a desire to exceed.« (Ebd.: 115 f.)<sup>13</sup>

Im Falle des Trollings wird die ursprünglich nach außen gerichtete Aggressivität des Hacking medienimmanent ausgelebt. Sie richtet sich gegen andere User und nicht länger primär gegen Infrastrukturen und Institutionen. Ganz so, als ginge es darum, »to remind the ›masses‹ that have lapped onto the shores of the internet that there is still a class of geeks, who [...] will cause the internet grief, hell, and misery« (Coleman 2012: 110). Was im Trolling angegriffen oder gar zerstört werden soll, ist also keine technische, sondern eine soziale Infrastruktur, das heißt eine *Normativität*, die als Fremdkörper, als unlauterer Partikel des Ernstes im Spiel ausgemacht wird.

Coleman kommt an dieser Stelle auf eine in Gamer-Kreisen legendäre Begebenheit zu sprechen, die als *World of Warcraft Funeral Raid* bekannt geworden ist. Im Frühling 2006 organisierte eine Spielergruppe (Gilde) des Online-Multiplayer-Spiels zur Ehren einer *in real life* (IRL) verstorbenen Mitspielerin eine virtuelle (*in game*) Gedenkfeier. In einem Spielzug, der bis heute Diskussionen über ethische Verantwortung innerhalb von Online-Games aufwirft, wurden die

13 | Coleman zitiert hier Hebdige 1982.

versammelten, unvorbereiteten, teils unbewaffneten Avatare von einer konkurrierenden Gruppe schlechterdings niedergemetzelt (Goguen 2009). Das Schauspiel ist auf YouTube einzusehen und schon die flüchtige Lektüre der Kommentare vermittelt einen Eindruck von der Bitterkeit der geführten Debatte.<sup>14</sup>

Unabhängig davon, zu welchem moralischen Urteil man über die angreifenden Spieler kommt, muss festgehalten werden, dass hier *zwei* Überschreitungen vorliegen: Die erste reicht aus dem Spiel in die Realität. Es muss den Angreifer\_innen klar gewesen sein, dass ihre Spiel-Handlungen Verletzungen im realen Leben verursachen, aber diese Verletzungen wurden im Namen des Spiels in Kauf genommen. Diese Überschreitung reiht sich in eine Genealogie von ästhetischen Überschreitungsgesten, zum Beispiel durch Kunstwerke, ein, die die Gefühle und moralischen Vorstellungen ihrer Betrachter\_innen auf die Probe stellen.

Ihr voraus ging jedoch eine Überschreitung, die aus der Realität ins Spiel reicht: die Absicht nämlich, den realen Tod der Spielerin im Spiel selbst zu thematisieren. Auch solche Überschreitungen sind in der Kunst natürlich nicht unbekannt (Malen mit echtem Blut, Schlüsselromane, Cameo-Auftritte etc.). Allerdings gehen diese Einbrüche der Realität ins Spiel immer mit der Gefahr des Stilbruchs einher, können zum Zusammenbruch der ästhetischen Kohärenz führen oder schlicht in Kitsch münden. Das Spiel durch einen Einbruch der Realität selbst aufs Spiel zu setzen, kann gewollt und ungewollt sein, kann gelingen oder misslingen, kann zu gutem wie zu schlechtem Realismus führen. Vor diesem Hintergrund wird eine weitere Lesart des *Funeral Raids* möglich, für die sich der YouTube-User Bronytus stark macht:

»As it has been said, any fucking gamer wishes their funeral even in real life could be interrupted by screaming people throwing shit and blowing everything up. The alliance did it to pay their respects. Because the dead girl was a huge PVP<sup>15</sup> fanatic. And the guy who organized BOTH GROUPS thought it would be the best way to toast her memory.«<sup>16</sup>

In dieser Lesart erscheint der Angriff als Aufnahme der Realität ins Spiel, oder eben als *Ausdruck*, der der ästhetischen Geste des virtuellen Begräbnisses in der Logik dieser Ästhetik antwortet – und sie damit vor Verkitschung bewahrt. Auf gewisse Weise wird auch der Mythos des Sozialen, auf den die trauernden Spieler\_innen sich beriefen, bestätigt – nur eben *als* Mythos, innerhalb dessen die Attacke nun gerade nicht bezeichnet, was jene Handlung, *für die sie steht*, bezeichnen

14 | <https://www.youtube.com/watch?v=MEpv7YxnLCQ>.

