



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Kulturphänomen Shitstorm – eine Ursachenforschung im
physisch-virtuellen Raum Facebook“

verfasst von / submitted by

Phillip Scholz, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Silke Felber

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Medien- und Raumbegriff	6
2.1 Das Medium als Phänomen	6
2.2 Bruno Latour und Michel Collins: Die Akteure-Netzwerk-Theorie (ANT)	7
2.3 Raumbegriff – Marshall McLuhan und Bruce Powers: das globale Dorf	10
2.4 Web 2.0 und Big Data	12
3. Informationszeitalter	14
3.1 Allgemeine Begriffsdefinition	15
3.2 Die Auswirkungen des Informationszeitalters auf die Kommunikation	16
3.2.1 Kommunikation – Allgemeine Begriffsdefinition	16
3.2.2 Massenkommunikation vs. Individualkommunikation	19
3.2.3 Humankommunikation	20
3.2.4 Verbale und nonverbale Kommunikation	22
3.2.5 Digitale Kommunikation – Aus Körperlichkeit wird Textualität	24
3.3 Zwischenfazit 1: Der fehlende Kontext	28
3.4 Die Auswirkungen des Informationszeitalters auf die Identitätsbildung	29
3.4.1 Identität – Allgemeine Begriffsdefinition	29
3.4.2 Identitätsbildung seit der Globalisierung	31
3.4.3 Identitätsbildung im digitalen Raum	32
3.5 Zwischenfazit 2: Identität zwischen Zersplitterung und Selbstdarstellung	34
3.6 Die scheinbare Unsichtbarkeit im digitalen Raum	34
4. Das Spiel und der physisch-virtuelle Raum	36
4.1 Die Wahrnehmung des Menschen	36
4.2 Virtualität	39
4.3 Virtualität im Alltag	40
4.4 Digitale Immersion	43
4.5 Die vollständige digitale Immersion - Eine Utopie	45
4.6 Der spielende Mensch – Johan Huizinga und der Homo Ludens	47
4.6.1 Geschichte des Spiels	47
4.6.2 Formale Kennzeichen des Spiels	48
4.6.3 Überschneidungen zwischen Kultur und Spiel	50
4.7 Zusammenfassung – Der virtuelle (Spiel)Raum	53
4.8 Der physisch-virtuelle Raum – Kennzeichen und Auswirkungen auf den Menschen	56
5. Soziale Medien	61
5.1 Allgemeine Begriffsdefinition	61
5.2 Algorithmen und algorithmische Empfehlungssysteme	63
5.3 Echokammer und Filterbubble	65
5.4 Internettrolle	67
5.5 Weitere Problematiken sozialer Medien	68

6. Shitstorm.....	70
6.1 Entstehungsbedingungen.....	71
6.2 Genese.....	73
6.3 Verlauf.....	74
6.4 Die Rolle sozialer Medien für die Entstehung eines Shitstorms.....	76
7. Das soziale Medium Facebook.....	78
7.1 Anwendungen und Funktionen.....	79
7.2 Facebook-Gruppen.....	80
7.3 Beispiel: Dominik Zeilingers Untersuchung politisch linker und rechter Facebook-Gruppen.....	81
7.4 User-Verhalten auf Facebook.....	83
7.5 Facebooks Wirkung auf die Gesellschaft.....	83
7.6 Facebooks und der Shitstorm	87
7.7 Beispiel-Shitstorm 1: DAZN und die Beitragserhöhung.....	89
7.8 Beispiel-Shitstorm 2: Der SPIEGEL Online Artikel „Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen“ (6.5.2022).....	91
8. Conclusio – Der physisch-virtuelle Raum Facebook als struktureller Nährboden für Shitstorms?..	94
9. Literaturverzeichnis:	101
9.1 Bibliographie	101
9.2 Online-Quellen.....	111
9.3 Abbildungsverzeichnis.....	111

1. Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem virtuellen Gewaltphänomen Shitstorm im sozialen Medium Facebook. Dabei lautet die Forschungsfrage, ob das soziale Medium Facebook, als physisch-virtueller Raum, die strukturellen Grundbedingungen für die Entstehung von Shitstorms aufweist.

Dabei dienen uns zwei verschiedene Herangehensweisen als Zugang dieser Fragestellung. Einerseits die technische Grundveranlagung sozialer Medien und andererseits der Raum in dem sich Facebook als soziales Medium konstituiert. Die erste These dieser Arbeit lautet demnach, dass sich Facebook als soziales Medium in einem Zwischenraum, zwischen physischer Realität und dem virtuellen Raum befindet. Um sich der Forschungsfrage anzunähern, bedarf es einer Reihe unterschiedlicher Variablen, die in drei Themenkomplexen erarbeitet und angewendet werden.

Der erste Themenkomplex verhandelt den Begriff des Informationszeitalters. Als allumfassender Epochenbegriff wird dieser zunächst definiert, um anschließend, die Aspekte Kommunikation und Identitätsbildung tiefgreifender zu untersuchen. Entscheidend für die Begriffsdefinition, ist Manuel Castells *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft - Das Informationszeitalter*. Dieses Werk dient dem Beginn des ersten Kapitels als Hauptquelle.

Nachdem ein Überblick über den Begriff des Informationszeitalters gegeben wurde, werden die Auswirkungen auf Kommunikation und Identitätsbildung näher analysiert. Zunächst wird der jeweilige Term definiert, um sich dann durch verschiedene Faktoren der digitalen Begriffsvariante anzunehmen.

Dieser erste Themenkomplex folgt stets der These, dass die digitale Umformung der jeweilig betrachteten Variablen zu fundamentalen Veränderung der Selben führt.

Nachdem dieser erste Themenkomplex abgeschlossen ist, folgt die Herleitung des Raumbegriffs dieser Arbeit.

Konzipiert wird ein Zwischenraum, der die Grenzen physischer Realität und der virtuellen Raumebene verschwimmen lässt, ohne die Spezifika beider Ausgangsräume außer Acht zu lassen. Um den physisch-virtuellen Raum darstellen zu können, beruht dieser Themenkomplex auf dem Spielbegriff Johan Huizingas, dem *Homo Ludens*. Dieser weitgefasste Spielbegriff deckt auf, dass menschliche Kultur und menschliches Spiel eng miteinander verknüpft sind und darüber hinaus, dass der virtuelle Raum formelle Ähnlichkeiten zum Spiel aufweist.

Die so entstehenden Merkmale und Auswirkungen folgen einem Ursache-Wirkungs-Prinzip dem auch soziale Medien zu unterliegen scheinen.

Postuliert werden soll, dass Kultur und Spiel, sowie das Spiel und der virtuelle Raum formelle Gemeinsamkeiten aufweisen und in eine Beziehung zueinander gesetzt werden können. Neben Johan Huizinga sind in diesem Abschnitt besonders Günther Hagedorn und Hans Scheuer von Bedeutung.

Der dritte thematische Teil widmet sich einer Definition und einer Problematisierung sozialer Medien. Als Hauptquelle dient der Sammelband *Handbuch Soziale Medien* von Jan-Hinrik Schmidt und Monika Taddicken (Hrsg.). Folgen wird eine Darstellung des virtuellen Gewaltphänomens Shitstorm unter besonderer Berücksichtigung von Christian Stegbauers *Shitstorms – Der Zusammenprall digitaler Kulturen*, Mona Folger et al *Entstehung und Entwicklung von negativem Word-of-Mouth* und Lorenz Steinkes *Bedienungsanleitung für den Shitstorm*.

Nach einer allgemeinen Beschreibung des Mediums und einer spezifischen Darstellung der Facebook-Gruppen, sollen mediale Problematiken thematisiert werden, gefolgt von zwei Beispiel-Shitstorms innerhalb der Plattform. Im Schlussteil der Arbeit werden die Ergebnisse dann zusammengetragen und folgen einer argumentativen Verhandlung nach der These dieser Arbeit, dass dem physisch-virtuellen Raum des sozialen Mediums Facebook die strukturellen Grundbedingungen für einen Shitstorms inhärent sind.

Um sich der Forschungsfrage anzunähern, werden in dieser Arbeit unterschiedliche qualitative Analyseinstrumente Verwendung finden. Diese richten sich nach Heinz Bonfadellis Übersicht der *Medieninhaltsforschung - Grundlagen, Methoden, Anwendungen*.¹

Besonders wichtig ist die semiotische Inhaltsanalyse welche den virtuellen Text einzelner Facebook Beiträge und Kommentare untersuchen soll. Damit verbunden werden qualitative virtuelle Gesprächs- und Dialoganalysen durchgeführt, um Entstehung, Struktur und Verlauf einzelner Shitstorms analysieren zu können. Dabei changieren beide Inhaltsanalysemethoden stets zwischen Kommunikator:innen und Rezipient:innen.

Das Fundament des Medienbegriffs dieser Arbeit bildet eine technisch-phänomenologische Herangehensweise kombiniert mit der *Akteure-Netzwerk-Theorie* von Bruno Latour und Michel Collins. Der mediale Raumbegriff baut auf dem *globalen Dorf* von Marshall McLuhan und Bruce Powers auf.

¹ Vgl. Bonfadelli S.54ff.

Zusätzlich dient eine Raumanalyse des medialen Raumes für die Konkretisierung der räumlichen Bezugsebene. Das Raumkonzept bewegt sich dann in einem relationalen Raum dazwischen, dem physisch-virtuellen Raum.

Dieses Thema ist deshalb von großem Interesse für den Autor, da Shitstorms einerseits ein Phänomen jeder virtuellen Gesellschaftsebene zu sein scheinen und andererseits, aufgrund der nach wie vor nicht ausdifferenzierten wissenschaftlichen Forschung. Soziale Medien wirken tagtäglich auf fast alle von uns ein, demnach muss es von höchster medienwissenschaftlichen Bedeutung sein diesen Raum näher zu betrachten und zu definieren, um in einem weiteren Schritt konkrete Einflussnahmen auf den Menschen untersuchen zu können.

Angemerkt sei noch, dass der Autor dieser Arbeit auf die Schreibform des Genders großen Wert legt. Falls zitierte Autor:innen nur das generische Maskulinum verwenden, distanziert sich der Autor dieser Arbeit davon.

2. Medien- und Raumbegriff

Beginnen wir mit dem Medien- und Raumbegriff. Zunächst wird der mediale Begriff eingegrenzt, um ihn im Folgeschritt zu konkretisieren. Danach wird ein Bezug zum verwendeten medialen Raumbegriff hergestellt.

2.1 Das Medium als Phänomen

Der Begriff des Mediums bzw. der Medien umfasst eine Vielzahl vielseitiger und vielschichtiger Einlassungen und ist medienwissenschaftlich bis heute nicht allgemein definiert. Dieses Kapitel wird nun einen für diese Arbeit relevanten Medienbegriff erarbeiten. Im Grunde kann sich die Wissenschaft jedoch vier verschiedene allgemeingültige Funktionen einigen, „[...] nämlich Phänomene wahrnehmbar zu machen, etwas zu übertragen, zu speichern und/oder zu verarbeiten [...]“². Mit diesen vier Funktionen, bezeichnet der Medienbegriff nahezu Alles als medial, was zunächst den Schluss zulässt, dass nichts kein Medium sei. Dabei ist wichtig zu beachten, dass ein Medium keineswegs neutral sein muss. Medien vermitteln, speichern und verarbeiten immer innerhalb eines Wahrnehmungshorizontes was bedeutet, dass das Wahrnehmbare nie objektiv ist. Diese Problematik wird in dem Unterkapitel

² Grampp S.7

der *Akteure-Netzwerk-Theorie*, sowie des Raumbegriffs nach McLuhan et al nochmals verdeutlicht.

Das weite Feld der Medien im Allgemeinen, muss dementsprechend eingegrenzt werden.

Für diese Arbeit wählt der Autor einen technisch-phänomenologischen Zugang. Technisch einerseits, weil Facebook als Kommunikationskanal bestimmte Zeichensysteme über die Zeit speichert, über räumliche Distanzen transportiert und an mehr oder weniger viele Nutzer:innen sendet.³ Andererseits geht es um die „[...] Art und Weise der Wahrnehmbarkeit [...]“⁴ des medialen Phänomens Facebook und des zugehörigen physisch-virtuellen Raumes. Dabei geht es besonders um die Wahrnehmung der medialen Effekte des Mediums und des Raumes und darum, diese als eine Medialität zu erfassen um sie dann auf das virtuelle Phänomen Shitstorm zu übertragen.

Der Begriff des Medieninhaltes bezeichnet weiterführend nach Heinz Bonfadelli eine Botschaft, in diesem Falle virtuell, die mit einer symbolischen Bedeutung aufgeladen ist, die in einem Kommunikationsprozess übermittelt und verhandelt wird.⁵ Dies wird kombiniert mit der *Akteure-Netzwerk-Theorie* nach Bruno Latour et al und der Raumtheorie *das globale Dorf* nach Marshall McLuhan et al.

2.2 Bruno Latour und Michel Collins: Die Akteure-Netzwerk-Theorie (ANT)

Dieses Kapitel bezieht sich auf Bruno Latour und Michel Callons Konzept der *Akteure-Netzwerk-Theorie*, im folgenden ANT abgekürzt. Als Sekundärquelle dient Matthias Wiesers *Netzwerk von Bruno Latour*.

Die ANT wurde vom französischen Soziologen und Philosophen Bruno Latour zusammen mit seinem Kollegen Michel Callon entworfen.⁶

Der Ansatz Latours entzieht sich einer festgeschriebenen Definition, „[...] sondern bleibt in Bewegung auf der Flucht vor einer Fest-Schreibung.“⁷ Allerdings lassen sich einige allgemeine Kennzeichnungen ablesen. Zu aller erst ist die ANT ein Ansatz um gesellschaftliches Leben als Kollektiv zu erfassen, eine wissenschaftliche Erfassung sozialer Bindungen also.⁸ Dabei steht der Begriff des Sozialen im Zentrum Latours.

³ Vgl. Bonfadelli S.12

⁴ Grampp S.148

⁵ Vgl. Bonfadelli S.12f.

⁶ Vgl. Wieser S.9

⁷ Wieser S.9

⁸ Vgl. Latour, S.275

Der Ausgangspunkt Latours ist, dass eine gemeinsame Empfindung auf ständiger Bewegung und Abstimmung beruht, das heißt: Menschliche Beziehungen sind in ständiger Aushandlung begriffen. Als Beispiel führt Latour das Greifen der Hand eines anderen Menschen an: „Wenn man die Hand von jemand anderem ergreift und den Griff vollkommen unbeweglich läßt, spürt man sehr bald nichts mehr [...]“.“⁹ Das bedeutet, ohne ständige Bewegung und Neuverhandlung einer sozialen Situation lösen sich menschliche Kontakte auf. Diese Aussage ins Gegenteil umgekehrt würde bedeuten, dass menschliche Kontakte im Auflösen begriffen sind wenn man sich ihnen nicht immer wieder auf ein Neues annimmt. Als ‘Akteure’ bezeichnet Latour dabei die Elemente die sich zu einem Netzwerk zusammenschließen. Das Netzwerk hingegen ist die gesellschaftliche Welt. Das bedeutet, die verschiedenen Elemente einer Gesellschaft ergeben eine netzartige Struktur.¹⁰ Aus diesem Terminus bildet sich auch die Konsequenz seiner Theorie: „Von der Gesellschaft zum Kollektiv.“¹¹ Das Kollektiv ist dabei die Weiterentwicklung der Entitäten Natur und Gesellschaft. Im Grunde plädieren Latour et al also für eine allgemeine Neuverhandlung soziologischer Interdisziplinierung.¹² Die ANT ist eine der bedeutendsten sozialwissenschaftlichen Ansätze der Gegenwart und lässt sich auf eine Vielzahl verschiedener wissenschaftlicher Bereiche anwenden. So auch für Medienwissenschaft bzw. für die Medientheorie. Besonders im erwähnten Sender/Empfänger Modell lässt sich die ANT integrieren denn: „Es geht immer auch um die Aneignung der Medien und nicht nur die Aneignung der Produzenten oder der Rezipienten.“¹³ Das bedeutet zunächst, dass die ANT auch den Kanal bzw. den Code mitbedenkt, in unserem Falle also das Medium Facebook. Die Plattform bringt eigene mediale Charakteristiken mit die zu einer Beeinflussung der Kommunikation zwischen Sender und Empfänger führt. Diese Arbeit untersucht die Beeinflussung der Kommunikation durch eine räumliche Ebene. Matthias Wieser fasst diese Theorie in seinem Werk *Das Netzwerk von Bruno Latour* folgendermaßen zusammen:

„Die Akteur-Netzwerk-Theorie ist nun ein weiterer Akteur auf der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Bühne, welcher insbesondere darauf pocht, den

⁹ Ebd. S.276

¹⁰ Vgl. Ebd. S.278

¹¹ Ebd. S.424

¹² Vgl. Ebd. S.448

¹³ Wieser S.103

Prozess der Medialisierung (mediation) genauer unter die Lupe zu nehmen, welcher tatsächlich Medienindustrie, Nutzer und Text miteinander verbindet.“¹⁴

Es ist genau diese Trias aus dem Medium Facebook bzw. des Raumes Facebook, dem Verhalten der Nutzer:innen innerhalb dieses Raumes und dem Text, in diesem Falle den Kommentaren, die im Zentrum dieser Arbeit stehen. Die ANT betont also die wechselseitige Bedingung der verschiedenen Instanzen und kommt zu dem Schluss: „Subjekt, Gesellschaft und Kultur sind Effekte von Akteur- Netzwerken, die immer schon technisch, sozial, natürlich und diskursiv sind.“¹⁵ Wenn also das Medium als eine Instanz betrachtet wird die eigenen Regeln, Ursachen und Konsequenzen unterworfen ist, Kultur schafft und damit Subjekte und die Gesellschaft beeinflusst, stehen auch die Wirkungen dieser Annahme in einem ganz anderen Licht, denn:

„[...] dass Medien generativ sind, also: sich so nachhaltig in soziale Praktiken einschreiben können, dass sie diese Praktiken transformieren und auf ein verändertes Niveau heben können.“¹⁶

Das heißt nach der ANT beeinflusst Facebook die Kommunikation als eigene Instanz mit und das wiederum würde bedeuten, dass Nutzer:innen den Effekten dieser Instanz mit unterworfen wären.

Abschließen soll dieses Kapitel mit einem Zitat Matthias Wiesers, dass den Kern der medientheoretischen ANT auf dem Punkt zu bringen scheint:

„Die ANT versteht Medientechniken nicht als Intermediäre, sondern als Mediatoren, die verändern, transformieren, verschieben, modifizieren, wovon man denkt, dass sie es transportieren, übermitteln und weitergeben.“¹⁷

Mit diesem Schlusswort wird der erste Themenkomplex eingeleitet, die Betrachtung des Informationszeitalters und seiner Auswirkungen auf verschiedene gesellschaftliche Bereiche.