15 | PvP für »Player versus Player«. Dies ist ein Modus für Multiplayer Spiele, in dem zwei (oder mehr) Teilnehmer\_innen in direkten Kampf gegeneinander antreten, im Gegensatz zu zum Beispiel PvE (»Player versus Environment«) Modi, in denen eine Spieler\_in gegen das vom Computer gesteuerte Programm kämpft.

16 | <http://wowgoldmillions.com/world-of-warcraft-funeral-raid/>.

würde. Aus dieser Perspektive erscheint nun umgekehrt die moralische Verurteilung der Angreifer als Bigotterie:

»You stupid people comment incessantly about the integrity of the game, [.]the girl really died, you should be banned, I hope you die.[.] All of these things are why you tryhards need to read up on a subject before you talk shit. And you should probably get therapy. Because in response to an epic battle to commemorate a dead girl, you go telling people you hope they die. Get some help. You need it.« (Ebd.)

Es geht hier nicht darum, eine einfach dialektische Lösung für einen komplexen Fall anzubieten, sondern darum, der Komplexität des Falls selbst zu ihrem Recht zu verhelfen. Es ist eine Komplexität, die dadurch entsteht, dass Ernst und Spiel keinen Dualismus mit harten Grenzen bilden, sondern Differenzen, die für die virtuelle Präsenz des Ernstes im Spiel, aber umgekehrt auch des Spiels im Ernst eintreten. Zugespitzt könnte man den performativen Akt des Trollings also als eine Behauptung des Spiels gegen die normative Verengung durch die Realität verstehen, als radikalen Humor bis an die Grenze zur Grausamkeit. Hieran schließt sich nun nahtlos die Frage nach dem pädagogischen Nutzen dieser Grausamkeit an.

Wenn es einen Wert dieser Grausamkeit, oder vielleicht sogar der Grausamkeit an sich gibt, dann kann er nur darin liegen, die Wertfrage selbst zu stellen. Wobei sich die Freuden der Grausamkeit eben an der Freiheit berauschen, die die Umwertung der Werte mit sich bringt, was nicht zwangsläufig mit einer sadistischen Lust am Leiden anderer zusammenfällt. Auf den pharmakologischen Charakter dieser Grausamkeit, nämlich ein potenziell heilsames Gift zu sein, ist in der Philosophie seit Nietzsche immer wieder hingewiesen worden (Schaub 2010). Demzufolge wandelt sich das Grausame selbst zu einer Form des Ethos:

»barney's bitch tip #1---- make up yor [sic!] mind. either take the bitching completely seriously,or [sic!] do not take it seriously at all. if you find yourself grinning at insults thrown at you by your opponent,then [sic!] either cut it out immediately,or [sic!] try grinning even wider when you're typing your reply. the benefit of this is that you can't be affected one way or the other by any thing that your opponent says.if [sic!] you're taking it seriously,then [sic!] you just keep glaring at your monitor,and [sic!] remain determined to grind the little filth into submission. if you're using the lighthearted approach,then [sic!] it's pretty difficult [sic!] to get annoyed by any kind of reference towards your mother/some chains/and the family dog,because,remember,you're [sic!] not taking this seriously!«<sup>17</sup>

Interessanterweise sind beide Haltungen, die barney badass 1984 dem *verbal warrior* für Auseinandersetzungen in Foren an die Hand gibt, nämlich sowohl die absolute Entschlossenheit, zu gewinnen, als auch die lapidare Haltung, nichts ernst-

zunehmen, gleichermaßen Modi des Spielens. Beide stellen eine *formalistische* (man könnte auch sagen *theatralische*) Entscheidung dar, die es ermöglicht, vom semantischen und affektiven Inhalt der Auseinandersetzung abzusehen. *Beiden* ist das Ideal des Nicht-Affiziertwerdens (bei gleichzeitig maximaler Affizierung des Anderen) eingeschrieben, ähnlich wie bei dem Spiel, das derjenige verliert, der zuerst blinzelt, wegschaut oder lacht.

Diese Haltung betrifft die fundamentalste Regel des Spiels und zugleich eine Erkenntnis, die sich bis in die Stoa zurückverfolgen lässt: Dass nämlich das Spiel nicht mit dem Ernst verwechselt werden darf, und das demzufolge allen Affekten, die im Spiel auftreten, keine Zustimmung (*synkatathêsis*), keine Geltung jenseits des Spiels zu geben ist. Liegt in dieser Haltung auch ein Stück Weisheit, das in anderen Diskussionen gerade – und häufig vergebens – gesucht wird? Es geht um die Frage, wo und auf welche Weise eine Linie zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen zu ziehen ist. Diese Linie betrifft nicht (allein) die Art des veröffentlichten Contents (private Bilder, persönliche Geschichten etc.), sondern auch die Grenze, die durch die eigene Affizierbarkeit, durch das Private selbst gezogen wird, und das Intime, Verletzbares davon absplattet. Gesucht ist eine Haltung, die allen praktischen und taktischen Entscheidungen (was zu posten ist, was nicht) vorausgeht. Aus dieser Perspektive des unaufhörlichen Spiels können in der Tat Standardsituationen der Alltagskommunikation im Internet, wie beispielsweise die nicht selten höchst aggressiven *edit wars* auf Seiten wie Wikipedia, satirisch gespiegelt werden. So beschreibt die *Encyclopedia Dramatica* Wikipedia als

»a massive multiplayer online role-playing game in which some geek braggarts compete to paraphrase TL;DR [ = *Too long, didn't read*] information into a shorter, reader-friendlier format. However, unlike any other MMORPG [ = *massive multiplayer online role-playing game*], the major rewards and upgrades are to players' perceived expertise on their own edits, which players can trade in for sparse IRL recognition or can add to their sparse lists of personal accomplishments. During gameplay, Wikipedia players can gain more authority as they progress, with ›Administrator‹ and ›Double-O Licensed‹ rankings granting them access to GOD MODE. While the rules for winning the game are a tightly-kept secret, it is believed that the winner is treated to a night of accolades and praise from Wikipedia overlord Jimbo Wales. (There's also pieces of an ›encyclopedia‹ buried in there, among the articles about anime fanboy crap and football.)«<sup>18</sup>

Trolling fällt also in gewissen Hinsichten unter die radikale Satire. Jedoch ist es Satire ohne festen Raum und damit auch Satire ohne Grenzen. Daher rührt auch die von Trolls für sich in Anspruch genommene nihilistische Maxime, alles nur für die Pointe zu tun – *only doing it for the lulz* – und für die Pointe alles. Hier darf nicht nur Satire alles, hier darf alles Nicht-Satirische nichts. Damit sind die klassischen Objekte trollender Kritik auch leicht ausgemacht: Trolling wendet sich

18 | <https://encyclopedia.dramatica.rs/Wikipedia>.

gegen wirkliche oder unterstellte Bigotterie (»Gutmenschentum«) und ideologische Bubbles, gegen Technikvergessenheit und mediale Naivität, sowie natürlich gegen Kontrolle und Zensur. Dabei muss Trolling ein Maß an Amoralität an den Tag legen, die selbst den Versuchen repressiver Toleranz widersteht. Die Seite *KnowYourMeme.com* archiviert und analysiert unter anderem sogenannte 4-the-lulz-Memes, die Kriegsverbrechen, Terroranschläge und Naturkatastrophen als Formen von Trolling darstellen. Trolling muss sich also die Möglichkeit vorbehalten, *wirklich* schlimm zu sein. Trolling ist nur als *radikale* Geste, der nichts heilig ist, wirklich Trolling. Die rassistischen, sexistischen oder antisemitischen Resultate, die sich daraus ergeben, sind ausreichend belegt (Nakamura 2008), und es geht hier nicht darum, sie zu verteidigen. Denn auch wenn man nicht aus jedem rassistischen, sexistischen oder antisemitischen Posting auf eine Identifikation des Autors mit seinem Posting schließen kann, lässt sich eine solche Identifikation eben auch nicht ausschließen, zumal die Frage nach der dadurch tatsächlich entstehenden rassistischen, sexistischen, antisemitischen Gewalt und Verletzung von einer vorhandenen oder fehlenden Identifizierung gar nicht berührt wird. Dennoch fällt Trolling nicht einfach mit jeder Form von Hate Speech in eins. Dass eine Praxis strukturell subtil ist, schließt ihren Missbrauch nicht aus – im Gegenteil. Umgekehrt verlangen gerade diejenigen Praktiken, bei denen Ge- und Missbrauch ununterscheidbar zu werden drohen, eine besondere Aufmerksamkeit auf ihre Subtilitäten: Während Hate Speech unter billiger Inkaufnahme der Verletzung moralischer Gefühle auf eine Herabsetzung einer Person oder Gruppe zielt, geht es im Trolling vornehmlich und in erster Linie um jene Verletzung moralischer Gefühle, wofür auch das Mittel der Herabsetzung von Personen und Gruppen gebilligt wird.