¹⁴ Ebd. S.106

¹⁵ Ebd. S.107

¹⁶ Wagner S.10

¹⁷ Wieser S.110

2.3 Raumbegriff – Marshall McLuhan und Bruce Powers: das globale Dorf

Der Raumbegriff der dieser Arbeit zu Grunde liegt entspricht dem *globalen Dorf* von Marshall McLuhan und Bruce Power. Im Folgenden sollen die wichtigsten Thesen skizziert werden. Das Werk beider Autoren umfasst einen räumlichen Kulturbegriff der bereits in den 1980er Jahren die elektronischen Medien miteinbezogen hat. Im Zentrum steht eine neue Wahrnehmung „[...] wie die WeltKultur [Sic!] sich in eine neue Ordnung fügt, um eine vollkommen unterschiedliche Wahrnehmungsweise anzuerkennen [...]“¹⁸, wie Bruce Powers im Vorwort schreibt. Dabei fassen die Autoren die Wahrnehmung in einen Sehraum, Hörraum und die Tetrade zusammen, wobei das Visuelle und Akustische, der Seh- und Hörraum, in einander übergehen und damit für weitreichende Veränderungen sorgen.¹⁹ Durch die Verbindung der elektronischen Medien mit dem Wahrnehmungsapparat, entstand die globale Netzstruktur. Die vierteilige Tetrade dient als Bewertungs- und Beobachtungsinstanz um die Wirkung der neuen Medien untersuchen zu können und darüber hinaus, auch auf andere Vorgänge anwendbar scheint.²⁰ Bereits im ersten Kapitel des Werkes bemerken die Autoren, dass Technologie nur Teilsysteme der menschlichen Wahrnehmung beanspruchen, während die unbeanspruchten Sinne in den Hintergrund rücken. Das bedeutet, die beiden Autoren haben bereits früh erkannt das neue Technologien die menschliche Wahrnehmung und damit auch die Interaktionsmuster verändern.

Das was McLuhan mit dem Informationsfluss in Lichtgeschwindigkeit meint, der „‘schlagartig-alles-auf-einmal‘ Charakter der Informationen“²¹, ist im Grunde die Informationsstruktur im Internet, dem ‘globalen Dorf’. Das heißt, im globalen Dorf sind alle Menschen global miteinander vernetzt - ähnlich der Verbindung des zentralen Nervensystems - und können miteinander kommunizieren. Was McLuhan und Powers damit im Grunde vordefiniert haben war die Betrachtung des virtuellen bzw. digitalen Raumes als einen Audiovisuellen, „[...] um – mehr oder weniger – eine umfassende und konsistente Vorstellung der Außenwelt herzustellen.“²², in der sich eine Präsenz, unabhängig der Körperlichkeit herstellen lässt. Dabei teilen Luhmann und Powers ihre Ansichten anhand der beiden Hirnhälften des Menschen ein. Die linke Hirnhälfte, gekennzeichnet durch ‘Linearität und Sequentialität’, ließe sich als die

¹⁸ Luhmann et. al. S.17

¹⁹ Ebd. S.18

²⁰ Ebd. S.19

²¹ Ebd. S.25

²² Ebd. S.79

visuelle Gehirnhälfte betrachten, wobei die rechte Gehirnhälfte „Simultanität, Ganzheitlichkeit und Synthese“ beinhaltend, als die akustische Hälfte betrachtet wird.²³ Die These der beiden ist, dass die moderne Welt und die digitalen bzw. vordigitalen Medien immer stärker die rechte 'Hemisphäre' beanspruchen würden, also die akustische Gehirnhälfte. Damit verbunden verändern sich auch Rezeption und Wahrnehmung. Im Grunde dient das globale Dorf medientheoretisch als Erweiterung des Sender-Empfänger-Modells von Shannon und Weaver. Unabhängig von der dargestellten ANT, jedoch in einem ähnlichen Sinnzusammenhang, entstand auch der berühmte Satz 'The Medium ist he Message'.²⁴ Demnach beeinflusst das Medium an Sich den gesendeten Code, ein ähnlicher Zugang wie bei der ANT (Kapitel 2.2).

Was McLuhan und Powers ebenfalls voraussagen ist die Interaktivität der digitalen Medien. Sie nennen die neuen digitalen Medien noch 'Telekommunikation MultiDienst-Unternehmen', doch im Grunde beschreibt der Begriff nichts anderes als das Internet und auch soziale Medien umfassend, „[...] die sich ausschließlich der Beförderung aller möglichen Daten in Lichtgeschwindigkeit widmen.“²⁵

Damit ist ein medialer Raum nicht natürlich gegeben, sondern konstruiert sich zwischen technischer Medialität und Vermittlung, was sich als kulturschaffend einordnen ließe.²⁶ Die für diese Arbeit ebenfalls wichtige These ist das kollektive Bewusstsein der Menschen. Somit würden sich individuelle Identitäten auflösen und durch kollektive Identitäten ersetzt werden, Ursprung dessen seien elektronische Medien.²⁷ Als Folge dessen entfernt sich der Mensch von der ursprünglichen Natur und verliert aus den Augen wer er ist. Die Auswirkungen dieses Vorgangs sind, dass sich Menschen „unruhig und gewalttätig“²⁸ fühlen können. Diese Warnung fasst sich ebenso in das Thema dieser Arbeit ein, wie das gesamte Raum-Konzept McLuhans und Powers. Viele der räumlichen Auswirkungen die in diesem Kapitel beschrieben wurden, werden Ähnlichkeiten zu den Forschungen und Darstellungen im Verlauf dieser Arbeit aufweisen. Marshall McLuhan und Bruce Powers geben mit ihrem Konzept des *globalen Dorfes* die räumliche Grundlage dieser Arbeit und damit die Grundlage eines physisch-virtuellen Raumes, der in dieser Arbeit über die Spieltheorie von Johan Huizinga konkretisiert werden soll.

²³ Vgl. Ebd. S.83f.

²⁴ Vgl. Ebd. S.28

²⁵ Ebd. S.117

²⁶ Vgl. Günzel S.223

²⁷ Vgl. Luhmann et al S.130

²⁸ Vgl. Ebd. S.134

Weiterhin gibt dieses Werk einen Einblick in das Informationszeitalter, dessen Epochenbegriff und seine Auswirkungen ebenfalls in dieser Arbeit beleuchtet werden und ihr als Fundament dienen.

Eine weitere These, der Vollständigkeitshalber angemerkt, ist die scheinbare Ablösung des geschriebenen Wortes, also das Ende des Buch-Zeitalters, denn:

„Im 21. Jahrhundert wird der größte Teil der Druckwerke auf irgendeine Art ideographischer Mikrofilme übertragen worden sein, und damit Teil einer Anzahl Datenquellen sein, welche nur noch in akustischen und visuellen Modi zur Verfügung stehen.“²⁹

Das bedeutet abschließend, dass sich diese Arbeit auf den audio-visuellen Raum von McLuhan und Powers stützt, wobei dieser angepasst an das Jahr 2022 konkretisiert werden soll. Der Raum den die beiden Autoren beschreiben ist seit der ersten Erscheinung dieses Werkes 1989 in weiten Teilen so entstanden wie die beiden Wissenschaftler ihn konzeptualisiert haben, auch wenn in der Zwischenzeit mehr als zwanzig Jahre vergangen sind. Wie wir sehen werden, geht es auch in dieser Arbeit letzten Endes, um die „[...] Verwischung der Grenze zwischen innerem und äußerem Raum [...]“. ³⁰

2.4 Web 2.0 und Big Data

„Das Internet ist zu einer wesentlichen infrastrukturellen Grundlage sozialen Handelns und Verhaltens geworden und eröffnet kollektiven Formationen der unterschiedlichsten Art neue Artikulations- und Aktivitätsmöglichkeiten.“³¹

Das Internet ist der vielleicht bedeutendste Raum neben der physischen Realität. Nahezu jede bekannte Information lässt sich im Internet finden. Von anonymen Portalen wie Reddit, über das weitreichende Informationsnetzwerk Wikipedia, bis hin zu illegalen Aktivitäten im Darknet: auf den ersten Blick gibt es nichts, was es nicht auch im Internet gibt. Dabei prägt das Internet auch die menschliche Kultur nachhaltig. Amazon als internationaler Online-Händler, oder Facebook als international agierende soziale Plattform. Möglich wird diese Entwicklung vor allem durch technische Errungenschaften wie bspw. den PC, das Kabellose W-Lan, Glasfaserkabel etc.. Diese Innovationen bilden die technische

²⁹ Ebd. S.76

³⁰ Luhmann et al S.188

³¹ Dolata/Schrape S.1

Infrastruktur, zu der Ulrich Dolata und Jan-Felix Schrape (Hrsg.) in ihrem Werk *Kollektivität und Macht im Internet* schreiben:

„All diese technischen Infrastrukturen haben nicht nur ermöglichende Eigenheiten, sondern werden in gleichem Maße geprägt von in die Technik eingeschriebenen Regeln und Koordinationsmustern, die kollektives wie individuelles Verhalten strukturieren und kanalisieren.“³²

Das bedeutet, der physisch-virtuelle Raum des Internets wie in Kapitel 5 erarbeitet, wirkt ganz klar auf den Menschen und die menschliche Kultur ein. Spätestens seit dem Web 2.0, ist das Internet zu einem nahezu unerschöpflichen Ort der Interaktion geworden.

Doch was bedeutet Web 2.0 eigentlich? Zu Beginn der Geschichte des Internets, in Zeiten des WWW (World Wide Web) entstanden Websites die weitestgehend ohne Interaktionsmöglichkeiten blieben. Die Benutzung verlief also passiv im Sinne von anschauen, durchlesen oder herunterladen, wobei das WWW nur ein Teil des Internets ist³³. Allerdings ist diese Unterscheidung für das Thema dieser Arbeit irrelevant.

Das Web 2.0 eröffnete dem Internet und seinen Konsument:innen völlig neue Möglichkeiten denn es markiert „[...] einen wesentlichen Wendepunkt in der Entwicklung des Internet und deutet gleichzeitig auf gravierende Änderungen im Verhalten von Konsumenten hin.“³⁴ Das neu eingeführte Web 2.0 veränderte die Kommunikation nahezu aller Lebensbereiche des Menschen. Durch die Möglichkeit der Interaktion hat das Web 2.0 erstmals dazu geführt, dass der Raum des Internet zum Raum der Masse wurde.

„Diese Kernidee des Web 2.0, den Konsumenten Raum zu geben, sich zu präsentieren und miteinander zu kommunizieren, erfreut sich sowohl nutzer-, als auch angebotsseitig zunehmender Beliebtheit.“³⁵

Somit entwickelte sich das Internet von einer einseitigen Informationsquelle zum interaktiven Medium mit überaus bedeutenden Konsequenzen in allen Bereichen menschlichen Lebens.

Die Daten die für diese Dienste erhoben werden müssen und die damit verbundene Datenschutz-Problematik sind weitreichende Themen im Web 2.0. Wolfgang Hoffmann-Riem definiert den Begriff des *Big Data* im Vorwort seines gleichnamigen Buches folgendermaßen:

„Der Begriff verweist auf die Größe und Vielfalt der bei dem Einsatz digitaler Techniken anfallenden Daten sowie auf die diversen Möglichkeiten ihrer

³² Ebd. S.3

³³ Vgl. Crest S.14

³⁴ Hass et al S.V

³⁵ Ebd. S.4

Zusammenführung und ihrer Auswertung sowie Nutzung durch private und hoheitliche Stellen in sehr unterschiedlichen Kontexten.“³⁶

Anhand dieses Zitates lässt sich ablesen um welche Größenordnung von Daten es sich im Web 2.0 handelt. Wann immer ein Mensch eine Website besucht werden individuelle Daten in Form von Cookies gespeichert. Bei jeder Online-Bestellung geben Käufer:innen ihre persönlichen Daten an. Facebook stimmt aufgrund des Konsument:innen Verhaltens seine Algorithmen ab. Das heißt trivial formuliert: je mehr Katzenvideos ein Konsument und eine Konsumentin schaut, desto mehr Katzenvideos spült der Algorithmus in die Timeline. Dementsprechend muss der Umstand des Big Data auch in der Themenstellung dieser Arbeit mitbedacht werden.

3. Informationszeitalter

Dieser erste Themenkomplex soll zunächst einen Überblick über kulturelle, gesellschaftliche und soziale Gegebenheiten vermitteln. Damit wird der Rahmen dieser Arbeit gesetzt. Nachdem eine Begriffsuntersuchung stattgefunden hat, werden die Auswirkungen des Informationszeitalters auf die Bereiche Kommunikation und Identitätsbildung dargelegt. Dabei sind besonders Manuel Castells Band *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft* und Rudi Schmiedes Aufsatz *Informationsgesellschaft* von Bedeutung.

Bei dem Begriff Informationszeitalter „[...]“ handelt es sich um ein historisches Ereignis, dessen Bedeutung mindestens so groß ist wie die der industriellen Revolution im 18. Jahrhundert.“³⁷

Was aus diesem Zitat Castells bereits hervorgeht ist die Wichtigkeit dieses Konzepts bei einer Untersuchung gegenwärtiger Phänomene. Doch wie setzt sich dieser Begriff zusammen?

Zunächst sei die enorme Wichtigkeit betont, den Begriff des Informationszeitalters zum Zwecke der These und als Annäherung derselben einzugrenzen. Daher fokussiert sich diese Arbeit auf einige wenige Aspekte, denn fest steht laut Castells, dass eine Informationskultur „[...]“ sämtliche Bereiche menschlicher Tätigkeit durchdrangen, und zwar nicht als äußerlicher Wirkungsmechanismus, sondern als Gefüge selbst, in das diese Tätigkeit eingebunden ist.“³⁸

Es folgt nun eine allgemeine Annäherung des Begriffs, um danach einige Elemente detailliert zu betrachten.

³⁶ Hoffmann-Riem, S.5

³⁷ Castells S.35

³⁸ Ebd. S.35

3.1 Allgemeine Begriffsdefinition

Der Begriff der Information stellt grundsätzlich das Wissen in den Vordergrund. Zieht man die verschiedenen Definitionen des *Dudens* heran wird deutlich, dass es sich um die Übertragung von Wissen handelt, um das informieren über etwas oder Jemanden³⁹. Dabei sticht ein Satz besonders hervor, der die Informationen als „Gehalt einer Nachricht, die aus Zeichen eines Codes zusammengesetzt ist.“⁴⁰ betrachtet. Bereits dieser Teil der Begriffsdefinition lässt darauf schließen, dass es nicht nur der Wissenstransport als Solcher ist, sondern immer auch ein inhärentes Zeichensystem benötigt wird damit die Information auch korrekt vom Empfänger gelesen und aufgenommen werden kann.

Den Begriff der Information, umgelegt auf den Epochenbegriff, ließe laut dem Autoren Rüdiger und Patrick Delfmann folgenden Schluss zu:

„Die moderne ‘Informationsgesellschaft’ ist dadurch gekennzeichnet, dass sie ihren Reichtum und ihre Freiheit aus der ökonomischen und politischen Verwertung von Wissen schöpft.“⁴¹

Eine technologische Grundvoraussetzung der Informationsgesellschaft ist das Internet.⁴² Seine Entstehung und sein nahezu globaler Siegeszug noch vor der Jahrtausendwende, bis zum „[...] multimodalen Mehrkanalsystems digitaler Kommunikation, das alle Medien integriert.“⁴³, wobei der virtuelle Raum der Informationen prinzipiell nahezu unbegrenztes Potenzial vorweist.⁴⁴ Dabei sind eine Vielzahl unterschiedlicher Auswirkungen auf den Menschen entstanden, bis hin zu der Aussage Castells: „Das Netz elektronischer Kommunikation überlagert heute alles, was wir wo immer und wann immer tun.“⁴⁵

Es ist also die gesamtgesellschaftliche Durchdringung in alle menschlichen Bereiche hinein, die den Term Informationszeitalter zu einem Epochenbegriff werden lässt.

Doch beginnen wir von Vorn.

Durch das Internet entstand eine technologische und kommunikative Revolution in dessen Zentrum die Entwicklung von Informationstechnologien stand, denn das Internet ist „[...] grundlegend abhängig von neuem Wissen und Information [...].“⁴⁶. Das gesellschaftliche

³⁹ <https://www.duden.de/rechtschreibung/Information>

⁴⁰ Bibliografisches Institut GmbH; *Information, die*; 2021; <https://www.duden.de/rechtschreibung/Information>; letzter Aufruf: 11.1.2022

⁴¹ Grimm und Delfmann S.16

⁴² Mit allen seinen technischen Grundvoraussetzungen, wie bspw. dem Computer

⁴³ Castells S.XXXII

⁴⁴ Vgl. Schmiede S.189

⁴⁵ Castells S.XXXIV

⁴⁶ Ebd. S.36

Fundament, beginnend beim Menschen selbst, strukturierte sich dabei um wie Castells weiter ausführt: „Zum ersten Mal in der Geschichte ist der menschliche Verstand eine unmittelbare Produktivkraft und nicht nur ein entscheidendes Element im Produktionssystem.“⁴⁷

Rudi Schmiede unterstützt diese Aussagen in seinem Lexikonartikel wenn er schreibt: [...] sei die Informationsgesellschaft auch eine informierte Gesellschaft da Informationen nun überall und frei zugänglich [...].“⁴⁸. Das bedeutet, dass Informations- und Kommunikationstechnologien kein bloßes Werkzeug mehr sind um etwas im Sinne traditioneller Arbeitsmittel zu erzeugen, sondern Bestandteil eines gesamten neu entstandenen Systems sind.

„Das Ergebnis war eine Netzwerk-Architektur, die sich, wie von ihren Erfindern beabsichtigt, von keinerlei Zentrum kontrollieren lässt und aus Tausenden von autonomen Computer- Netzwerken besteht, die unzählige Möglichkeiten besitzen, sich zu verkoppeln und elektronische Barrieren zu umschiffen.“⁴⁹

Der rasante Ausbau des Internets, verbunden mit dem rasant anwachsenden technologischen Fortschritt führte also zu einer Vielzahl globaler Veränderungen, die Auswirkungen auf alle Bereiche des menschlichen Lebens hatten. Die nächsten Teilkapitel werden nun die Auswirkungen auf die Bereiche Kommunikation und Identitätsbildung untersuchen, immer vor dem Hintergrund der digitalen Veränderungen beider Komponenten.

3.2 Die Auswirkungen des Informationszeitalters auf die Kommunikation

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der menschlichen Kommunikation. Im ersten Schritt nähern wir uns dem Begriff durch eine allgemeine Definition an, um dann die einzelnen Komponenten menschlicher Kommunikation zu betrachten.

3.2.1 Kommunikation – Allgemeine Begriffsdefinition

Dieses Unterkapitel soll nun zunächst herausarbeiten was Kommunikation ist und diesen Begriff dann um die Komponente der digitalen Kommunikation erweitern, um herauszuarbeiten, inwiefern das Digitale die Kommunikation beeinflusst bzw. neu ordnet. Dabei sind die Werke *Online-Kommunikation* von Sabina Misoch, *Digitale Kommunikation*

⁴⁷ Ebd. S.37

⁴⁸ Schmiede S.188

⁴⁹ Castells S.7

von Rüdiger Grimm und Patrick Delfmann und Klaus Mertens *Kommunikation: Eine Begriff- und Prozeßanalyse* entscheidend.

Die Auswirkungen des Internets bzw. des virtuellen Raumes auf die Kommunikation sind enorm. Manuel Castells spricht gar von einem Paradigmenwechsel wie einst bei der Einführung des Alphabets,⁵⁰ ähnlich wie Marshall McLuhan et al. Doch was ist Kommunikation überhaupt? Der Begriff der Kommunikation, besonders in einem wissenschaftlichen Kontext, ist unterschiedlich konnotiert. Das bedeutet, es braucht auch an diesem Punkt einen spezifischen Zugang. Diese Arbeit wählt einen soziologischen Ansatz aufgrund einer ganzheitlichen Betrachtungsweise, die auch nicht-intentionales und unbewusstes Verhalten als Kommunikation ansieht.

Sabina Misoch definiert den Begriff der Kommunikation in erster Linie als einen alltäglichen Prozess.

Ein soziologischer Zugang ist es also davon auszugehen, dass sich nicht nicht kommunizieren lässt denn: „Ein Individuum sendet in einer sozialen Situation immer Zeichen aus, seien diese bewusst oder unbewusst [...]“.“⁵¹ Diese Zeichen können verbal und non-verbal ausgesendet werden, zum Beispiel durch Sprache, oder auch durch Berührungen erfolgen.⁵²

Das wohl bekannteste und einfachste Kommunikations- Modell wurde von Claude E. Shannon und Warren Weaver entworfen, Misoch auf dieses Modell bezogen:

„Unter Kommunikation versteht man im allgemeinen Sinne den Vorgang der Informationsübermittlung von einem Sender zu einem Empfänger mittels Zeichen/Codes.“⁵³

Die Information, die mithilfe eines zeichendefinierten Codes aussendet wird, muss allerdings vom Empfänger dekodiert werden und auf das gleiche semantische Zeichensystem zutreffen. Dabei gibt es Zeichen, die Allgemeingültigkeit besitzen, bspw. das Formen eines Herzes als Ausdruck von Zuneigung, oder die Geste des Winkens. Allerdings gibt es auch Zeichen, die in ihrer kulturellen Zuordnung verschieden sind. Zum Beispiel die Geste des gehobenen Daumens als Zeichen der Unterstützung, so zumindest im europäischen Raum. In anderen Teilen der Welt, ist diese Geste eine Form der Beleidigung, vor allem in Verbindung mit einer Auf- und Abwärtsbewegung.

Ein wichtiger Bestandteil dieser Informationsübertragung ist also die Interpretation der ausgesendeten Zeichensysteme und die Wiedererkennung des genutzten semantischen

⁵⁰ Vgl. Castells S.406

⁵¹ Misoch S.8

⁵² Vgl. Grimm und Delfmann S.2

⁵³ Misoch S.13

Zeichensystems. Diese Interpretation und die schlussendlich erfolgreiche Übermittlung der Information hängt besonders von der Soziabilität der Beteiligten ab, jedoch gilt: „Kommunikation ist damit Grundvoraussetzung für alle Formen der Vergesellschaftung und kann als anthropologische Grundkonstante des Menschen bezeichnet werden.“⁵⁴

Ein weiteres wichtiges Element ergibt sich aus der Darstellung Misochs: Der Wille zu einer erfolgreichen Kommunikation. Nur wenn Sender und Empfänger einander verstehen wollen, kann die Verständigung auch gelingen. Andere Grundvoraussetzungen sind u.a. eine gleiche Sprachkultur, ein ähnlicher Bildungsgrad und individuelle Erfahrungen.⁵⁵ Das bedeutet wiederum, dass das klassische Sender/Empfänger Modell um einige Variablen erweitern werden muss um Kommunikation in ihrer Komplexität erfassen zu können, wobei diese Variablen stets im Prozess begriffen sind und nicht fixiert werden können:

„Vorherrschende Normen, gruppenspezifische Wertbindungen, Regeln des Taktes und des Anstandes, ja selbst die geregelte Verwendung von Sprache an sich strukturiert [...] Erwartungen darüber, was als Thema zwischen Kommunikationspartnern in bestimmten Situationen möglich ist.“⁵⁶

In jedem Falle entsteht bei gelungener Kommunikation eine prozesshafte Verbindung zwischen mindestens zwei Parteien, die in ständiger Neuverhandlung von Verstehen und Gelingen wollen begriffen ist.⁵⁷

Was in dieser definitorischen Annäherung sichtbar wird sind die vielen Hürden erfolgreicher Kommunikation, obwohl Kommunikation bis jetzt nur als einseitig gerichteter Prozess zwischen einem Sender und einem Empfänger betrachtet wurde. In den Kapiteln über das *globale Dorf* von McLuhan et al und dem Kapitel über die *ANT* wurde darüber hinaus sichtbar, dass mediale Kommunikation eine weitere Ebene beinhaltet. Was aus dieser Darstellung deutlich hervortritt ist die Komplexität menschlicher Kommunikation und auch, dass Sprache nur ein Teil von Kommunikation darstellt, unabhängig ob gesprochen, geschrieben, oder anderweitig ausgedrückt.⁵⁸ Darüber hinaus unterscheiden sich Sprachen auch untereinander stark, da sie künstliche Zeichensysteme sind.⁵⁹

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Kommunikation ein allumfassender, jedes Lebewesen betreffender und ständiger Prozess des Informationsaustausches ist, wobei die Informationen mithilfe eines semantischen Zeichensystems übertragen werden und beim

⁵⁴ Ebd. S.8

⁵⁵ Vgl. Ebd. S.9

⁵⁶ Merten S.23

⁵⁷ Vgl. Misoch S.7f.

⁵⁸ Vgl. Ebd. S.11ff.

⁵⁹ Vgl. Ebd. S.11

Empfänger sinnstiftende Zusammenhänge schaffen⁶⁰. Die korrekte Übermittlung des ausgehenden Zusammenhangs weist dabei einige Problematiken auf. Dabei ist die menschliche Kommunikation ein Zusammenspiel vieler unterschiedlicher Elemente und ist Teil aller menschlichen Prozesse gesellschaftlichen Lebens.

Im Folgenden werden nun einige der Kommunikation inhärente Faktoren betrachtet, den Anfang machen dabei die Begriffe Massenkommunikation und Individualkommunikation.

3.2.2 Massenkommunikation vs. Individualkommunikation

Die Bedeutung des Begriffs der Massenkommunikation ist schnell formuliert, wenn auch die wissenschaftliche Betrachtung des Selben um einiges problematischer erscheint.

Die Entstehungsgeschichte der Massenkommunikation fällt mit dem soziologischen Begriff der Massengesellschaft, sowie dem medienwissenschaftlichen Begriff des Massenmediums zusammen, entstanden während der Industrialisierung.⁶¹

Grimm und Delfmann, ähnlich zum Kommunikationsforscher Franz-Rudolf Esch, definieren ihn als medialen Begriff, simultan eines Massenmedienbegriffs. Die Masse bedeutet, die Aussendung einer Nachricht an viele Menschen gleichzeitig, wie in Fernsehen, Zeitung oder Film.⁶² Allerdings muss bereits an diesem Punkt nach Klaus Merten in interaktive und vermittelte Kommunikation unterschieden werden⁶³, während Gerhard Maletzke in direkte und indirekte Massenkommunikation unterscheidet, also in physischer Kopräsenz und technisch vermittelt.⁶⁴

Auch wenn der Begriff der Masse, so Merten, an sich problematisch erscheint, liegt der gemeinsame Nenner aller dargestellter Wissenschaftler:innen doch in der größeren Zahl des Publikums bzw. der Empfänger, sowie im medienwissenschaftlichen Kontext.

Ein weiterer Bestandteil ist die einseitig erfolgende Kommunikation. Leser:innen lesen die Zeitung, Zuschauer:innen gucken Nachrichten. Die Information wird von einem Kommunikator vermittelt, antworten auf diese Informationen sind selten möglich. Darüber hinaus gibt es auch weitaus seltener wechselseitige Verhandlungen des Gleichen und dennoch lässt sich von einem sozialem System sprechen.⁶⁵

⁶⁰ Vgl. Grimm und Delfmann S.2

⁶¹ Vgl. Maletzke S.7

⁶² Vgl. Grimm und Delfmann S.99

⁶³ Vgl. Merten S.144

⁶⁴ Vgl. Maletzke S.11

⁶⁵ Vgl. Merten S.145

Demgegenüber steht die Individualkommunikation, also interpersonelle Gespräche, bspw. Einzelgespräche - physisch und digital - in Form von Emails und anderen Privatchats. Hier geht der Trend in die andere Richtung denn: „Die Individualkommunikation wird umgekehrt mehr und mehr zur Versendung von Massenpost verwendet, im Internet auch als Spam-Pest erlitten.“⁶⁶

Beide Begriffe verschwimmen im digitalen Raum. Das Internet gibt Usern die Möglichkeit beide Kommunikationsformen gleichzeitig anzuwenden. Es lässt sich während eines privaten Chats auch im Livestream kommunizieren. Zu einem/einer, zu Allen und/oder zu einigen Wenigen und das, zur selben Zeit und im gleichen Raum. Damit wird das Internet zu einer Art Zwischenstufe, in dem beide Formen konvergieren können.⁶⁷

3.2.3 Humankommunikation

Diesem Unterkapitel liegt vor Allem Klaus Mertens Konzept der reflexiven Kommunikation zugrunde.⁶⁸

Ein essentieller Begriff für diese Arbeit ist die Humankommunikation, also die Eingrenzung des Kommunikationsbegriffs auf die menschliche Spezies. Ein Kriterium ist „[...] die Verfügbarkeit eines sprachlichen Kanals über und neben den nonverbalen Kanälen [...]“⁶⁹ und steht primär für soziale Kommunikationsprozesse.⁷⁰ Es ist also vor allem die Vielfältigkeit menschlicher Sprache welche uns Menschen von anderen Lebewesen unterscheidet. Dabei betrachtet Merten die Sprache als eine Folge von Kommunikation, gewisser Maßen als Folge einer Kommunikations-Evolution, welche die menschliche Kommunikation komplexer werden ließ. Diese Evolution beginnt bei dem aufrechten Gang des Menschen, der zu einer Ausbildung eines Meta-Wahrnehmungssystems führte und somit auch unsere Kommunikation erweiterte. Der Mensch kann durch Sprache beschreiben was er durch seine Wahrnehmung fühlen, sehen, hören, riechen und tasten kann.⁷¹

Deutlich wird mit diesem Punkt bereits die wechselseitige Verschränkung von Wahrnehmung und Kommunikation die im weiteren Verlauf dieser Arbeit nochmals wichtig werden wird.

Die Wechselseitigkeit liegt in der menschlichen Handlung begründet, Merten dazu: „Kommunikation stellt ein Handeln dar, das auf alles Handeln anwendbar ist, also ein reflexives

⁶⁶ Grimm und Delfmann S.99

⁶⁷ Vgl. Ebd. S.99

⁶⁸ Siehe: Merten, S.160ff.

⁶⁹ Ebd. S.118

⁷⁰ Vgl. Altendorfer S.169

⁷¹ Vgl. Merten S.119f.

Handeln [...].“⁷² Die daraus entstehenden Verhaltensweisen sind aufeinander bezogen und weisen damit einen reflexiv-sozialen Bezug auf, welcher begrifflich unter sozialem Handeln zusammengefasst werden kann.⁷³

Darüber hinaus stellt der deutsche Kommunikationswissenschaftler besonders die Unabhängigkeit von Ab- und Anwesenheit der zu verhandelnden Informationen ins Zentrum menschlicher Kommunikation, die Wissenschaft nennt diesen Umstand neurophysiologische Reflexivität, zusammengefasst in dem Begriff des Bewusstseins. Merten dazu:

„Das erlaubt es und macht es zugleich sinnvoll, sprachliche Leistungen wie Negation oder Fragen einzuführen, Anwesende als abwesend und Abwesende als vorgestellt zu behandeln, und eröffnet in der Kombination dieser Möglichkeiten alle Leistungen der Humankommunikation.“⁷⁴

Die wichtigste Eigenschaft des Menschen ist also die Fähigkeit zu einer reflexiven Neuverhandlung von Informationen, unabhängig der Ab- und Anwesenheit des Kommunikationsgegenstandes, was zu der Fähigkeit selektiver Intentionalität führt.

Das wiederum eröffnet die Möglichkeit verschiedene Handlungsmuster dem gleichen Ziel gegenüber zuzulassen, wobei diese durch Kommunikation präzisiert werden können.⁷⁵

Eine Intentionalität, so heißt es bei Otto Altendorfer, sei stets vorhanden denn: „Menschliches Verhalten erfolgt stets bewusst und zielgerichtet.“⁷⁶

Die sprachliche Kommunikation des Menschen lässt Intersubjektivität entstehen und ist damit auch unabhängig von Instinkten sinnstiftend.

„Diese Möglichkeit vervielfacht die sinnlich wahrnehmbare Welt, erzeugt neben und über ihr eine Welt irrealer, aber nichtsdestotrotz sinnvoller Möglichkeiten, die die reale Welt vielfältig durchdringt und aus ihr jene hochkomplexe Alltagswelt erst macht.“⁷⁷

Verbindet man nun die verbale Sprachebene mit der nonverbalen Kommunikation wird deutlich, dass sich beide Kommunikationssysteme ergänzen und wechselseitig aufeinander einwirken. Beide Systeme erfüllen Funktionen die dem anderen System fehlen. So kann die Sprache bspw. Emotionen versuchen zu beschreiben bzw. zu benennen, allerdings verleiht die nonverbale Kommunikation unseren Gefühlen einen zielgerichteten Ausdruck, zum Beispiel durch Mimik und Gestik.

⁷² Ebd. S.121

⁷³ Vgl. Altendorfer S.169

⁷⁴ Merten S.129

⁷⁵ Vgl. Ebd. S.129f.

⁷⁶ Altendorfer S.169

⁷⁷ Merten S.130

Das nächste Teilkapitel soll nun diese beiden Kommunikationsformen verbal und nonverbal vertiefen.

3.2.4 Verbale und nonverbale Kommunikation

Innerhalb der Humankommunikation werden grundsätzlich zwei Kommunikationstypen unterschieden:

„[...] (1) der kommunikative Austausch ohne sprachliche Zeichen, die so genannte nonverbale Kommunikation und (2) der soziale Austausch mittels konventionalisierter Sprachzeichensysteme, auch als verbale Kommunikation (sprachliches Handeln) bezeichnet.“⁷⁸

Wenn verbal kommuniziert wird spricht man in aller Regel vom sprachlichem Austausch.

Die Fähigkeit der Sprache ist es, was den Menschen von anderen Primaten unterscheidet und ist „[...] die Hauptform menschlicher sozialer Interaktion, da sich die meisten Austauschprozesse anhand von Sprachverwendung vollziehen.“⁷⁹ Im angesprochenen Kommunikationsmodell von Shannon und Weaver, wäre also der benutzte Code des Informationsaustausches die Sprache, die Wissenschaft spricht in diesem Falle von einem linguistischen Code.

Anhand der verwendeten Sprache lassen sich auch sozialgesellschaftliche Schlüsse ziehen. Der Gebrauch von Sprache unterscheidet sich in Variation, Komplexität und orthografischer Korrektheit, in sogenannte elaborierte und restringierte Codes, wobei die situationsbedingte Verwendung des jeweiligen Codes eine Aussage zum sozialen Milieu zulassen kann.

Nonverbale Kommunikation zu definieren erscheint komplexer. Allgemein können unter diesem Terminus „[...] alle Elemente des Sozialverhaltens subsumiert werden, die im Rahmen sozialer Austauschprozesse relevant sind und die ohne Verwendung sprachlicher Zeichen erfolgen.“⁸⁰

Dazu zählen alle Körperzeichen und äußeren Attribute, wie zum Beispiel Kleidung, Statussymbole etc. . Eine Voraussetzung für nonverbale Kommunikation, ist die Kopräsenz der Teilnehmenden bzw. zumindest ein gemeinsamer audiovisueller Wahrnehmungsraum⁸¹, wobei ein nonverbaler Kommunikationskanal unterstützend oder „[...] unabhängig vom verbalen Kanal operieren kann.“⁸²

⁷⁸ Misoeh, S.22

⁷⁹ Ebd. S.31

⁸⁰ Ebd. S.22

⁸¹ Vgl. Ebd. S.23

⁸² Vgl. Merten S.130

Nonverbale Kommunikation wird stets von kulturellen Einprägungen begleitet, womit diese Zeichensysteme sogenannte Enkulturationsprozesse sind, die kulturellen Einschreibungen unterliegen. Folgende Elemente differenzieren den Begriff der nonverbaler Kommunikation und folgen der Ausarbeitung von Sabina Misoch:⁸³

- (1) Taktilität, also Kommunikation durch Berührungen und körperlichen Kontakt. Die Bedeutung von Körperkontakt kann dabei kulturell stark variieren, ist jedoch in allen Kulturen semiotisch aufgeladen. Hier ist ein gemeinsamer physischer Raum der Kommunikationsteilnehmenden Grundbedingung.
- (2) Proxemik beschreibt die unmittelbare räumliche Nähe der Gesprächsteilnehmer:innen und die spezifische körperliche Anordnung im Raum. Dabei lassen sich anhand der Entfernung der menschlichen Körper zueinander kulturelle Einschreibungen ablesen und damit Rückschlüsse über die momentane Beziehung der Teilnehmenden untereinander ziehen. Sitzen die Teilnehmer:innen einer Gesprächssituation in einem intimen privaten Umfeld und können bspw. den Geruch des Gegenübers wahrnehmen, ist die Situation eine völlig andere, als wenn fremde Menschen auf körperlicher Distanz bleiben und die Interaktion hauptsächlich akustisch bzw. optisch verläuft.
- (3) Die Körperhaltung lässt Rückschlüsse auf die relative emotionale Situation eines Menschen zu, die sich wiederum auf die Wahrnehmung des Menschen und die Kommunikation auswirkt. Dabei spielt auch körperliche An- und Entspannung eine Rolle.
- (4) Pathognomik bezeichnet den Teil nonverbaler Zeichensysteme, die ausgehend von Mimik und Gestik geschehen, also vor allem mithilfe des Gesichts und der Hände. Besonders Gesten sind spezifischen kulturellen Mechanismen unterlegen, können bewusst als Illustration bzw. Unterstützung des Gesagten erfolgen, oder unbewusst, als Verdeutlichung von Gefühlen und Emotionen.
Mimik, also Gesichtsausdrücke, sind Zeichen emotionaler Befindlichkeiten wie Sympathie, Angst, Ärger, Freude oder Zusporn und damit ein wichtiger Teil zwischenmenschlicher Kommunikation. Die Mimik weist in der Regel kulturelle Ähnlichkeiten auf.
- (5) Der Blick, also die Augen, sind ein weiteres wichtiges Element der nonverbalen Humankommunikation. Durch die Position eines Blickes wird Interesse und Fokussierung auf etwas vermittelt, auch die Kontaktaufnahme einer Kommunikationssituation kann durch Blicke erfolgen. Innerhalb eines Gesprächs

⁸³ Vgl. Misoch S.23ff.

werden neben der Informationsübertragung meistens auch Blicke ausgetauscht. Dabei haben Blicke eine emotionale Signalwirkung, entweder zu Zwecken der Annäherung um bspw. Sympathie zu signalisieren, oder auch um den Drang nach Entfernung auszudrücken. Die Häufigkeit und die Dauer eines Blickkontakts kann Rückschlüsse über die Beziehung zwischen den Gesprächspartner:innen zulassen.