Die heroisierende Verklärung des Trolls im Cyberpunk ist daher schon während der Hochphase des Genres in den 1980er und 90er Jahren (zum Beispiel in den Filmen *Tron* von 1982 oder *Hackers* von 1995) eine Verwechslung des Archetyps. Der Troll ist kein Heros, sondern eine Trickster-Figur. Er bewegt sich jenseits von Gut und Böse und attackiert von dort den Nihilismus seiner Zeit, nicht selten mit dessen Mitteln. Dass seine Allianzen mit dem Bösen (von russischen Troll-Fabriken bis zu rassistischen 4Chan-Foren) liberale Intellektuelle von heute so erschrecken, ist auch die Konsequenz einer einseitigen, »braven« Foucault-Lektüre, die immer ignoriert hat, dass Widerstand und Überschreitung nicht notwendigerweise auf der Seite des Guten stehen müssen. Der Troll lebt zwar vom Nihilismus seiner Zeit, ist aber – seiner ganzen, nicht unbeträchtlichen moralischen Verwerfbarkeit zum Trotz – nicht schuld an ihm. Der unentwegt erhobene moralische Vorwurf gegen das Trolling ist also ehrenwert, aber wie das meiste Ehrenwerte fruchtlos.

Und doch lässt sich der Vorwurf der Differenzvergessenheit mit gleichem Recht gegen das Trolling selbst erheben. Selbst die oben genannte trollfreundliche *Encyclopedia Dramatica* kennt daher ein »Chronic Troll Syndrome« als Bezeichnung für diejenigen Akteure, die unfähig sind, »to tell the difference between



internet and IRL limits« (Coleman 2012: 112 f.). Im chronischen Troll materialisiert sich also die amoralische Gegenfigur zum naiven, bigotten Social-Media-User; materialisiert sich und tritt wie die Manifestation eines dunklen Unbewusstseins, und unter Verwendung durchaus demokratischer Mittel, aus dem Internet ins »echte Leben«. Sie vergisst damit ihrerseits die Differenz, die sie doch eigentlich vertritt.

## **The Internet is Dead – Überempfindlichkeit und Idiosynkrasie**

Die Pädagogik der Grausamkeit und der Troll als ihr Meister lehren, dem Affekt eine Oberfläche zu geben, auf der er sich verwirklichen kann, ihm aber zugleich ein Eindringen in die Tiefe zu untersagen. Diese Haltung lässt Affekte entstehen, die gleichzeitig verbinden und trennen. Sie binden über die Intensität, mit der sich der Troll in die Auseinandersetzung stürzt, und aus der er seine eigenwillige Lust gewinnt. Sie trennen, weil diese Lust eine *Distanzlust* ist, eine Lust am *Nicht-wirklich*-involviert-Sein (und auch am Nicht-verantwortlich-Sein).

Wenn diese Haltung aber nicht länger bewusst eingenommen wird, nicht performativ markiert wird, dann gerät diese trennend-verbindende Differenz in Vergessenheit. Der Reiz des Spiels wandelt sich dann in Gereiztheit, die sich selbst nicht mehr versteht, Lust und Ärger nicht mehr auseinanderhalten kann. Dann wird, in einer Art *hysterischem Realismus*, alles, was gepostet wird, als Abbild der Realität ernst genommen, diese Realität aber gleichzeitig als falsche zurückgewiesen. Das virtuose Spiel des Trollings verliert sich dann im Idiosynkratischen. Idiosynkrasien übernehmen nun die Funktion, uns an Bildschirm und Tastatur zu binden und uns zugleich von ihnen abzustoßen. Im Rahmen der Differenzvergessenheit bilden diese idiosynkratischen Affekte dann die eigentliche, prärationale Grundlage für unsere Kommunikation online.

Idiosynkrasien bezeichnen zunächst eigenwillige oder gar eigensinnige (*idios*) Überreaktionen (auf bestimmte Geräusche, haptische Erfahrungen – wie beim Anfassen feuchter Wolle –, oder bestimmte Worte oder Klischees), im weiteren Gebrauch dann affektive Verneinungen, in denen ästhetisches und moralisches Urteil in eins fallen. Immer wieder in seinem Werk hat Theodor W. Adorno diese Impulse mit gebotener Ambivalenz betrachtet.<sup>19</sup> Da ist, wie Adorno am Beispiel des Antisemitismus klarmacht, erstens die *reaktionäre Idiosynkrasie* gegen die Minderheit, die sich an der vermeintlichen (physiognomischen) Abweichung vom Allgemeinen, also am Besonderen, Auffälligen, überwunden geglaubten »Kreatürlichen« aufhängt und es zum Anlass von Abscheu nimmt (Adorno 1981a: 204). Es ist die Abscheu des Bürgerlichen vor der »Flut der barbarischen Migranten«, aber auch die Abscheu des Liberalen vor dem »primitiven Rechten«.