(6) Ein weiteres nonverbales Element ist der Tonfall und bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Durch die Ton -Höhe, -Lautstärke, -Geschwindigkeit und Klangfarbe können Bedeutungen der benutzten Worte unterstrichen bzw. verstärkt werden. Es lassen sich aber auch Emotionen mithilfe des Tonfalls ausdrücken.

(7) Äußerliche Attribute sind ebenfalls ein relevanter Teil zwischenmenschlicher Kommunikation. Wenn auch nur passiv, können Attribute wie Kleidung, Schmuck, Autos, Accessoires etc. die Kommunikationssituation beeinflussen.

Nachdem verbale sowie nonverbale Kommunikationselemente untersucht wurden, wird sich das nächste Teilkapitel nun dem Begriff der digitalen Kommunikation widmen.

3.2.5 Digitale Kommunikation – Aus Körperlichkeit wird Textualität

Wie hat sich die Kommunikation nun im digitalen Raum verändert?

Dazu bedarf es zunächst einer kurzen Definition dessen, was computerbasierte und damit digitale Kommunikation bedeutet und erscheint im Grunde relativ einfach: „Digitale Kommunikation bedeutet zunächst Kommunikation mithilfe digitaler Medien.“⁸⁴ Dabei sind digitale Medien in erster Linie jene, die sich im Internet abspielen. Der Zusatz digital, drückt dabei eine Veränderung bzw. eine Erweiterung des Sender/Empfänger Modells aus, denn:

„Die Herausbildung eines Hypertextes und einer Meta-Sprache, die erstmals in der Geschichte die schriftlichen, oralen und audiovisuellen Spielarten der menschlichen Kommunikation in dasselbe System integrieren.“⁸⁵

Es lässt sich also konstatieren, dass sich allein die Grundstruktur von Kommunikation durch die virtuelle Komponente fundamental verändert. Die 'Maschine' wie Castells es nennt, bildet eine weitere Instanz, verändert damit die Modalitäten und führt zu einem neuen Kommunikationsverhalten.⁸⁶

Auch das Element Computer als eine weitere Variable der Kommunikation ist vielseitig zu betrachten. Einerseits ist der Computer Ein- und Ausgabegerät, eine technische Schaltung

⁸⁴ Grimm und Delfmann S.1

⁸⁵ Castells S.406

⁸⁶ Vgl. Grimm und Delfmann , S.2

zwischen Sender und Empfänger, allerdings ist auch deren Vernetzung von Bedeutung. Außerdem ist es die Symbolhaftigkeit der Sprache innerhalb des Internets die relevant ist.⁸⁷ Dies ist ein Wechselseitiger Prozess, denn durch das Zwischenmedium des Computers verändert sich auch die Darstellung und die Interpretation des Kommunizierens und des Kommunizierten.⁸⁸ Deutlich wird dies an der Möglichkeit der Fragmentierung einer Nachricht, je nach Agenda des Senders. Beispielsweise ist die Setzung eines Kommas in diesem Zusammenhang fundamental wichtig und kann Sätzen eine ganz neue Bedeutung verleihen. Das macht den Computer zu der entscheidenden Grundbedingung für digitale Kommunikation und auch zu einer wichtigen Variable.

Die zweite relevante Prämisse ist eine Internetverbindung. Besonders in sozialgesellschaftlichen Kontexten wird der Zugang zum Computer und zum Internet essentiell. Wenn digitale Kommunikation immer wichtiger wird, sind Menschen von Kommunikationsprozessen abgeschnitten die keinen Zugang zu einem internetfähigen Computer haben. Auch hier gibt es ein soziales Gefälle innerhalb verschiedener sozialer Milieus denn: „Vornehmlich die wohlhabenden Staaten Europas, die USA, Teile Asiens und Australien sind an dieses weltweite Kommunikations- und Informationsnetz angeschlossen.“⁸⁹ Deutlich wird dieser Punkt am Beispiel des Mediums Telefon⁹⁰. Das Telefon lässt uns miteinander sprechen ohne dabei physisch präsent zu sein. Ein Gespräch über das Telefon können allerdings nur jene führen, die auch im Besitz des Gleichen sind. Dies mag ein einfaches Beispiel sein, verdeutlicht aber den zuvor angeschnittenen Punkt: Ohne medialen Zugang ist keine mediale Kommunikation möglich. Darüber hinaus lässt sich bereits am Telefon ablesen, dass sich die Kommunikation mit dieser Erfindung grundlegend verändert hat. Da die physische Ebene beim Telefonieren nicht existent ist, lassen sich gewisse Elemente der Kommunikation nicht nachvollziehen. Lächelt mein gegenüber? Wie ist die Körperhaltung? War das ein sarkastischer Witz oder doch ernst gemeint? Der semantische Code ist schlicht schwieriger zu interpretieren.

In digitalen Räumen entstehen also neue Interaktionsformen und Kommunikationssysteme. Audio- und Videotelefonie, E-Mailing, Chats, Newsgroups, Homepages, Blogs, etc. . Jede dieser Formen hat eines gemeinsam: Die Grundbedingung für den Konsum bzw. die Nutzung

⁸⁷ Vgl. Misoeh S.37

⁸⁸ Vgl. Grimm und Delfmann S.3

⁸⁹ Misoeh S.40

⁹⁰ Auch wenn das Telefongespräch noch keine digitale Kommunikation ist, wie diese Arbeit sie betrachtet, lässt es trotzdem einen guten Vergleich mit derselben zu.

ist eine stabile Internetverbindung. Innerhalb digitaler Kommunikation haben sich die örtlichen und zeitlichen Faktoren ebenfalls verändert.

„Dabei ist zu beachten, dass die Technik lediglich digitale Daten transportiert, die erst dann zu bedeutungsvollen Informationen oder sozialen Kommunikationsakten werden, wenn Menschen im wechselseitigen Bezug aufeinander aktiv mit ihren Gedanken, Gefühlen und Handlungen involviert sind.“⁹¹

Prinzipiell unterscheidet sich die Zeitlichkeit der Kommunikation in synchron und asynchron, bzw. in zeitgleich und zeitversetzt⁹². Als synchrone Kommunikation gilt das Gespräch in Echtzeit, also eine Unterhaltung Face-to-Face, die Kommunikationsteilnehmer:innen gehen eine Kommunikationsverbindung ein.⁹³

Übertragen auf digitale Kommunikationsmittel ließe sich hier die Videotelefonie anführen, wobei die technische Übertragung sehr geringen Zeitverschiebungen unterliegt, die unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsschwelle liegen.

Asynchrone Kommunikation liegt dann vor, wenn sich der Zeitpunkt des Eintreffens der Botschaft beim Empfänger von dem Zeitpunkt des Aussendens der Nachricht unterscheidet. Es entsteht also kein Kommunikationsfluss aus unmittelbarer Aktion und Reaktion, sondern die Reaktion und die daraus folgende Aktion passieren zeitversetzt⁹⁴. Allerdings gehen die Gesprächspartner:innen laut Nicola Döring und ihrem Werk *Sozialpsychologie des Internet* dennoch eine Verbindung ein, denn es „[...] treten Menschen durch Tippen-auf-der-Computertastatur und Lesen-vom-Monitor miteinander in Verbindung.“⁹⁵ Diese Verbindung kann wiederum verschiedene Inhalte wie Grafiken, Fotos, Videos, Sprachnachrichten etc. beinhalten. Ein klassisches Beispiel ist die E-Mail. Ein Merkmal asynchroner Kommunikation ist also die Unabhängigkeit von Zeit und Ort.

Während die Face-to-Face Kommunikation von der gleichen Zeitlichkeit und Örtlichkeit abhängt, da sich ein physischer Körper nur an einem Ort zu einer Zeit aufhalten kann, funktioniert die digitale Kommunikation losgelöst von Beidem.⁹⁶ Die Gesprächspartner:innen können zu unterschiedlichen Zeiten an unterschiedlichen Orten sein und sich trotzdem im gleichen virtuellen Raum aufhalten und miteinander kommunizieren bspw. in einem Chatroom.⁹⁷ Außerdem kann sich eine Person zu einer Zeit in verschiedenen Gesprächen bzw.

⁹¹ Döring S.33

⁹² Vgl. Misoch S.54

⁹³ Vgl. Döring S.34

⁹⁴ Vgl. Misoch S.54f.

⁹⁵ Döring S.86

⁹⁶ Vgl. Misoch S.59f.

⁹⁷ Vgl. Grimm und Delfmann S.1

Kommunikationssituationen befinden. Zusammengefasst bedeutet das: Digitale Kommunikation funktioniert weltweit und losgelöst von zeitlichen und örtlichen Prämissen, die Grundbedingungen für face-to-face Kommunikation sind.

Doch worin unterscheidet sich nun physische und digitale Kommunikation genau? Im Grunde wird aus Körperlichkeit Textualität. Die wichtigste Unterscheidung ist die Körperlichkeit eines Gesprächs. Während wir bewusst und unbewusst nonverbale, semantische Zeichen unseres Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren, verändert digitale Kommunikation diese Grundfesten. Körperlichkeit wird zu Textualität⁹⁸, besonders in nicht-visuellen Medien.

Es findet also eine Entkörperlichung der Kommunikation statt, Körper werden unsichtbar:

„So können im Virtuellen – im Gegensatz zum reallife – keine unbewussten Körperzeichen gegeben werden, da der Nutzer zwar vor seinem Bildschirm schwitzen, rot werden oder lachen kann, diese Zeichen aber nicht direkt übertragen werden.“⁹⁹

Dieser Umstand sorgt für eine Verschiebung der Kennzeichen von Kommunikation. Der Fokus, unabhängig von bewusst oder unbewusst, rückt von der Körperlichkeit ab, da emotionale Regungen, Bewegungen und mimische sowie gestische Reaktionen nicht sichtbar sind. Der Text wird umso wichtiger. Ein Sender kann wutentbrannt vor seinem Computer sitzen und dennoch mit seiner Nachricht Freundlichkeit ausstrahlen, wobei sich die Wut im face-to-face Gespräch aufgrund der non-verbalen Zeichensysteme schwieriger verbergen ließe. Das bedeutet, der Text erlangt einen größeren Fokus im Gespräch, kann allerdings auch eher falsch gedeutet werden, da körperliche Zeichensysteme fehlen. Es entfallen auch gesellschaftliche Voreinstellungen wie bspw. sozialer Rang, Alter, Geschlecht, Geruch oder Aussprache, wodurch die Orthografie an Wichtigkeit zunimmt. Der Text als Ganzes wirkt auf den Empfänger ein. Das heißt: Elemente wie Rechtschreibung, Ausdruck und Schreibweise wirken auf die Kommunikation genauso ein, wie mediale Elemente z.B. Videos, Fotos oder das Anfügen von Emojis als Gefühlsausdruck. Diese Multimedialität ist ein weiterer Punkt virtueller Kommunikation den es außerhalb dieses Raumes nicht gibt bzw. gab. So lassen sich Töne und Videos verschicken, Sprachmemos und Fotos, Musik, Formulare etc., einfach und per Knopfdruck. Das heißt Multimediale Kommunikation und Textualität treten an die Stelle der Körperlichkeit.

Die fehlende Körperlichkeit und die damit verbundenen Schwierigkeiten in der richtigen Code-Interpretation von Körperzeichen wurden durch bestimmte Schriftfolgen versucht zu

⁹⁸ Vgl. Misoch S.56f.

⁹⁹ Ebd. S.57

kompensieren, bspw. „;-)“, als lächelndes Gesicht. Dabei wurden diese Schriftfolgen bis zu den Emojis weiterentwickelt, also animierte Piktogramme/Ideogramme. Diese „[...] stellen nonverbale Kommunikationsebenen wie Gefühle ikonografisch dar.“¹⁰⁰ Andere Beispiele textueller Erweiterungen sind Soundwörter wie ‘hmm’ oder ‘tsss’ um Geräusche nachzuahmen, Aktionswörter wie ‘kopfschüttel’ und ‘zwinker’ für Mimik und Gestik, Schreibweise in Großbuchstaben um Aussagen bzw. einzelnen Kommunikationselementen Nachdruck zu verleihen oder Akronyme, wie LOL (=laughing out loud) um lautes Lachen zu implizieren.¹⁰¹ Die fehlende körperliche Ebene lässt sich allerdings durch die multimedialen Kanäle nicht vollständig ersetzen, was uns zu dem Zwischenfazit des Themenkomplexes Kommunikation führt, denn in digitale Kommunikation fehlt vor allem der Kontext, um Verständigung einwandfrei zu ermöglichen.

3.3 Zwischenfazit 1: Der fehlende Kontext

Das Ziel von Kommunikation ist Verständnis. Wie bereits dargelegt, ist die erfolgreiche Verständigung an einige Variablen geknüpft, so auch an einen gemeinsamen Kontext. Bei digitaler Kommunikation ist dieser gemeinsame Kontext allerdings nur eingeschränkt verfügbar. Durch die zeitliche- und ortsunabhängige Komponente, sowie die Abwesenheit von Körpern können wichtige semantische Zusammenhänge verloren gehen, da besonders nonverbale Zeichen nicht mehr bzw. kaum existent sein können. Demnach kann die reflexive Verhandlung eines Kommunikationsgegenstandes mitunter problematisch erscheinen.

Allerdings ist die Humankommunikation verschiedener Sprachkulturen prinzipiell vereinfacht. Durch technologische Funktionen wie den Übersetzer lösen sich die Sprachbarrieren unterschiedlicher Länder und Kulturen zusehends auf.

Eine weiterer Umstand ist die Entkontextualisierung von Online-Inhalten selbst, da diese durch die Hypertext-Struktur aus ihrem eigentlichen Sinn ausgehoben werden können und neue Sinnzusammenhänge entstehen können, die eine Vielfalt neuer Lesarten zulassen.¹⁰²

Auch die beiden Begriffe Individual- und Massenkommunikation formen sich um. Im digitalen Raum verschwimmen beide Begriffe, wobei interaktive Massenkommunikation als Typus neu auftritt. In Chat-gruppen bspw. kann ein Einzelner mit Tausenden kommunizieren und die Tausenden, können sofort auf den individuellen Beitrag eingehen.

¹⁰⁰ Ebd. S.58

¹⁰¹ Vgl. Ebd. S.58f.

¹⁰² Vgl. ebd. S.60

Verknüpft man diese Annahmen nun mit der ANT wird deutlich, dass der digitale Raum und besonders Webinhalte des Web 2.0 als eine eigene Instanz auf die menschliche Kommunikation einwirken und Kommunikation somit fundamental verändern, wobei neue Schwierigkeiten im Verständnis entstehen können.

Das nächste Teilkapitel beschäftigt sich nun mit der Identitätsbildung.

3.4 Die Auswirkungen des Informationszeitalters auf die Identitätsbildung

Dieses Unterkapitel widmet sich nun der Subjektbildung bzw. der Identitätsbildung, vor allem seit der Globalisierung. Dabei bezieht sich besonders die Begriffsdefinition auf das Buch *Geliebte Objekte - Symbole und Instrumente der Identitätsbildung* des deutschen Psychologen Tilmann Habermas.

Zunächst wird eine theoretische Begriffs-Einordnung gegeben um dann zu untersuchen, in wie weit sich dieser Begriff mit dem Internet und der Informations-Gesellschaft verändert hat.

3.4.1 Identität – Allgemeine Begriffsdefinition

Ein erster wichtiger Aspekt der menschlichen Identität ist die Betrachtung „[...] weniger als Zustand denn als beständiger Prozeß [...]“¹⁰³ und weiter als „[...] eine Idealnorm, die nie erreicht wird [...]“¹⁰⁴. Daraus lässt sich bereits schließen, dass die menschliche Identität einerseits kein festgezogenes Konzept ist und andererseits, durch seine Prozesshaftigkeit wandelbar scheint. Dieser Prozess bewegt sich stets zwischen Einzigartigkeit und Zugehörigkeit denn wir Menschen wollen einzigartig sein, das heißt, uns von anderen unterscheiden. Dies gelingt allerdings nur über den ‘Gegenpol’ wie Habermas schreibt, über die Identifizierbarkeit von Gleichheit mit Anderen:

„So gehört zur menschlichen Identität wesentlich die Zugehörigkeit zur Gruppe der Menschen, zu einem Geschlecht, zu einer Generation. Diese Zugehörigkeiten sind also über soziale Gruppen bzw. soziale Rollen definiert.“^{105, 106}

Ein zentraler Bestandteil ist also Autonomie, dass selbstständige Lenken der eigenen Handlungen und die Ausbildung eigener Fähigkeiten und Absichten. Allerdings braucht es dazu zwingend die Umwelt, „Da die Person sich jedoch nicht selbst zu erzeugen vermag.“¹⁰⁷

¹⁰³ Habermans S.13

¹⁰⁴ Ebd. S.13

¹⁰⁵ Ebd. S.14

¹⁰⁶ Wobei eine festgeschriebene Einteilung der Geschlechter einer kritischen Auseinandersetzung bedarf, bspw. nach Judith Butler und ihrem Werk *Undoing Gender* (Routledge 2004)

¹⁰⁷ Ebd. S.14

Das heißt, dass bereits angesprochene Spannungsverhältnis der menschlichen Identitätsbildung ist ein ständiger Prozess der sich zwischen den beiden Gegenpolen Einzigartigkeit und Zugehörigkeit bewegt, wobei die Umwelt zwangsläufig eine gewichtige Rolle spielt, da wir uns ohne Einflüsse von außen nicht entwickeln können. Identität bildet sich also immer zwischen Selbst- und Fremdbestimmung.

Dabei spielt auch der Körper eine zentrale Rolle, dass 'sich wohl fühlen in der eigenen Haut'. Aus diesen Elementen entwickelt sich das Selbstwertgefühl, welches sich je nach Überhöhung oder Untersteuerung zu einem Realitätsgefüge zusammen setzt.

Eine weitere wichtige Unterscheidung für unsere Zwecke ist die Einteilung in objektive und subjektive Identität. Sie ermöglicht uns „[...] den Mechanismus der

Perspektivenübernahme.“¹⁰⁸, wie Habermas es nennt, um einerseits ein Ich-Gefühl der eigenen Person gegenüber zu entwickeln allerdings auch, um uns von anderen abzugrenzen, deren Handlungen zu verstehen und, die eigene Umwelt einordnen zu können. Nicola Döring ergänzt diesen Aspekt wie folgt: „Identitätsmerkmale [...] sind nicht nur Name, Geburtstag und Aussehen, sondern auch Persönlichkeits-Attribute, mit denen eine Person sich definiert und interpretiert.“¹⁰⁹

Eine letzte wichtige Erkenntnis ist, dass der Mensch nicht als eine in-sich-geschlossene Identität existiert, sondern eine Vielzahl an Teil-Identitäten aufweist:

„Diese Teil-Identitäten bilden zusammen genommen kein stabiles und homogenes Ganzes, sondern eher ein – in lebenslanger Entwicklung befindliches und durch alltägliche Identitätsarbeit immer wieder neu entworfenes – Patchwork.“¹¹⁰

Diese Teil-Identitäten werden je nach gesellschaftlichen Erfordernissen bzw. nach der gesellschaftlichen Situation aktiviert und deaktiviert. Somit liegt der Familien-Identität bspw. ein anderes Verhalten zugrunde als einer Arbeits-Identität und somit unterscheiden sich auch die zugehörigen Identitäts-Attribute. Diese allgemeine Begriffsdefinition, soll nun auf die Identitätsbildung seit der Globalisierung übertragen werden.

¹⁰⁸ Ebd. S.15

¹⁰⁹ Döring S.255

¹¹⁰ Ebd. S.255

3.4.2 Identitätsbildung seit der Globalisierung

Der Soziologe Rolf Eickelpasch sieht in seinem Werk *Identität*, die Identitätsbildung einer Entwicklung unterworfen, die ihren Ursprung in der Postmoderne hatte:

„Die beschriebenen Prozesse der Enttraditionalisierung und Pluralisierung identitätsverbürgender Lebensformen in der ›Postmoderne‹ werden in den letzten Jahrzehnten durch den sich dramatisch beschleunigenden Globalisierungsprozess ergänzt und verstärkt.“¹¹¹

Das heißt, durch die Globalisierung entstand „Der Zwang zur Selbst-Verwirklichung [...]“¹¹² die eigene Existenz in die eigene Hand zu nehmen und selbst zu gestalten. Durch die Globalisierung und die Entstehung des Internets kommt es zu einer Vervielfältigung sozialer Beziehung die für enorme Veränderungen in der eigenen Identitätsbildung verantwortlich sein können. Der weltweite Austausch medialer Subjektsymbole wie Fotos, Videos etc. sind die Ursache von ‘Identitätsschablonen’ wie Eickelpasch meint:

„Die über das globale Mediennetz vermittelte neue Vielfalt ermöglicht es, ja zwingt geradezu dazu, die eigene Selbst- und Weltdeutung vor dem Hintergrund vieler anderer Deutungen zu spiegeln und zu relativieren.“¹¹³

Eine Folge ist die potenzielle ständige Vergleichbarkeit mit Anderen, wobei sich Individuen mit medialen Schablonen vergleichen und nicht mit tatsächlichen Subjekten bzw. Persönlichkeiten und deren Erscheinung. Auswirkungen dieser Vervielfältigung können Unsicherheit und Destabilisierung der eigenen Identität sein, die in der Informationsgesellschaft fast zum Merkmal einer Epoche zu werden scheinen. Das Beispiel des digitalen Körperkults macht dies deutlich.

Besonders in der Modell- und Werbebranche gelten flache Bäuche und durchtrainierte Körper ohne ein sichtbares Gramm Fett als das konstruierte Schönheitsideal. Oftmals sind die Fotos und Abbildungen allerdings mit digitalen Programmen wie Photoshop bearbeitet und entsprechen gar nicht der Realität. Wenn User allerdings nur noch solche konstruierten und nachbearbeiteten Körper sehen und sich damit vergleichen, entspricht dieser Vergleich gar nicht einem physisch existenten Körper, kann allerdings trotzdem zu Unsicherheit dem eigenen Körper gegenüber führen, was wiederum Ursache tiefgreifender psychischer Probleme sein kann. Diese Entwicklung sorgt für die Annahme, dass sich unsere Identität bzw. unsere

¹¹¹ Eickelpasch S.7f.

¹¹² Ebd. S.8

¹¹³ Ebd. S.8

Subjektbildung nicht mehr als ein Ganzes vorzustellen ist, sondern als einen fragmentarischen Identitätspluralismus der für ein Gefühl der Wurzellosigkeit und Zerrissenheit sorgen kann.¹¹⁴ Eickelpasch dazu passend: „Eine fragmentierte, aus den Fugen geratene Sozialwelt erzeugt prekäre, zerrissene Identitäten.“¹¹⁵ Das bedeutet, die Eine Identität gibt es nicht mehr und gab es vermutlich auch nie, sondern lediglich Teilidentitäten, die sich, je nach gesellschaftlicher Situation, selbst zusammen stellen lassen.¹¹⁶

Diese Prozesse beinhalten noch nicht den medialen Wandel, damit soll sich das nächste Teilkapitel beschäftigen.

3.4.3 Identitätsbildung im digitalen Raum

Das Kapitel davor hat dargelegt, dass unserer Identitätsbildung, als Folge der Globalisierung, starken Veränderungen unterworfen wurde. Das auch die neu entstandenen Medienwelten eine Ursache dafür sind wurde nur am Rande bemerkt und soll nun vertieft betrachtet werden.

Es lassen sich verschiedene Perspektiven der digitalen Identitätsbildung einnehmen, diese Arbeit beschränkt sich auf zwei davon. Die erste Perspektive ist die räumliche Perspektive. Also inwiefern verändert der Raum des Internets Identitäten? Mit diesem Thema hat sich auch Nicola Döring in ihrem Werk *Sozialpsychologie des Internet* beschäftigt. Dieses Werk dient diesem Kapitel als Hauptquelle. Die zweite Betrachtungsweise entspricht einem Anonymitätsbegriff im digitalen Raum.

Allein der Raum für unterschiedliche individuelle und kollektive Identitäten hat sich verändert und wurde in Teilen neu begründet. Im Internet lassen sich neue Räume schaffen bspw. für Fans einer Serie. War die Kollektivierung von Fans vor dem Internet noch auf einige wenige physische Möglichkeiten angewiesen, z.B. auf Briefkontakt oder eine Convention, können sich Fans im Internet eigene Foren erstellen um sich zu Tausenden online zu verbinden.

Aus diesem Punkt geht bereits hervor, dass auch der Einfluss des digitalen Raumes auf die Identität komplex ist. Im Folgenden werden zwei Konstellationen betrachtet: Den Einfluss des Internets auf bestehende Identitäten und als neu zu schaffende Identität.

Bestehende Identitäten verändern sich grundlegend in zwei Richtungen. Einerseits als Aktivierung verschiedener Teil-Identitäten im Internet, bspw. in Fan-Foren.

¹¹⁴ Vgl. Ebd. S.11f.

¹¹⁵ Ebd. S.12

¹¹⁶ Vgl. Zinn-Zinnenburg S.20

Andererseits lässt sich die modifizierte Darstellung der eigenen Identität im Internet untersuchen.¹¹⁷

Durch die Funktionsweise des Internets werden auf der einen Seite kollektive Identitäten gefördert, da das Internet nach Gruppenzugehörigkeit filtert, wodurch Individualität in den Hintergrund zu rücken scheint und u.a. Stereotypisierungen gefördert werden.¹¹⁸

Auf der anderen Seite wird individuellen Identitäten mehr Freiraum ermöglicht u.a. durch die fehlende physische Bezugsebene im Internet. Personen sind nicht mehr für ihr eigenes Handeln und die daraus resultierende physischen Auswirkungen körperlich verantwortlich.¹¹⁹

Am Beispiel von Gewalt wird dies deutlich. So haben gewalttätige Auseinandersetzungen in der physischen Welt auch klar definierte Konsequenzen in der physischen Realität. Während im digitalen Raum von psychischer Gewalt in Form von normverletzendem Verhalten ausgegangen wird, da sich der Gegenüber nicht physisch angreifen lässt. Die gesellschaftlichen Verhaltensregulatoren sind also grundlegend andere, auch wenn virtuelle Konflikte Auswirkungen auf die physische Realität haben können. Die Konsequenz für Täter:innen ist allerdings eine Andere, denn als Bestrafung dient in den meisten Fällen lediglich der Ausschluss aus der digitalen Gemeinschaft und keine Strafverfolgung bzw. gesellschaftliche Ächtung. Solange User nicht gegen Richtlinien der Plattform verstoßen, sind diese auch nicht für eine Entfernung des Inhalts und darüber hinaus gehende Maßnahmen verantwortlich.¹²⁰

In Bezug auf das menschliche Gruppenverhalten ist die Sachlage im digitalen Raum in der Organisation ähnlich, denn auch im Internet will der Mensch einer Gruppe zugehörig sein. Allerdings ist der Zugang zu sozialen Gruppen im Internet ein anderer, denn es erscheint als einfacher „[...] bewusst Netzszenarien auszuwählen, die bevorzugten Identitäten weitere Ausdrucksmöglichkeiten verschaffen.“¹²¹

Damit lässt sich der Zugang zu menschlichen Bedürfnisse nach Zugehörigkeit und Anerkennung erhöhen. Ein Beispiel dafür sind Foren, in denen alltägliches Wissen verbreitet wird. Während das lokale physische Umfeld in der Regel kaum Bedarf an derlei Tipps und Tricks hat bzw. diese bereits von dieser Person gehört haben, ist das Internet durch einen permanenten Strom an neuen Mitglieder:innen eines Forums gekennzeichnet. Demnach lassen sich die gleichen Hinweise öfter überbringen und steigern damit unter

¹¹⁷ Vgl. Döring S.269

¹¹⁸ Vgl. Ebd. S.272

¹¹⁹ Vgl. Ebd. S.270

¹²⁰ Vgl. Ihwas S.474

¹²¹ Döring S.276

Umständen das Selbstwertgefühl der Verfasser:in. Ähnlich verhält es sich mit politisch extremen Positionen. Wenn das eigene Umfeld bspw. für Verschwörungstheorien nicht empfänglich ist, gibt es für die Auslebung desgleichen Internetforen die diesen Strömung gegenüber nicht nur offen sind, sondern diese auch erweitern, unterstützen oder verstärken können.

3.5 Zwischenfazit 2: Identität zwischen Zersplitterung und Selbstdarstellung

Das bedeutet zusammengefasst, dass der Prozess der eigenen Identitätsbildung stets wandelbar war und ist. Eine feste Konstante der Menschheit ist Zugehörigkeitsgefühl, denn die eigene Identität bildet sich aufgrund von Fremd- und Selbstbestimmung. Das heißt nur durch Abgrenzung und Aneignung gegenüber anderen kann die eigene Identität gefestigt werden. Doch was passiert mit Identitätsattributen im digitalen Raum?

Davon ausgehend, dass Identitätsschablonen seit der Globalisierung Normalität geworden sind, verändert sich das individuelle Verhältnis zwischen Außen und Innen nochmals grundlegend dadurch, dass die eigene Identität im digitalen Raum beliebig festgelegt werden kann. Der User entscheidet nicht nur selbst darüber welche persönlichen Informationen er über sich veröffentlicht, sondern auch wie er/sie diese darstellt. Dabei ist die eigene Darstellung ambivalent konstruierbar. Photoshop ist hierbei wohl das bekannteste Beispiel einer möglichen medialen Bearbeitung. Darüber hinaus lassen sich auch völlig neue Identitäten bilden. Durch ständige Vergleichbarkeit und ständige Sichtbarkeit im Internet, besonders in sozialen Medien, wird der Prozess der Identitätsbildung zusehends bruchstückhafter und kann sich potenziell immer weiter von der tatsächlichen Realität entfernen.

Allerdings bietet der digitale Raum, so auch soziale Medien, viele Chancen. Wie im Kapitel der digitalen Identitätsbildung beschrieben, eröffnet das Web 2.0 neue Räume gesellschaftlicher Zugehörigkeit.

Betrachten wir als letzten Punkt dieses Themenkomplexes nun, welchen Stellenwert Anonymität in dieser Thematik einnimmt.

3.6 Die scheinbare Unsichtbarkeit im digitalen Raum

Anonymität im digitalen Raum. Um dieses Thema ranken sich seit einiger Zeit immer mehr Fragestellungen. Was passiert mit den persönlichen Daten der User? Was macht der digitale Raum mit dem Konzept von Privatsphäre und inwiefern ist das Internet ein anonymer Raum?

Sicherlich lässt sich der digitale Raum als potenziell anonym bezeichnen. Durch fehlende Körperlichkeit und durch die Verwendung von Nicknames bspw. lassen sich Bewegungen im digitalen Raum zumindest teilweise anonymisieren. Allerdings schreiben Grimm et al: „Das Internet ist ein Glaskasten – oder genauer: ein semi-transparenter Glaskasten, bei dem vor allem die User sichtbar sind.“¹²² Wie in dem Kapitel über Big Data beschrieben wurde, werden die Daten von Usern zu Hauf gesammelt und ausgewertet. Die technologischen und algorithmischen Mechanismen sind es die weitaus weniger Transparenz aufweisen als das User-Verhalten.¹²³ Besonders innerhalb sozialer Medien in denen Algorithmen aufgrund der gesammelten Daten Content für User zusammenstellen, ist es entscheidend von welchem Standpunkt aus Anonymität betrachtet wird. Diese Arbeit soll sich nur auf den Aspekt der Anonymität in sozialen Medien, vor allem innerhalb von Facebook beziehen und dabei lediglich aus einer Perspektive: Der Selbstdarstellung der User. Die Betrachtungsweise der Datenerhebung und Datennutzung von Facebook wird weniger beleuchtet, wenn auch nicht gänzlich außer Acht gelassen. Doch wie gestaltet sich dieser Anonymitätsbegriff nun in sozialen Medien? „Unter dem Schutz der Anonymität tue ich, was ich will, ohne Rechenschaft für mein Tun und Treiben ablegen zu müssen.“¹²⁴ schreibt Wolfgang Wunden in seinem Aufsatz *Mehr ‚Anonymität‘ – bessere Kooperation? Zur Ethik digitaler Kommunikation*. Dabei stellt sich jedoch die Frage, in wie weit sind soziale Medien anonym? Durch die Kontrolle der eigenen Benutzer-Accounts geben User nur selbstgewählte Informationen preis. Die Selbstrepräsentation liegt dabei in den Händen der User selbst. Das bedeutet auch wenn Facebook weitestgehend mit Klarnamen operiert, lässt sich die eigene Identität dennoch weitestgehend selbst bestimmen. Thomas Haas und Thomas Kilian fassen dies in ihrem Aufsatz *JENSEITS DER ANONYMITÄT – WIE RECHTFERTIGEN FACEBOOK-NUTZER IHR VERHALTEN?* - folgendermaßen zusammen:

„Die Nutzer verfügen über verschiedene Möglichkeiten, mit anderen zu interagieren und eine eigene soziale Identität aufzubauen, die sich bisweilen von der wahren Identität einer Person unterscheiden kann.“¹²⁵

Dieser Umstand beginnt schon bei der eigenen Profilseite. Es lassen sich alle Arten von Profilbildern verwenden und es gibt einige Auswahlmöglichkeiten, in Form von Privatsphäre-Einstellungen. User geben auf ihrem Profil nur die Auskünfte die sie geben wollen.

¹²² Grimm et al S.8

¹²³ Vgl. Grimm et al S.8

¹²⁴ Wunden S.23

¹²⁵ Haas/Kilian S.151

Allerdings dient auch die eigene Pinnwand, also der Ort an dem eigene Beiträge erstellt und geteilt werden können, der eigenen Selbstdarstellung. Damit verbunden kann die eigene virtuelle Identität selbst geschaffen werden, die sich stark von der Physischen unterscheiden kann. Das gilt auch für sonstige Bestandteile des eigenen Profils wie Freundeslisten, die Seiten denen ein User folgt, sowie die Gruppen in denen sich ein User bewegt.¹²⁶ Dementsprechend ließe sich von einer teilweisen Anonymität in sozialen Netzwerken sprechen, die je nach Grad der eigenen Selbstdarstellung und der geteilten Inhalte unterschiedlich ausfallen kann. Diese Selbstdarstellung der eigenen Identität sorgt von vornherein für Informationslücken zwischen den Usern. Das heißt, User sehen untereinander nur einige wenige Informationen übereinander, wobei diese Informationen auch individuell präsentierbar sind und nicht der Wahrheit entsprechen müssen.¹²⁷

Im Endeffekt ist der Begriff der Anonymität also eher unpassend. Ein passenderer Begriff ist Unsichtbarkeit bzw. der Grad der tatsächlichen Sichtbarkeit.¹²⁸

Der zweite Themenkomplex widmet sich nun der Verbindung von Spiel und Kultur und postuliert einen Zwischenraum, zwischen physischer Realität und Virtualität.

4. Das Spiel und der physisch-virtuelle Raum

Der zweite Themenkomplex dieser Arbeit soll nun den Raum konzeptualisieren der dieser Arbeit zugrunde liegt. Dabei erfolgt die Annäherung Schritt für Schritt und zunächst mit einem Blick auf die menschliche Wahrnehmung. Folgen werden die Begriffe Virtualität und Immersion. Nachdem diese Begriffe thematisiert und definiert wurden, nähern wir uns einer Raumkonzeption durch den Spielbegriff von Johan Huizinga an, dem *Homo Ludens*, um danach dem physisch-virtuellen Raum seine Charakteristika zuschreiben zu können.