---

19 | Siehe für das Folgende Vogt 2018.

Diese Abscheu ist aber selbst nur möglich, weil darin die gesellschaftlichen Prozesse, die an jener Produktion des vermeintlich Allgemeinen und des vermeintlich Besonderen beteiligt sind, die »dem Geächteten die Male aufgeprägt hat, von denen der Ekel sich abwendet« (Adorno 1981b: 23), vergessen, ja: verdrängt sind. Die Idiosynkrasie gegen die vermeintliche Abweichung ist somit, wie jedes Ressentiment, eine Schutzbehauptung in Bezug auf die Labilität des für sich reklamierten Allgemeinen, es liegt in ihr die panische Angst, »vom ekelhaften Objekt als dessengleichen erkannt zu werden« (Adorno 1981b: 22). Liest man im Netz von Idiosynkrasie angetriebene Diskussionen, so fallen darin nicht so sehr die ausfälligen, unflätigen, vulgären Kommentare auf – sondern vielmehr solche, die sich in peinlichen Bemühungen um Distinguiertheit ergehen und meistens darin münden, sich gegenseitig Rechtschreibfehler vorzuhalten. Es scheint, als glaubte die Idiosynkrasie sich ins Rationale retten zu können, indem sie den Duden zitiert.

Auf diese Behauptung falscher Allgemeinheit – man müsste heute von *fakeness* sprechen – kann man aber, auch das sieht Adorno, wieder nur idiosynkratisch reagieren, insofern die Mittel der Vernunft bereits vereinnahmt sind. Diese Gegen-Idiosynkrasie als zweite Form richtet sich nicht unbedingt gegen den Inhalt einer Äußerung, kann dieser im Prinzip sogar zustimmen, sondern gegen diejenige dogmatische Vernunft, die diese Äußerung zuallererst möglich gemacht hat. Dient die reaktionäre Idiosynkrasie der Aufrechterhaltung des labilen Allgemeinen, so versucht sich die Gegen-Idiosynkrasie an dessen endgültiger Überwindung. Oder wie Silvia Bovenschen es ausdrückt:

»Die Idiosynkrasie – will man sie nicht marginalisieren als eine Angelegenheit der läppisch Überempfindlichen, derer, die sich, während die Welt in Trümmer fällt, über den Lippenstift am Weinglas beunruhigen – steht an der Schwelle zu beidem: sie steht in ihren rationalisierten (sozialisierten) Formen für den bis ans Körperliche verhärteten Dogmatismus und in ihren offenen, seismographischen Formen für – aber das ist nur eine Möglichkeit! – eine beinahe körperliche Aversion gegen jedwede dogmatische Verfestigung.« (Bovenschen 2000: 35)

Somit kann Adorno Avantgardebewegungen als eine zeitliche Abfolge von Idiosynkrasien lesen, nach der die zum Allgemeinplatz herabgesunkene Idiosynkrasie (zum Beispiel rechte Polemiken gegen »Gutmenschen«, aber auch zum Klischee geronnene liberale Gegenpositionen), ihrerseits zum Objekt idiosynkratischer Reaktion wird. Genau an diesem Punkt liegen dann auch die – allerdings seltenen und prekären – Vorzüge der Idiosynkrasie: Insofern sie selbst zur Objektivierung drängt – sei es als Kunst, die selbst immer schon kurz davor sein kann, Klischee zu werden, sei es als Humor, der selbst immer schon Gefahr läuft, zynisch zu werden – kann sie zum Ausgangspunkt undogmatischer Kritik werden.

Allerdings muss dies als seltener Glücksfall verstanden werden. Viel häufiger kommt es zum idiosynkratischen Patt, zu einer wechselseitigen Verhärtung und

Verdummung der dogmatischen Positionen. So scheint im Falle jener Affekte, die uns an Tastatur und Bildschirm binden und uns zugleich von ihnen abstoßen, eine Gleichzeitigkeit von Avantgarde und Ressentiment vorzuliegen. Diese Ablehnungsimpulse, die sich gegen einen als generisch oder *fake* empfundenen Anspruch auf Allgemeinheit und eine »obscurity of common opinions« (Lovink 2012: 9) wenden, werden freilich immer nur der anderen Seite unterstellt, während man sich selbst im Besitz des prekären und gerade deswegen ehrenwerten singulären Standpunktes wähnt. Die Rhetorik der Filterbubble ist gerade nicht die des Einvernehmens, sondern die des Alarmismus, überall nur von Feinden umgeben zu sein. Somit sind diese Idiosynkrasien vielleicht doch mehr als eine bloße Folge von und Reaktion auf Differenzvergessenheit, nämlich die Form selbst, in der das Vergessene affektiv nachwirkt.