4.1 Die Wahrnehmung des Menschen

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der menschlichen Wahrnehmung. Die entscheidenden Bezugnahmen sind Rainer Guskis Werk *Wahrnehmung – Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme* und Ulrich Ansorge und Helmut

¹²⁶ Haas/Kilian S.152, Abb. 1

¹²⁷ Vgl. Döring S.281f.

¹²⁸ Vgl. Fichtner S.35

Leders Beitrag *Wahrnehmung und Aufmerksamkeit* in Basiswissen Psychologie von Jürgen Kriz (Hrsg.).

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass die Wahrnehmung der Informationsaufnahme und der daraus folgenden Bedeutungskonstruktion dient.

Doch wie nimmt der Mensch wahr? Auch hier gibt es eine ganze Reihe verschiedener Zugänge. Diese Arbeit wählt den Ansatz der Gestaltpsychologie, weil hier „[...] das Ganze des Wahrnehmungsinhaltes also mehr ist als die Summe seiner Teile.“¹²⁹ Das bedeutet, die menschliche Wahrnehmung wird als umfassendes Ganzes betrachtet, als Summe der verschiedenen Sinne und Sinnsysteme.

Prinzipiell umfasst sie menschliche Reizaufnahme die fünf bekannten Sinne: Sehsinn, Gehörsinn, Geruchssinn, Geschmackssinn und Tastsinn.¹³⁰

Auch wenn es eine Vielzahl anderer Klassifikationen von Sinnesreiz- und Verarbeitung gibt wird Diese übernommen, weil die exterozeptiven Sinne, also, von außen einwirkende Wahrnehmungsreize, die Grundlage dieser Arbeit bilden. Für das Thema weniger relevant sind die interozeptiven Sinne, als die Wahrnehmung des Körperinneren und die propriozeptiven Sinne, wie den Gleichgewichtssinn.¹³¹

Die menschlichen Sinne und Sinnsysteme sind subjektiven Empfindungen unterworfen denn „Als Wahrnehmende empfinden wir einen qualitativen Unterschied zwischen verschiedenen Sinneseindrücken der Wahrnehmung.“¹³²

Das bedeutet jeder Mensch nimmt seine Außenwelt unterschiedlich und subjektiv wahr, auch wenn einige Wahrnehmungselemente dabei Überschneidungen aufweisen können.

Wahrnehmung lässt sich prinzipiell in bewusst und unbewusst einteilen, wobei Erstere die zumeist willkürliche Aufnahme von Informationen darstellt. „Ein Großteil der Wahrnehmung verläuft aber unbewusst, d.h. ohne dass wir unsere Aufmerksamkeit darauf richten [...]“¹³³, so Rainer Guski. Ein Beispiel dafür wäre die Routine des Arbeitsweges. Der Weg findet sich meist wie von selbst und ohne dass wir uns darauf fokussieren, aufgrund einer gebildeten Routine und Informationen, die der Mensch nicht mehr aktiv betrachten muss um sie einordnen zu können. Ein weiteres Beispiel ist das Einschenken eines Glas Wassers, dass ab einem gewissen Alter nahezu unbewusst passiert.

Allerdings können auch beide Wahrnehmungstypen simultan Verwendung finden,

¹²⁹ Ansorge/Leder S.21

¹³⁰ Vgl. Guski S.7

¹³¹ Vgl. Ansorge/Leder S.33f.

¹³² Ebd. S.33

¹³³ Guski, S.9

beispielsweise um schwache Gerüche und weitentfernte Geräusche gezielter lokalisieren zu können.

Daraus ergibt sich, dass Bewegung und Wahrnehmung stets zusammen gedacht werden müssen denn: „Das Wahrnehmen dient nicht primär der Befriedigung eines abstrakten Bedürfnisses nach Informationskonsum, sondern primär der Steuerung zielgerichteter Bewegungen.“¹³⁴ Doch funktionieren die menschlichen Sinnesorgane keineswegs fehlerfrei. „Die meisten ‘Sinnestäuschungen’ treten unter Bedingungen auf, die den Wahrnehmungssystemen widersprüchliche Informationen bieten.“¹³⁵ Dieser Umstand führt zu Wahrnehmungsphänomenen wie bspw. die fehlerhafte Einschätzung der Länge einer vertikalen, gegenüber einer Horizontalen Linie. Dabei gilt, dass sich Menschen bei realen Objekten seltener verschätzen.¹³⁶ Ein Sinneseindruck lässt sich außerdem verstärken wenn der Fokus darauf liegt.¹³⁷

Die Gestaltpsychologie geht also davon aus, dass „[...] die Reize, die auf Menschen einwirken, immer als Ganzes gesehen werden müssen.“¹³⁸, d.h., dass alle Teile der Wahrnehmung gleichzeitig miteinander agieren und sich gegenseitig ergänzen. Diese Punkte lassen bereits die Vermutung zu, dass die Wahrnehmung stärker ausfällt, je mehr verschiedene Sinnesorgane an der Verarbeitung eines Sinneseindrucks beteiligt sind. Sieht und fühlt man etwas gleichzeitig, kann die Information fundierter ausfallen und die Wahrscheinlichkeit für Sinnestäuschungen kann vermindert werden. Dazu Guski passend: „Je größer die physische Intensität des Reizes, umso größer ist die Feuerungsrate der einzelnen beteiligten Rezeptoren, und umso größer ist die Zahl der erregten Zellen [...]“¹³⁹

Diese Wechselwirkung des Gehirns und der körperlichen Sinne wird von Rainer Schönhammer in seiner *Einführung in die Wahrnehmungspsychologie* bestätigt: „Die multisensorische Bewertung dessen, was man isst und trinkt, basiert wesentlich auf dem, was zwischen diesem Gebiet und dem limbischen System vorgeht.“¹⁴⁰ Dabei ist noch wichtig zu beachten, dass die Information eines Wahrnehmungsteilsystems selten die Informationen eines Anderen ersetzt bzw. übernimmt, da allen Sinnesorganen analoge Aufgabenbereiche zugrunde liegen.¹⁴¹

¹³⁴ Guski S.10

¹³⁵ Ebd. S.18

¹³⁶ Vgl. Ebd. S.20

¹³⁷ Vgl. Ebd. S.21

¹³⁸ Ebd. S.59

¹³⁹ Ebd. S.162

¹⁴⁰ Schönhammer S.253

¹⁴¹ Vgl. Ebd. S.255

Jedoch bleibt noch die Anmerkung, dass Wahrnehmungssysteme „multisensorische Konvergenzen bilden“¹⁴² d.h.: „Sie steuern ihre spezifische Leistungsfähigkeit bei, um die Information über Objekte und Ereignisse der Außenwelt möglichst so realistisch und so umfassend zu erhalten, [...] wie es nötig ist.“¹⁴³, Guski nennt das ´integriertes Wahrnehmungssystem´ um zu einer ganzheitlichen Wahrnehmung zu gelangen. Schlussendlich ist selbst der Bewegungsapparat eng mit der Wahrnehmung verbunden denn, „Wenn wir etwas nicht deutlich genug sehen, hören oder riechen können, wenden wir uns dem Ding zu oder gehen näher ran.“¹⁴⁴ und oder berühren es.

Das heißt zusammengefasst, dass der Wahrnehmungsapparat des Menschen vielschichtig ist und das die einzelnen Teile einen jeweils unterschiedlichen Informationsgehalt besitzen und aufgrund differenter Funktionsweisen, nicht intern ersetzt werden können. Weiterhin lässt sich feststellen das ein aufgenommener Reiz an Intensität gewinnt, sobald mehrere unterschiedliche Wahrnehmungskanäle gleichzeitig beansprucht werden. Diese Erkenntnisse lassen darüber hinaus den Schluss zu, dass die Wahrnehmung stärker ausfällt, unabhängig von bewusster oder unbewusster Reizaufnahme, je reizgefüllter ein Rezeptionsraum ist. Je mehr Informationen vorliegen umso mehr Informationen können aufgenommen, verarbeitet und definiert werden.

4.2 Virtualität

Virtualität ist zu einem permanenten Faktor menschlicher Gesellschaft geworden. Doch was ist Virtualität eigentlich? Zu Beginn dieses Kapitels soll eine Begriffsdefinition gegeben werden, um anschließend die Bedeutung dieses Terminus zu verdeutlichen. Um sich dem Begriff Virtualität annähern zu können, bezieht sich dieses Kapitel auf den Metzler-Lexikon Artikel von Martin Warnke *Virtualität und Interaktivität*. Ein unverzichtbarer Faktor von Virtualität ist Immersion. Dieser Effekt soll im direkten Anschluss an dieses Kapitel definiert werden, mit der abschließenden Fragestellung, ob und in wie weit vollständige Immersion möglich ist, welche Bedingungen daran geknüpft wären und was die Auswirkungen sein könnten.

Eine Notwendigkeit von Virtualität ist Interaktivität denn: „[...] zur subjektiven Konstruktion einer Realität aus computererzeugten Sinnesdaten muss sich die Feedback-Schleife aus

¹⁴² Vgl. Ebd. S.256

¹⁴³ Guski S.174

¹⁴⁴ Ebd. S.181

Handlung, Wahrnehmung und darauf reagierender erneuter Handlung eng schließen.“¹⁴⁵. Interaktivität bzw. mediale Interaktivität terminiert dabei den „[...] Computer-Betriebsmodus, der die Steuerung eines Rechenprozesses durch die Benutzer während der Verarbeitung zulässt.“¹⁴⁶ Aus diesen beiden Zitaten lassen sich weitere Begriffsmerkmale ablesen. Einerseits, dass Virtualität allgemein auf ´computererzeugten Sinnesdaten´ basiert und zum anderen, dass es sich bei Virtualität um die Erzeugung bzw. die Simulation von Realität handelt. Darüber hinaus ist wichtig zu bemerken, dass an die Entstehung eines virtuellen Eindrucks gewisse technologische Voraussetzung gebunden sind. Was dabei entsteht ist eine Mensch-Maschine-Beziehung bzw. eine Mensch-Maschine-Rückkopplung wie Warnke schreibt. Erst wenn diese Interaktion schnell genug ist, die Rechenleistung eines Computer-Systems also unter der Wahrnehmungsschwelle des Menschen liegt kann ein virtueller Eindruck entstehen. Ist ein umfassender Realitätseindruck aufgrund technischer bzw. technologischer Leistung entstanden, spricht man von virtueller Realität. Wie man am oberen Abschnitt bereits ablesen kann, stehen Immersion und Virtualität bzw. Virtual Reality in direkter Verbindung. Das bedeutet zusammengefasst, Virtualität entsteht dort, wo der Mensch auf einen Computer bzw. auf ein computerbasiertes digitales Medium trifft. Das kann der herkömmliche PC, das Smartphone, die Spielekonsole und Vieles mehr sein. Wenn die Rechenleistung bzw. die Verzögerung dieser Leistung unterhalb der Wahrnehmungsschwelle liegt lässt sich von einem virtuellen Effekt sprechen. Was dabei entsteht ist eine Beziehung zwischen dem Menschen und dem computerbasierten Endgerät. Ist dieser Umstand gegeben, lässt sich von einem graduell unterschiedlichen Realitätseindruck sprechen.

Die Bedeutung von virtuellen Prozessen ist im Laufe des technologischen Fortschritts enorm angestiegen. Mit dieser Fragestellung beschäftigt sich das nächste Teilkapitel, in wie weit unser Alltag von Virtualität durchzogen ist und welche Auswirkungen sich daraus auf den Menschen bzw. auf die Gesellschaft ergeben.

4.3 Virtualität im Alltag

Virtualität bestimmt zunehmend unseren Alltag wie David Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.) in der Einleitung ihres *Handbuch Virtualität* bemerken:

¹⁴⁵ Warnke S.459

¹⁴⁶ Ebd. S.459

„Es bezeichnet nicht länger spektakuläre Ausnahmetatbestände auf Grundlage technologischer Vermittlung, noch lässt es sich auf bestimmte privilegierte Bereiche wie Entertainment oder Gaming einschränken.“¹⁴⁷

Wie das im Einzelnen aussieht soll dieses Teilkapitel veranschaulichen.

Die Gesellschaft bzw. das gesellschaftliche Leben ist im steten Wandel begriffen und damit auch die jeweiligen Lebensstile. Was dazu beiträgt sind unter Anderem technische Fortschritte, Trends, gesellschaftliche Pluralisierungsprozesse und ein allgemeiner Wertewandel¹⁴⁸. Darüber hinaus durch einen sozialen Wandel und durch sich veränderte Wohlstandsverhältnisse, Familienformen, Kulturtechniken etc.¹⁴⁹. Unsere Gesellschaft¹⁵⁰ wird zunehmend von Virtualität geprägt, besonders in unserem Alltag denn:

„Eine Veränderung tritt dahingehend auf, daß die ‘normale’ Wahrnehmung eine Rekonstruktion der primären Realität ist, diese direkte bzw. natürliche Wahrnehmung aber zunehmend von Virtualisierung durchdrungen wird [...]“¹⁵¹.

Dabei wird beispielsweise zwischenmenschliche Kommunikation zunehmend durch die virtuelle Komponente der technischen Errungenschaften wie Laptop und Smartphone erweitert. David Kasprovicz et al führen diese Aussage noch weiter: „Virtualität ist wie das, was wir Natur nennen oder was lange Zeit so genannt wurde, Teil unserer Lebenswelt – und das in der Fülle aller möglichen Bezüge.“¹⁵² - Vernetzung ist das Stichwort.

„Bis in die letzten Lebensbereiche hinein wird alles vernetzt; nach dem schnurlosen Telefon und Handy gibt es inzwischen auch für Zuhause den drahtlosen Internetanschluss, so daß kein Winkel mehr unvernetzt bleibt.“¹⁵³

Was daraus folgt ist eine veränderte Lebensweise. Kasprovicz et al bringen diesen Umstand auf den Punkt:

„Virtualität eröffnet abseits der Fluchtmöglichkeiten in eine totale und möglicherweise totalitäre Alterität einen eigenen Raum für Handlungen, für Erfindungen, für Handhabungen von Gegenständen, für Fingerfertigkeiten, für Interaktionen, für sozialen wie auch ökonomischen Austausch.“¹⁵⁴

Durch die ständige Vernetzung ist Virtualität also zu einem Faktor vielzähliger Prozesse und Vorgänge geworden und hat damit auch eine Wirkung auf Selbige. Am Beispiel

¹⁴⁷ Kasprovicz et al S.2

¹⁴⁸ Vgl. Walter S.59

¹⁴⁹ Vgl. Ebd. S.19

¹⁵⁰ Dabei bezeichnet das Wort ‘unsere’ eine mitteleuropäisch, westlich geprägte, liberale Gesellschaft

¹⁵¹ Ebd. S.59

¹⁵² Kasprovicz et al S.2

¹⁵³ Walter S.59

¹⁵⁴ Kasprovicz et al S.3

gemeinschaftlicher Räume wird dieser Punkt konkret. Was früher der Marktplatz inmitten einer Ortschaft war, kann heute vereinfacht gesagt bspw. der virtuelle Marktplatz wie Amazon sein. Natürlich können virtuelle Gemeinschaften reale Gemeinschaftsbezüge nicht vollständig ersetzen denn:

„Gemeinschaft bezeichnet demnach ein Beziehungsgeflecht zwischen Personen, die über die verschiedensten Kommunikationswege – und das Internet ist nur einer davon – ihre Beziehungen pflegen können.“¹⁵⁵

Allerdings fügen virtuelle Räume der Gesellschaft etwas hinzu und können neue Kommunikations- Interaktions- und Informationsmöglichkeiten eröffnen. Wie das Beispiel der Internetforen zeigt werden diese Möglichkeiten immer relevanter, da das Internet einen immer größer werdenden Stellenwert in der Gesellschaft einnimmt.

Die umfassende Einflussnahme virtueller Räume und deren Verschränkung mit der physischen Realität geht allerdings über Gemeinschaftsorte hinaus:

„Sie reichen von Einsätzen in der schulischen und universitären Lehre bis zum Besuch virtueller Museen, Ozeonarien oder archäologischer Grabungsstätten, sie umfassen die Interaktion mit virtueller Kunst und den Spielsektor, aber eben auch die Teilhabe am politischen Geschehen oder an sozialen Events.“¹⁵⁶

Virtualität bzw. virtuelle Elemente und die Folgen dessen sind also bereits fester Bestandteil unserer Gesellschaft und verändern diese strukturell enorm. Bleibt noch anzumerken, dass virtuelle Räume, wie soziale Medien oder Internetforen etc., auch von Virtualität abhängig sind. Gehen Teilnehmer:innen beispielsweise offline verlieren sie die Zugehörigkeit gegenüber einer virtuellen Gemeinschaft zumindest temporär. So wird durch eine zunehmende Virtualisierung eine Art graduelle parallel-Realität bzw. ein Raum zwischen Virtualität und physischer Realität geschaffen in der physische Elemente keine notwendige, jedoch eine hinreichende Rolle spielen.

Die Bedeutung des eigenen Körpers tritt bei diesem Prozess in den Hintergrund, dabei gilt: „Wo man an Grenzen stößt, ist (primäre) Realität, denn Virtualität bedeutet ja gerade Grenzenlosigkeit.“¹⁵⁷ Aus diesem Zitat lässt sich weiterhin ablesen, dass wir Menschen uns nicht mehr der Welt anpassen müssen sondern umgekehrt, die virtuelle Welt passt sich unseren Bedürfnissen an denn: „Schnittstellen der Mensch-Maschine Interaktion lassen sich relativ

¹⁵⁵ Walter S.66

¹⁵⁶ Kasprowicz et al S.2

¹⁵⁷ Walter S.61

flexibel gestalten und können individuell angepaßt werden.“¹⁵⁸ Allerdings gibt es auch Mischformen solcher Foren. Ein Beispiel dafür ist die Initiative „provInnsbruck“,¹⁵⁹. Der seit Dezember 2010 aktive ´Gemeinschaftsblog´ bietet jedem Menschen die Möglichkeit eigene Beiträge zu veröffentlichen. Der Eintrag muss lediglich an eine E-Mail-Adresse geschickt werden die als eine Art Katalysator fungiert. Natürlich spielt auch die vereinfachte Schaffung von Erlebnissen eine große Rolle im Cyberspace. So lässt sich das Attraktionslevel bequem von der Couch aus steuern wobei Zeit, Raum und Kosten eine untergeordnete Rolle spielen. Abschließend lässt sich anmerken, dass sich durch das steigende Maß an Virtualität in unserem Alltag auch unser Lebensstil verändert. Da virtuelle Elemente in nahezu allen gesellschaftlichen Kontexten Eingang gefunden haben, wurden auch die betroffenen Vorgänge und Prozesse umstrukturiert.

Das nächste Teilkapitel greift nun den Begriff der Immersion auf.

4.4 Digitale Immersion

Dieses Kapitel soll den Begriff der Immersion definieren, besonders die mediale bzw. die virtuelle Immersion. Immersion ist ein Terminus der sich auf eine Reihe anderer Raumgrenzen beziehen kann, wie bspw. die Auflösung der Grenze zwischen Bühnen- und Zuschauerraum im Theater - diese Arbeit bezieht sich auf die digitale Immersion.

Nach einer ersten kurzen Recherche stößt man schnell auf das Synonym des ´Eintauchens´.¹⁶⁰ Es scheint, als meint der Begriff den Wechsel zwischen zwei verschiedenen Räumen, wobei:

„[...] mediale Immersionsstrategien darauf abzielen, die Grenze zwischen dem medialen Raum, in dem man eintritt, und dem eigentlichen im Bewusstsein des Rezipierenden partiell auszulöschen oder zumindest die Aufmerksamkeit von dieser Grenze abzuziehen.“¹⁶¹

Das Ideal dieses Vorgangs ist demzufolge also die völlige Aufhebung der Grenzen zweier Räume, sodass eine neue Realität entstehen kann. Jörg Schweinitz fast in *Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität*

¹⁵⁸ Walter S.66

¹⁵⁹ <http://provinnbruck.at/category/geil/>

¹⁶⁰ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion>

¹⁶¹ Schweinitz S.146

Immersion, mit Bezug auf Janet E. Murray, als „Erfahrung an einem kunstvoll simulierten Ort befördert zu werden [...]“¹⁶² zusammen. Dieses Zitat unterstreicht einerseits nochmals das Eintauchen, also die ‚Beförderung‘ in einen anderen Raum und lässt andererseits den Rückschluss zu, dass Virtualität eine Simulation ist. Feststellen lässt sich auch, dass es verschiedene Voraussetzungen und Spezifika gibt um immersive Effekte überhaupt hervorzurufen. Diese liegen nicht nur auf der technischen Seite, im Sinne der Programmierung, sondern auch bei den Rezipient:innen. Es müssen verschiedene Fähigkeiten erworben werden. Bestimmte Körper- und Handlungsrouniten und deren Semantik müssen erlernt werden, um das immersive Potenzial nutzen zu können.¹⁶³

Deutlich wird dies wenn sich Menschen Zugang zum Internet verschaffen wollen. Zuvor muss das technische Gerät bedient werden können, sei dies das Smartphone oder der PC. Darüber hinaus muss der User wissen welches Icon auf seinem Endgerät das Internet öffnet. Zuvor muss eine funktionierende Internetleitung bestehen, die wiederum eingerichtet werden muss. All das sind für viele Menschen selbstverständliche Fähigkeiten und gehören zur alltäglichen Routine, sie dienen dennoch als Grundlage das Internet benutzen zu können. Die Rezipierenden müssen also erst einmal gewillt sein, sich an dem Auflösen der Grenze zu beteiligen und diese Fähigkeiten erlernen zu wollen. Daraus erschließt sich, dass dem virtuellen Raum eine Bedeutung zugrunde liegen muss, damit die Bereitschaft gegenüber des immersiven Prozesses entsteht.

Es muss ein Distanzverlust zwischen beiden Räumen entstehen, an dem beide Seiten gleichermaßen beteiligt sind. Wobei virtuelle Immersion, zumindest gegenwärtig, fast ausschließlich vom menschlichen Geist beansprucht wird und der Körper nur in einem minimalem sensomotorischen Maße.

Auf der anderen Seite spielt natürlich die technische Entwicklung eine immanent wichtige Rolle bei der Entstehung von Immersion. Wie im Kapitel zur Virtualität beschrieben muss eine permanente und flüssige audiovisuelle Übertragung vorliegen.¹⁶⁴

Es geht also generell um die Synchronisierung zweier Räume denn: „Nur wenn die verzögerte Reaktion [...] unterhalb der Wahrnehmungsschwelle bleibt, stellt sich die Illusion gleichzeitiger Bewegung d.h. von Synchronisierung ein.“¹⁶⁵, so beschreibt es Wiemer. Wenn beide Grundkomponenten erfüllt sind, die User die erforderlichen Fähigkeiten besitzen

¹⁶² Ebd. S.146f.

¹⁶³ Vgl. Wiemer S.246f.

¹⁶⁴ Vgl. Ebd. S.251

¹⁶⁵ Ebd. S.251

und die Technologie flüssig funktioniert, können immersive Effekte entstehen.

Ob immersive Effekte tatsächlich zu einer eigenständigen, neuen Realitätsebene führen können, soll das nächste Teilkapitel thematisieren.

4.5 Die vollständige digitale Immersion - Eine Utopie

Die bereits kurz erwähnte US-amerikanische Medienwissenschaftlerin Janet H. Murray, fast nochmals den immersiven Prozess des Eintauchens zusammen als: „[...] the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.“¹⁶⁶

Doch lässt sich wirklich davon ausgehen dass Immersion soweit fortgeschritten sein kann, dass sich User fühlen als hätten sie unsere physische Realität vollständig verlassen?

Scheinbar hängt die Intensität der Immersion stark mit der Beanspruchung der Wahrnehmung zusammen. In dem Abschnitt über die menschliche Wahrnehmung wurde erarbeitet, dass die Wahrnehmung stärker und gezielter ausfällt umso mehr Nervenzellen daran beteiligt sind. Am Beispiel des Wassers lässt sich dieser Vorgang gut veranschaulichen. Man stelle sich vor, Jemand wüsste nicht aus vorgreifendem Wissen das Wasser nass ist. Dieser Jemand könnte das allein mit den Augen und Ohren auch nicht zweifelsfrei erkennen. Er oder sie müsste erst mit Wasser in Berührung treten um herauszufinden das es nass ist. Hier lässt sich schon der folgende Punkt erahnen: Von totaler Immersion zu sprechen obwohl keine physische Wahrnehmungsebene vorhanden ist, stellt sich zumindest gegenwärtig als problematisch dar.

Natürlich sind immersive Effekte Reihenweise gegeben, beispielsweise beim Spielen eines Videospiels. Die Spieler:innen fühlen etwas, sie werden immersiv ins Spiel hineingezogen z.B. in das Narrativ oder die Optik des Spiels, bleiben jedoch gefesselt an Bildschirm und Controller bzw. Tastatur. Dabei entstehen zwar immersive Effekte, die die räumliche Trennungslinie zwischen physischer Realität und virtuellem Spielgeschehen graduell verschwimmen lassen, die räumliche Barriere allerdings bleibt bestehen. Wären die Raumgrenzen aufgetrennt wären auch die immersiven Effekte eines Videospiels um ein Vielfaches stärker. Die Weiterentwicklung davon, die VR-Brille, mag diese Distanz zwar weiterhin verringern, hält sie aber dennoch aufrecht, weil auch hier nur Augen und Ohren beansprucht werden. Die einzige Weiterentwicklung ist die Einbeziehung von Handlung durch minimale

¹⁶⁶ Murray S.98

Bewegungen. Allerdings sind die Bewegungen immer noch eingeschränkt durch technische Komponenten wie beispielsweise Kabel, Endgeräte und dem physischen Raum an sich. So muss konstatiert werden, dass es noch immer keine Technologie gibt die diese Grenze vollständig zu überwinden vermag. Um Sie gänzlich aufzulösen müssten mehrere Sinne als nur Augen und Ohren zur gleichen Zeit verwendet werden. Vielleicht müssten sogar alle Sinne simultan beansprucht werden - wie eben beim Eintauchen ins Wasser. Könnte man die Umgebung eines Abenteuerspiels riechen oder die Beschaffenheit einer Oberfläche ertasten. Ließen sich darüber hinaus sogar körperliche Reize spüren, wie eben beispielsweise Nässe oder andere physische Kontakte könnte sich vollständige Immersion verwirklichen lassen. Jedoch gibt es gegenwärtig keine Technologie die dieses Potential aufweist. Dementsprechend ist eine vollständige Immersion zumindest bis dato eine Utopie, die mit dem heutigen Technik-Stand auch eine bleibt. Denn beim Eintauchen schießt das Wasser schließlich auch in die Nase.

Jedoch könnte mit dem beschriebenen Anspruch mehrerer oder gar aller Sinnesorgane ebenso ein totaler Realitätsverlust entstehen und so könnte die Differenz beider Räume auch nicht mehr zweifelsfrei wahrgenommen werden. Doch das ist nicht mehr als wissenschaftliche Spekulation.¹⁶⁷ Allerdings bleibt noch anzumerken, dass totale Immersion notwendig sein wird um von totaler Virtualität zu sprechen, was aus heutiger Sicht schlicht nicht möglich ist. Betrachtet man allerdings das rasant steigende Tempo technischen Fortschritts, steigt auch die Wahrscheinlichkeit diese Grenze zukünftig überwinden zu können. Was sich aus diesen Überlegungen ablesen lässt, ist dass der virtuelle Raum weder vollständig verlassen noch betreten werden kann. Jedoch verschwimmt diese Grenze durch immersive Effekte und durch technologischen Fortschritt zunehmend. Das heißt ein Zwischenraum entsteht solange die Grenze zwischen physischer Realität und Virtualität in seinen Grundfesten bestehen bleibt. Mit diesem Zwischenraum, dem physisch-virtuellen Raum, beschäftigen sich die nächsten Kapitel.

¹⁶⁷ Vgl. Schweinitz S.147

4.6 Der spielende Mensch – Johan Huizinga und der Homo Ludens

Huizingas Konzept des *Homo Ludens* – vom Ursprung der Kultur im Spiel, widmet sich dem spielenden Menschen, wie der Titel bereits verrät. Dabei geht bereits aus dem Untertitel hervor das Huizinga nicht nur der Meinung ist, dass das Spiel bloßer Teil menschlicher Kultur ist. Vielmehr ist sein Standpunkt, dass Kultur im Spiel aufkommt und damit verbunden, dass Kultur als Solche einen formalen Spielcharakter aufweist.¹⁶⁸ Damit wählt Huizinga einen weitgefassten Spielbegriff, denn bereits auf der ersten Seite der Einführung heißt es: „Wenn man den Gehalt unserer Handlungen bis auf den Grund des Erkennbaren prüft, mag wohl der Gedanke aufkommen, alles menschliche Tun sei nur Spielen.“¹⁶⁹

Im Folgenden soll ein kultureller Spielbegriff erarbeitet werden. Hierfür ist Johan Huizingas *Homo Ludens* die Hauptbezugsquelle, allerdings dienen auch Günther Hagedorns *Spielen*, sowie Hans Scheuers Sammelband *Theorien des Spiels* als weiterführende Vertiefung. Zunächst soll jedoch die Geschichte sowie formale Kennzeichen des Spiels dargestellt werden um dann den Zusammenhang zwischen Kultur und Spiel zu thematisieren.

4.6.1 Geschichte des Spiels

Die Geschichte des Spiels ist viele tausend Jahre alt und gilt sogar als die „[...] älteste Form menschlicher Tätigkeit.“¹⁷⁰

Jede Kultur dieser Welt spielt und das im gesamten Menschheitsverlauf. „Schon lange vor der Antike wurde gespielt und nicht allein in Europa, sondern in allen damaligen Gesellschaften weltweit.“¹⁷¹ So heißt es bei Christian Bilan und seiner Studie zur *Rolle des Bewegungsspiels im interkulturellen Vergleich*.

Das bedeutet, dass bereits lange vor der christlichen Zeitrechnung gespielt wurde. Das Spiel ist also fest in der menschlichen Kultur verankert. Hagedorn dazu: „Alle Völker und Kulturen hatten und haben ihre eigene Spieltradition.“¹⁷² Und Scheuerl ergänzend: „Alle Völker spielen, und sie spielen merkwürdig ähnlich.“¹⁷³ Das sich im Spiel auch Kultur entwickelt, widergespiegelt und fortschreibt sollen die nächsten Unterkapitel zeigen, denn „So alt wie diese Spielkulturen ist auch die Auseinandersetzung um

¹⁶⁸ Vgl. Huizinga S.7

¹⁶⁹ Ebd. S.7

¹⁷⁰ Hagedorn S.27

¹⁷¹ Bilan S.35

¹⁷² Hagedorn S.32

¹⁷³ Scheuerl S.149

Spiele, ihren Charakter und ihre Wirkung, die sie auf den Menschen (und Tiere) haben und haben sollen.“¹⁷⁴

4.6.2 Formale Kennzeichen des Spiels

„Spiele sind eine merkwürdige Sache: Einmal erscheinen sie als Randphänomene und nutzlose Überflüssigkeiten, [...] ein andermal als erregende, faszinierende, Leidenschaften aufstachelnde Ereignisse, in deren der Bann mancher Spieler alles auf eine Karte setzt bis zur Gefährdung der eigenen Existenz.“¹⁷⁵

Das Spiel ist vielseitig und in Erscheinung, Ablauf und Bedeutung ambivalent.

Zu allererst ist festzuhalten, dass jedes Spiel eine gewisse Fiktionalität aufweist, also eine andere Realitätsebene bildet.¹⁷⁶ Dabei, „[...] durchbricht es die Schranken des physisch Existenten“¹⁷⁷. Was aus diesem Punkt bereits hervorgeht ist, dass das Spiel nicht das gewöhnliche Leben widerspiegelt denn es wird ´bloß so getan als ob´. Damit unterbricht das Spiel vorübergehend die physische Realität und die dazugehörigen Verantwortlichkeiten und Pflichten. Günther Hagedorn bezeichnet in seinem Werk Spielen diese Grenzen zwischen Spielrealität und der Wirklichkeit, Huizinga benutzt den Terminus der ´Schranken´. Beide sind sich allerdings darin einig, dass der Übergang fließend ist, denn: „Spiel, wird selber Wirklichkeit.“¹⁷⁸

Formal betrachtet besitzt das Spiel einige Charaktereigenschaften. Zunächst gibt es einen abgesteckten Raum, das Spielfeld. Hagedorn nennt diesen Raum die ´Spielwelt´ wobei diese, immer auch ein Stück Umwelt beinhaltet.¹⁷⁹ Das bedeutet, Hagedorns Spielwelt steht nicht vollständig unabhängig neben der Wirklichkeit, sondern ist gebunden an bestimmte soziale und räumliche Bedingungen. Das einzige davon ausgenommene Spiel ist das der Phantasie, es „[...]verfügt frei über die Umweltbedingungen durch seine Grenzenlosigkeit.“¹⁸⁰ Das heißt sowohl bei Huizinga als auch bei Hagedorn kann dieser Raum nahezu jede erdenkliche Form annehmen, sei es materiell oder ideell.¹⁸¹ In diesem Spielraum gelten bestimmte Regeln, entweder vorher aufgestellt oder im Verlauf

¹⁷⁴ Bilan S.35

¹⁷⁵ Scheuer S.9

¹⁷⁶ Vgl. Huizinga S.10

¹⁷⁷ Ebd. S.11

¹⁷⁸ Hagedorn S.23

¹⁷⁹ Ebd. S.27

¹⁸⁰ Ebd. S.28

¹⁸¹ Vgl. Scheuerl S.146

festgelegt, die in jedem Spiel unterschiedlich sein können. Um spielen zu können muss es also eine gewisse Ordnung geben die sich bspw. beim Kinderspiel auch erst im Verlauf herausstellen kann.¹⁸² Ist diese Ordnung einmal festgelegt und wird nicht eingehalten verdirbt es das Spiel und löst somit den entstandenen Realitätseindruck wieder auf denn:

„Die Spielstimmung ist in ihrer Art eine labile. Jeden Augenblick kann das ‘gewöhnliche Leben’ seine Rechte zurückfordern, sei es durch einen Stoß von außen, der das Spiel stört, oder durch einen Verstoß gegen die Regeln oder von innen heraus durch einen Ausfall des Spielbewusstseins, durch Enttäuschung und Ernüchterung.“¹⁸³

Das heißt, die festgelegten Spielregeln müssen unumwunden eingehalten werden um das Spiel nicht zu gefährden.

Verlauf, Sinn und Bedeutung liegen dabei im Spiel selbst. Ein weiteres Merkmal des Spiels ist also seine zumeist bestehende Abgeschlossenheit und damit auch seine Grenze. Es spielt sich immer in einem gewissen konstruierten Raum-Zeit-Kontinuum ab¹⁸⁴, auch wenn die gesellschaftliche Bedeutung eines Spiels darüber hinaus gehen kann¹⁸⁵. Voraussetzung ist daher das Wissen um diese Ordnung und die gegenseitige Achtung der Selbigen, ähnlich der Spielregeln. Was bei Achtung der Regeln, des Spielfeldes und der formalen Grenzen folgt, ist das Element der Spannung.

Wenn gespielt wird dann zu Meist mit aller Ernsthaftigkeit. Außerdem gibt es immer einen Einsatz. Dieser muss nicht unbedingt physischer Art, in Form eines materiellen Preises vorliegen, auch wenn dies häufig der Fall ist. Es werden im Spiel stets auch immaterielle Gewinne wie Prestige, Lob, Ehre und Anerkennung verhandelt. Weiterhin liegt in dem Spannungsmoment und dem weiten Rahmen eines Spiels eine weitere Möglichkeit verborgen nämlich, sich von den Grenzen seiner eigenen Person loszusagen. „Das Anderssein und das Geheime des Spiels findet sichtbarsten Ausdruck in der Vermummung.“¹⁸⁶ Im Spiel kann man also Jemand anderes sein, seiner eigenen Existenz etwas hinzufügen, oder sich selbst neu erfinden in Form eines Avatars bzw. durch die Verkörperung einer Spielfigur.

Spielen kann viele verschiedene Wirkungen und Ursachen haben, es kann der Entspannung dienen, der Selbstbeherrschung und oder des Wettbewerbs. Darüber hinaus kann ein Spiel nicht realisierbare Wünsche simulieren und zumindest vorübergehend in Erfüllung gehen lassen.