Aber auch wenn der Weg vom Reiz des Mediums zur Gereiztheit nachgezeichnet werden kann, und diese Genealogie auch kritisches Potenzial hat, ist diese Entwicklung nicht rückgängig zu machen: Es gibt ein nostalgisches Erinnern an die Differenz, aber keine Möglichkeit der Wiederbelebung.

## Long Live the Internet

Schon 1999 schreibt Darcy DiNucci:

»The Web we know now, which loads into a browser window in essentially static screenfuls, is only an embryo of the Web to come. The first glimmerings of Web 2.0 are beginning to appear, and we are just starting to see how that embryo might develop. The Web will be understood not as screenfuls of text and graphics but as a transport mechanism, the ether through which interactivity happens. It will [...] appear on your computer screen, [...] on your TV set [...] your car dashboard [...] your cell phone [...] hand-held game machines [...] maybe even your microwave oven.« (DiNucci 1999: 32)

DiNuccis Bezeichnung Web 2.0, die für ein interaktives Internet steht, wird 2004 auf der gleichnamigen *Web 2.0 Conference* in San Francisco von Tim O'Reilly in größerem Stil bekannt gemacht, ein Jahr nach der Gründung von Myspace und noch zwei Jahre bevor Facebook seine Plattform für User jeder Art und nicht mehr exklusiv für Harvard- und andere Universitäts-Mitglieder zu Verfügung stellt. Das iPhone, das die Etablierung des Smartphones einleitet, kommt 2007, genau zehn Jahre nach Krämers Text über den Mythos der künstlichen Kommunikation, auf den Markt. Der Text, der hier als Zeuge für die offline/online-Differenz angeführt wurde, stammt also aus einer Zeit, in der die eigentlichen Umstürze im Bereich der sozialen Medien noch gar nicht vollzogen, ja in der sogar diese selbst noch gar nicht in Erscheinung getreten waren. Die holprige Foren-Kommunikation in ASCII-Ästhetik, die diese Periode des Internets prägte, ist mit der heutigen Situation nicht zu vergleichen. Die Wahl auf diesen Text fiel bewusst, denn die Diffe-

renzvergessenheit, die dort schon beobachtet wird, ist durch die Bemühungen des Web-Designs um Benutzerfreundlichkeit, die die ästhetischen Spuren der Differenz mehr und mehr verwischen, nur vertieft worden.

Wenn Krämer in Bezug auf das Internet also über ein Leitbild »Kommunikation« spricht, so tut sie dies vor dem Hintergrund langsamer Verbindungen, von aus heutiger Sicht umständlich gestalteten, oft an Interessengruppen gebundenen Internet-Foren, die weder ästhetisch noch bezüglich ihrer Reichweite in die Nähe dessen kommen, was heutige soziale Medien vermögen. Sie schreibt außerdem über ein Internet, dessen Architektur auf *Veröffentlichung* und nicht wie heute auf *Partizipation* ausgelegt war, und dessen Diskussionen weitestgehend abgesondert vom öffentlichen Diskurs stattfanden. Vor allem aber schreibt sie zu einer Zeit über das Internet, in der der Online-Diskurs beinahe vollständig bilderfrei war.

Wer hingegen heute eine beliebige App aus seinem Ordner »Soziale Netze« öffnet, vor dem entfaltet sich eine Kommunikation, die weder mit Schrift noch mit Gespräch zu tun zu haben scheint, sondern vielmehr eine Regression auf das ursprünglichste Medium menschlicher Kommunikation darstellt: *Bilder*. Bilder selbst dort, wo es scheinbar um Text geht (Vorschaubilder); Bilder dort, wo es um Namen geht (Profilbilder); Bilder dort, wo es um Gespräche geht (Sprechblasenbilder); Bilder dort, wo es um Gefühle geht (Emojis); Bilder, wo es um Gesten geht (*Reaction GIFs*) etc.

Vilém Flusser hat Bilder, deren Hervorbringung von einem Apparat abhängt, mit der heute etwas retro klingenden Bezeichnung »Technobilder« versehen. Möchte man Flussers Kritik an diesen Bildern, die er paradigmatisch an der Fotografie entwickelt, an die oben entwickelten Begrifflichkeit anschließen, ließe sich sagen, dass im Technobild die mediale Differenz zu den vortechnischen Bildern vergessen ist: Wir verstehen Technobilder immer noch als Bilder (das heißt als Versuche, die Welt darzustellen), wobei wir ihnen aber viel größere Objektivität zusprechen. Dagegen verweisen Technobilder laut Flusser gar nicht auf das, was sie zeigen, sondern auf die Texte, die zur Erfindung der Apparate geführt haben, die diese Bilder möglich machen – die jedoch vom Bild selbst unsichtbar gemacht werden. Jedes Bild im Computer verweist also auf die Informatik im Allgemeinen und den Code im Besonderen, der es beschreibt und der zugleich von ihm unsichtbar gemacht wird. Zu diesen Texten gehören für Flusser auch die möglichen Standpunkte, von denen aus Technobilder erzeugt werden können.

Jedes Technobild »bedeutet« (so Flussers Wortwahl) den Standpunkt, von dem aus es gemacht wurde, und mithin die Bedingungen der Möglichkeit dieser Standpunkte (Programme), ohne dass diese »Bedeutung« jedoch sichtbar würde. Allerdings erweist sich auch Flusser, der 1991 bei einem Autounfall stirbt und also die weitere technische Entwicklung nicht verfolgen konnte, als Kind seiner Zeit. Er sieht diese Bilder eingespannt in einen globalen Diskurs, der wie in einem (totalitären) Amphitheater ohne jegliche Möglichkeit der Reziprozität in alle Richtungen ausstrahlt und dabei ist,

»unsere ›Wirklichkeit‹ magisch umzustrukturieren und in ein globales Bildszenarium umzukehren. [...] Der Mensch vergisst, dass er es war, der die Bilder erzeugte, um sich an ihnen in der Welt zu orientieren, er kann sie nicht mehr entziffern und lebt von nun ab in Funktion seiner eigenen Bilder.« (Flusser 1983: 10)

Dieses Urteil hat sich heute zum kulturpessimistischen Allgemeinplatz fortentwickelt. Dagegen möchte ich zum Ende Entwicklungen skizzieren, von denen sich mit einiger Hoffnung wenigstens sagen lässt, dass man noch nicht weiß, wo sie hinführen.

Der Wandel des Internets von einem Medium der Veröffentlichung zu einem der Partizipation, so anfällig es für Manipulation, Modulation und Kontrolle seiner Beteiligten ist, reibt sich an der kommunikativen Architektur des Amphitheaters, in dem ein einzelner Sender über verschiedene Kanäle (Massenmedien) Information in nicht-dialogischer Form verbreitet. *Heute sind wir alle Sender.* Wir mögen daran bislang nur die negativen Seiten erkennen: Wenn jedes Technobild den Standpunkt repräsentiert, den es hervorgebracht hat, hieße das für das Web 2.0, dass *jedes* Technobild, das irgendwer im Netz postet (und dadurch herstellt), seinem Wesen nach ein Selfie ist und der Selbstpositionierung dient. Noch bevor der Mythos der Kommunikation überhaupt zu Bewusstsein gekommen ist, steigt schon der Mythos der Identität als nächstes Leitbild am Horizont auf. Man ist derzeit kaum in der Lage, diese Entwicklung anders denn als Narzissmus (einer Generation) zu lesen. Zugleich aber wird diese Entwicklung von neuen Bildpraktiken unterlaufen. Anders als bei der Fotografie und generell konträr zu Flussers Vermutung, das Wesen der Technobilder werde verkannt, ist die Manipulation des Textes (Codes), der die Technobilder hervorbringt, wenn auch keine allgemeine Kulturtechnik, so doch etwas, das andauernd und gezielt in der piktoralen Meme-Kultur sichtbar gemacht wird. Laut Wolfgang Ullrich schieben sich diese praktischen, aktiven Formen der Kunstrezeption an die Stelle von »logozentristischen Aneignungspraktiken«.<sup>20</sup> In diesem massenhaft praktizierten Ikonoklassismus (Ullrich 2015), dem kein Bild heilig ist, sucht sich das idiosynkratische Aufbegehren gegen das obszöne Amphitheater der allgemeinen Meinung mit seinem hysterischen Realismus seine Form.

---

**20** | Zum Thema ist der Vortrag »Die Mobilisierung der Bilder« von Wolfgang Ullrich unter <https://youtu.be/ptml-BaOKS8> anzusehen. Siehe auch Ullrichs Blog: [ideenfreiheit.wordpress.com](http://ideenfreiheit.wordpress.com).

## Literatur

- Adorno, Theodor W. (1981a). »Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente«. In: *Gesammelte Schriften*. Bd. 3. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- (1981b). »Versuch über Wagner«. In: *Gesammelte Schriften*. Bd. 13. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 7–148.
- Barbrook, Richard (2007). *Imaginary Futures: From Thinking Machines to the Global Village*. London: Pluto Press.
- Barth, Niklas (2016). »Kalte Vertrautheiten – Private Kommunikation auf der Social Network Site Facebook«. In: *Berliner Journal für Soziologie* 25, S. 459–489.
- Bateson, Gregory (1985). *Ökologie des Geistes*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée.
- Beckedahl, Markus (20.07.2016). *Mehrheit der jungen Menschen ist gegen Klarnamenpflicht*. URL: <https://netzpolitik.org/2016/mehrheit-der-jungen-menschen-ist-gegen-klarnamenpflicht/>.
- Bovenschen, Silvia (2000). *Über Empfindlichkeit. Spielformen der Idiosynkrasie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Coleman, Gabriella (2012). »Phreaks, Hackers, and Trolls. The Politics of Transgression and Spectacle«. In: *The Social Media Reader*. Hrsg. von Michael Manidberg. New York: New York University Press, S. 99–119.
- Davison, Patrick (2012). »The Language of Internet Memes«. In: *The Social Media Reader*. Hrsg. von Michael Manidberg. New York: New York University Press, S. 120–134.
- DiNucci, Darcy (04/1999). »Fragmented Future«. In: *Print Magazine*, S. 221–222. URL: [http://www.darcy.com/fragmented\\_future.pdf](http://www.darcy.com/fragmented_future.pdf).
- Flusser, Vilém (1983). *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography.
- (1991). »Digitaler Schein«. In: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Hrsg. von Florian Rötzer. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- (1996). »Kommunikologie«. In: *Vilém Flusser. Schriften*. Bd. 4. Mannheim: Bollmann.
- Goguen, Stacey (2009). »Dual Wielding Morality: World of Warcraft and the Ethics of Ganking«. In: *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo.
- Hebdige, Dick (1982). »Posing ... Threats, Striking ... Poses: Youth, Surveillance, and Display«. In: *SubStance* 11/12, S. 68–88.
- Hörl, Erich (2011). »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«. In: *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Hrsg. von Erich Hörl. Berlin: Suhrkamp, S. 7–53.
- Illouz, Eva (2007). *Cold Intimacies. The Making of Emotional Capitalism*. Oxford und Malden: MA Polity Press.

- Jullien, François (2017). *Es gibt keine kulturelle Identität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kittler, Friedrich (1986). *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Krämer, Sybille (1997). »Vom Mythos ›Künstliche Intelligenz‹ zum Mythos ›Künstliche Kommunikation‹ oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen möglich?« In: *Mythos Internet*. Hrsg. von Stefan Münkler und Alexander Roesler. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kruger, J., Epley, N., Parker, J. und Ng, Z.-W. (2005). »Egocentrism over e-mail: Can we communicate as well as we think?« In: *Journal of Personality and Social Psychology* 89 (6), S. 925–936.
- Lovink, Geert (12/2012). »What is the Social in Social Media?« In: *e-flux journal* 40. URL: <http://www.e-flux.com/journal/40/60272/what-is-the-social-in-social-media/>.
- McLuhan, Marshall (1962). *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Nakamura, Lisa (2008). *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Passig, Katrin (12/2018). »The trouble with talking«. In: *Merkur. Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken* 835, S. 29–39.
- Rautzenberg, Markus (2009). *Die Gegenwendigkeit der Störung: Aspekte einer post-metaphysischen Präsenztheorie*. Berlin: diaphanes.
- Schaub, Mirjam (2005). *Janet Cardiff. The Walkbook*. Köln: Thyssen-Bornemisza Art Contemporary.
- (2010). In: *Grausamkeit und Metaphysik. Figuren der Überschreitung in der abendländischen Kultur*. Hrsg. von Mirjam Schaub. Bielefeld: transcript.
- Suematsu, Dyske (12/2012). »Deconstructing the Myth of Email As a Conflict-Prone Medium«. In: URL: <https://dyske.com/paper/951>.
- Ullrich, Wolfgang (10/2015). »Inverse Pathosformeln. Über Internet-Meme«. In: *Pop-Zeitschrift*. URL: <http://www.pop-zeitschrift.de/2015/10/15/social-media-oktobervon-wolfgang-ullrich15-10-2015/>.
- Virilio, Paul (1989). *Die Sehmaschine*. Berlin: Merve.
- Vogt, Jürgen (2018). »Starke Gefühle – Zu den prärationalen Grundlagen ästhetischer Erfahrung. Teil 2: Adornos Idiosynkrasie«. In: *Zeitschrift für kritische Musikpädagogik*. URL: <http://www.zfkm.org/o8-vogt.pdf>.