¹⁸² Vgl. Hagedorn S.28

¹⁸³ Huizinga S.30

¹⁸⁴ Vgl. Ebd. S.18

¹⁸⁵ Vgl. Ebd. S.21

¹⁸⁶ Ebd. S.22

Ein Beispiel dafür ist ein Ritterspiel. Auch wenn keiner der Teilnehmenden ein/e Ritter:in eines Ritterordens der Realität angehört, können trotzdem deren Perspektiven eingenommen werden. Durch Kostümierung und Requisiten können sich die Spielteilnehmer:innen vorübergehend wie Ritter:innen fühlen und diese Fantasie innerhalb der Spielrealität ausüben und verkörpern. Wenn das dafür entstandene Szenario beendet ist kehren alle Teilnehmer:innen wieder in ihre eigentliche Existenz zurück.

Zu guter Letzt bleibt noch anzumerken, dass ein Spiel jederzeit wiederholbar ist. Das gilt allerdings nur für den formalen Rahmen. Der tatsächliche Verlauf ist immer ein Anderer.¹⁸⁷

Abschließen soll dieses Kapitel mit einem weiteren passenden Zitats Huizingas:

„Es [das Spiel] schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, [...], wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswerkes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft.“¹⁸⁸

Allein aus diesem Zitat lassen sich bereits einige kulturelle Funktion des Spiels in der Gesellschaft ableiten und darüber hinaus auch die gesellschaftliche Bedeutungskonstruktion, doch dazu im nächsten Unterkapitel mehr.

4.6.3 Überschneidungen zwischen Kultur und Spiel

Nachdem das letzte Teilkapitel die grundsätzlichen Formalien des Spiels erarbeitet hat, soll nun die Verbindung zwischen Spiel und Kultur nach Huizinga und Hagedorn folgen.

Johan Huizinga fasst den Begriff des Spiels sehr weit und betrachtet ihn als ein Kulturphänomen, Hans Scheuerl meint auf Huizingas Theorie bezogen: „Kultur selbst ist danach eine Form von Spiel oder doch sehr von Spielelementen durchsetzt [...]“¹⁸⁹ Auf den ersten Blick, erscheint das Spiel bei Huizinga als etwas biologisch Überflüssiges, „[...]“, denn die Ziele, denen es dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkten materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten.“¹⁹⁰

Auch Hagedorn bezieht sich auf die Spielbedeutung wenn er das Spiel als potenziell „zweckfrei, unproduktiv und wirklichkeitsfern“ betitelt.¹⁹¹ Allerdings spielen die Menschen bereits seit Jahrtausenden und vor ihnen spielte schon das Tierreich.

¹⁸⁷ Vgl. Huizinga S.18

¹⁸⁸ Ebd. S.17

¹⁸⁹ Scheuerl S.133

¹⁹⁰ Huizinga S.18

¹⁹¹ Vgl. Hagedorn S.23

„Eine außergewöhnliche Gleichartigkeit kennzeichnet in allen Kulturen die Wettkampfbräuche und die Bedeutung, die man ihnen zubilligt. Die beinahe vollkommene Gleichförmigkeit beweist an sich schon, wie sehr die ganze spielmäßig agonale Haltung im tiefsten Grunde des menschlichen Seelenlebens und Zusammenlebens verwurzelt sind.“¹⁹²

Das heißt also, dass das Spiel eine wichtige Bedeutung der Weltgeschichte einnimmt und die Ähnlichkeiten die Spiele international aufweisen, sind ein weiteres Indiz für die kulturelle Bedeutung. Hagedorn als Anmerkung und Beispiel: „Kriege sind dafür der überzeugendste Beweis. Wenn es um Elend, ums nackte Überleben und endgültigen Tod geht, sprechen Militärs von ihren 'Kriegsspielen'.“¹⁹³

Mit diesen Ansichten stehen Huizinga und Hagedorn nicht gänzlich allein auf weiter Flur. Wie Scheuerl anmerkt, hätten bspw. Friedrich Schiller und Immanuel Kant einen ähnlich weitgefassten Spielbegriff formuliert, den Huizinga nur endgültig konzeptualisiert hat.¹⁹⁴

Spielen weist laut Huizinga zwar keine vollständig determinierte Bedeutung für externe Vorgänge auf, allerdings kann das Spiel übergeordnete Bedeutungen entstehen lassen. So kann man beispielsweise durch das Brettspiel Risiko durchaus spielend lernen, wie Außenpolitik funktionieren kann und was Außenpolitik im Kern bedeutet. Die gesamte Rubrik des 'spielend Lernens' unterstreicht diesen Punkt. Das spielerische Verhalten von Jungtieren mag ein weiteres Beispiel sein. Durch angedeutete Bissversuche und Verfolgungsjagden bereiten sich Tiere instinktiv auf den Ernstfall durch natürliche Fressfeinde vor. Hagedorn nennt diesen Vorgang 'Erkunden und Spielen'.¹⁹⁵ Laut Huizinga bringt die Gemeinschaft im Spiel „ihre Deutungen des Lebens und der Welt zum Ausdruck.“¹⁹⁶ So kann das Spiel weiterhin ein Werkzeug sein um Abstraktion zu verbildlichen.

Allerdings können an Spielen auch kulturelle Gegebenheiten geknüpft sein, beispielsweise in Form von Wettkämpfen zu Jahreszeitenwechseln die bestimmen sollen wie erfolgreich die Ernte ausfällt.¹⁹⁷

Wobei an der Stelle anzumerken bleibt, dass bei diesem Beispiel aus Spiel schnell Kult wird, dessen Bedeutung und Analogien einer anderen Untersuchung entsprechen würden.

¹⁹² Huizinga S.119

¹⁹³ Hagedorn S.29

¹⁹⁴ Vgl. Scheuerl S.133

¹⁹⁵ Hagedorn S.31

¹⁹⁶ Huizinga S.57

¹⁹⁷ Vgl. Ebd. S.23

Was allerdings das Spielfeld bzw. den Spielraum betrifft gilt: „Von der Form her ist es genau dasselbe, ob das Abstecken zu geweihtem Zweck oder zu reinem Spiel geschieht.“¹⁹⁸ Was Huizinga hier anspricht ist zwar ein Beispiel religiöser Zeremonien, lässt sich allerdings auch auf andere gesellschaftliche Formen anwenden denn weiter heißt es:

„Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiliges Gebiet, in dem besondere Regeln gelten.“¹⁹⁹

Dabei soll das Beispiel des Gerichtssaals bzw. einer Gerichtsverhandlung genauer betrachtet werden. Im Spiel gibt es mindestens zwei und potenziell unendlich Viele sich agonal gegenüberstehende Parteien. Bedenkt man dies besitzt eine Gerichtsverhandlung einen graduellen formalen Spielcharakter.

Gegeben ist ein festes Spielfeld, der Gerichtssaal. Es gibt Spielregeln, also das Gesetzbuch und in Form einer Verurteilung bzw. eines Freispruches wird ein Gewinner und ein Verlierer ermittelt. Dabei stehen sich Staatsanwaltschaft und Verteidigung bzw. Angeklagter agonal gegenüber. Dazu kommen Schiedsrichter:innen, den oder die Richter:in. Man kann also eine Gerichtsverhandlung als eine Art Wettkampf verstehen. Unterstreichend dazu Huizinga:

„Am Anfang allen Wettkampfes steht das Spiel, d.h. eine Abmachung, innerhalb einer räumlichen und zeitlichen Begrenzung nach bestimmten Regeln, in bestimmter Form etwas fertigzubringen, was die Lösung einer Spannung bewirkt und außerhalb des gewöhnlichen Verlaufs des Lebens steht.“²⁰⁰

Selbst unser kapitalistisches Gesellschaftssystem wäre in diesem Zusammenhang spielerisch in seiner Form.

Da Wettbewerb ein zentrales Instrument unserer liberalen Wirtschaftsordnung ist, weist der Kapitalismus ebenfalls spielerische Merkmale auf, der Börsenmarkt ist es in jedem Falle.²⁰¹ Stichwort: Rekord. Rekordumsatz, Rekordverdienst, Rekordbeschäftigung usw. – das sind alles wettkampfähnliche Termini.

Auch der reine Spielgehalt unserer Politik bzw. unserer Demokratie ist damit gegeben. Das 'Wetteifern' um Koalition und Opposition, die agonale Gegenüberstellung unterschiedlicher Kandidat:innen gerahmt und abgestimmt auf den Wahlkampf. Nach einer Bundestagswahl wird die Regierung und die Opposition nach ganz klar bestimmten Regeln verhandelt und ein

¹⁹⁸ Ebd. S.29

¹⁹⁹ Ebd. S.18f.

²⁰⁰ Ebd. S.119

²⁰¹ Vgl. Ebd. S.216

(Spiel)Raum wird festgelegt, im Falle Deutschlands der Bundestag²⁰². Dabei werden möglichst immer die demokratischen Spielregeln der Verfassung und des Grundgesetzes eingehalten. Gäbe es beispielsweise eine Revolution die diese demokratische Form unterwandern würde, die AFD zeigt dies in Ansätzen, könnte salopp gesagt, dass Spiel der Demokratie verdorben werden oder zumindest gefährdet sein. Huizinga führt weiterhin auch den Krieg als ernsthafte Spielform an. Krieg ist ein Ausnahmezustand, der sich auf einem Spielfeld abspielt, in welchem 'Gewinner' und 'Verlierer' verhandelt werden²⁰³, um das nur kurz anzureißen. Nun sollen die Ergebnisse zusammengefasst werden um danach den physisch-virtuellen Raum final konzipieren zu können.

4.7 Zusammenfassung – Der virtuelle (Spiel)Raum

Als letzter Schritt dieses Themenkomplexes soll der erarbeitete Spielbegriff auf den virtuellen Raum übertragen werden, um die These zu stützen, dass Virtualität als solche einen Spielcharakter aufweist. 'Der spielende Mensch' ließe sich dementsprechend auch im virtuellen Raum determinieren. Die folgende Darstellung beruht auf einem Vergleich zu Zwecken der Veranschaulichung.

Die erste Gemeinsamkeit die das Spiel und der virtuelle Raum aufweisen ist die fehlende biologische Funktion. Weder das Spiel noch das Internet sind für das menschliche Überleben von Bedeutung, sondern dienen grundsätzlich sekundären Zielen wie bspw. der Befriedigung, oder der Entspannung.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist, dass beide Räume, sowohl der Spielraum als auch der virtuelle Raum, die Schranken des Physischen passieren und eine neue Raumebene konstituieren. Um diese Brücke zwischen beiden Räumen zu schlagen bedarf es in beiden Fällen immersiver Effekte, die die Raumgrenze graduell aufheben. Was ebenso für beide Räume gilt ist, dass diese Grenze zumindest teilweise überwunden werden muss damit ein neuer Realitätseindruck entstehen kann. Auch wenn dieser Eindruck partiell ausgeblendet werden kann, so sind sich die Teilnehmenden stets bewusst das sie sich in einem anderen Raum befinden, dieser ist also in seiner Struktur fragil. In der Spielsituation entscheiden kleine Regelverletzungen über die Aufhebung dieser zweiten Realität, im virtuellen Raum ist es bspw. der Ausfall der Technik oder Ablenkungen von außen - ein klingendes Telefon bspw., oder auch das Verletzen von

²⁰² Vgl. Ebd. S.224

²⁰³ Vgl. Ebd. S.119

Spielregeln im Falle der Nutzungsregeln sozialer Medien. Die Simulation beider Situationen ist also zumindest gegenwärtig zerbrechlich und temporär.

Eine weitere Gemeinsamkeit beider Vorgänge sind die Kenntnisse über die festgelegte Ordnung. Handlungsroutrinen und Regeln müssen erlernt werden, die technischen Grundsätze, sowie der spezifische Spielcharakter. Ohne diese grundsätzlichen Voraussetzungen lässt sich die Raumgrenze nicht auflösen.

Dieser Punkt führt zu einem Weiteren. In beiden Fällen muss der zu betretende Raum als Solcher akzeptiert und anerkannt werden. Die Teilnahme wird in jedem Falle sofort beendet verlässt man das Spiel oder geht offline. Der entstandene Realitätseindruck löst sich wieder auf. Für beide Prozesse ist es ebenfalls charakteristisch, dass der zu betretende Raum theoretisch nahezu grenzenlos erscheint, zumindest innerhalb des gesteckten Rahmens. Auch wenn ein Spiel nur innerhalb des Spielfeldes ablaufen kann, sind dieser Setzung keine Grenzen gesetzt besonders in immateriellen Spielformen wie dem Phantasiespiel. Der programmierte Raum hingegen kann permanent vergrößert bzw. angepasst werden. Was bedeutet, das auch hier die Grenze in Größe und Form nicht festgeschrieben ist. Grenzenlos sind auch die möglichen Narrative. Das Spiel, genauso wie der virtuelle Raum können von Allem handeln, denn sie sind frei von physischen Bedingungen und Notwendigkeiten. Dementsprechend können Narrative entstehen die sich loslösen von physikalischen Gesetzen und die auch nicht gebunden sind an menschliche Bedürfnisse wie beispielsweise Tod, Hunger oder Kälte bzw. Hitze. Es müssen auch keine irdischen Formen beachtet werden. Die Möglichkeiten der Gestaltung beider Räume sind theoretisch unendlich.

Eine weitere essentielle Gemeinsamkeit ist das Potenzial, die eigene Identität zu beeinflussen, zu verändern oder neu zu erfinden. Jede Person die einen dieser Räume betritt hat die Möglichkeit zu sein was, wie und wo er oder sie dies möchte. Dabei sind auch diesem Vorgang keine bzw. kaum Grenzen gesetzt. Man muss kein Mensch sein, sondern kann jede erdenkliche Form annehmen unabhängig von Grenzen der physischen Realität. Damit kann der eigenen Identität nur etwas hinzugefügt werden bzw. können kleine Details verändert werden, oder die eigene Identität kann völlig neu gedacht werden - alle Möglichkeiten stehen jederzeit offen. Auch die Bedeutungskonstruktion weist einige Überschneidungen auf. Beide Vorgänge produzieren zunächst nur Bedeutung für ihren Kosmos, können aber Auswirkungen auf die physische Realität haben und einen übergeordneten Sinn herstellen. Da völlige Immersion bis Dato als nicht realisierbar erscheint, sind die Räume ohnehin nicht gänzlich voneinander

trennbar. Jedoch spielt der oder die Spielende in erste Linie um des Spielens Willen und nicht um seine Grundkenntnisse über politische Vorgänge zu erweitern oder, um im Sinne eines Anti-Aggressionstrainings zu lernen, das 'Menschen sich nicht ärgern sollen'. Ähnlich verhält es sich mit virtuellen Formen bspw. Netzkünstler:innen. Virtuelle Kunst wird um ihrer Kunst willen betrieben und nicht weil es ein inhärenter Teil des virtuellen Raumes wäre.

Was ebenfalls im Spiel, sowie im virtuellen Raum entstehen kann sind neue Gemeinschaftsräume bzw. das Potenzial für neue Formen der Gemeinschaft und Gesellschaft. Das in beiden Fällen die Identität veränderbar ist sorgt für eine verringerte Sicht auf Stereotype und andere sozialgesellschaftlichen und kulturellen Merkmale, die unter Umständen eine gemeinsame Gesellschaft verhindern können. Wenn die Identität sogar vollständig aufgelöst ist, lösen sich auch Elemente der physischen Realität wie Geschlecht, Herkunft, soziale Zugehörigkeit etc. gänzlich auf. Darüber hinaus können im Spiel, wie auch im virtuellen Raum, Gemeinschaften gefördert werden und auch neu entstehen. So treffen sich in Internetforen bspw. Menschen mit unterschiedlichsten sozialen Kontexten, die durch ein spezifisches Thema miteinander in Kontakt treten und sich unter Umständen auch verbinden können. Ähnlich ist es beim Sportspiel, genauer gesagt in einem Fußballstadion.

Jedes Wochenende versammeln sich Tausende Menschen aus unterschiedlichsten sozialen Milieus im Stadion oder in anderen Fan-Kontexten, um ihr favorisiertes Team zu unterstützen. Ist das Fußball Match vorbei löst sich auch die geeinte Situation wieder auf.

Auch in diesem Falle spielen soziale Attribute eine untergeordnete Rolle. Beide Beispiele schaffen also Gemeinschaft, weitestgehend unabhängig von äußeren Faktoren, die ohne das jeweilige Beispiel nicht existieren würden. Eine weitere Gemeinsamkeit ist das eigene Raum-Zeit-Kontinuum. Räumliche Grenzen und die Wahrnehmung von Zeit können in beiden Fällen aufgelöst sein, zumindest vorübergehend. Erst wenn die physische Realität wieder aufscheint kehren gewohnte raum-zeitliche Empfindungen zurück.

Auch allgemeine Regeln der Gesellschaft bspw. Geld im Kapitalismus oder Autorität in einer Diktatur können aufgelöst werden. Allgemein formuliert können sich im Spiel und im virtuellen Raum nahezu alle physischen Faktoren, zumindest teilweise und temporär auflösen.

Der auffällig größte Unterschied ist der technologische Fortschritt, bzw. die technologische Ebene. Um zu spielen braucht man nichts, im Grunde nicht mal zwingend einen Körper. Im

virtuellen Raum hingegen bedarf es der technologischen Grundvoraussetzungen. Man braucht einen technischen Zugang der den Virtualitätseindruck unterhalb einer wahrnehmbaren Schwelle konstruieren kann.

Es lässt sich also feststellen, dass der virtuelle Raum starke Gemeinsamkeiten mit dem Spielraum aufweist. Dies lässt den Schluss zu, dass der Vergleich positiv ausfällt und der These stattgegeben werden kann und dass ein Vergleich beider Räume zulässig ist. Der virtuelle Raum weist also formelle Ähnlichkeiten zum Spielraum auf.

Im letzten Kapitel aus diesem Themenkomplex sollen diese Erkenntnisse nun angewendet werden. Dabei soll die räumliche Grundstruktur des Internets und damit verbunden auch sozialer Medien greifbar gemacht werden.

4.8 Der physisch-virtuelle Raum – Kennzeichen und Auswirkungen auf den Menschen

Wie in den vorherigen Kapiteln erarbeitet wurde, ist zwischen der physischer Ebene und der Virtuellen ein Zwischenraum entstanden, der physisch-virtuelle Raum. Das Ziel dieses Kapitels ist es diesen zu definieren und mögliche Auswirkungen auf den Menschen zu erarbeiten. Zunächst bleibt festzustellen dass dieser Zwischenraum solange bestehen bleibt, solange es zu keiner vollständigen Immersion kommt. Das heißt solange die Grenze zwischen beiden Räumen nicht vollständig aufgelöst werden kann. Wie dargestellt wurde ist dieser Zustand mit dem gegenwärtigen technologischen Stand eine Utopie.

Was sind nun spezifische Merkmale des dritten Raumes? Es wurde im Verlauf dieser Arbeit festgestellt, dass der dritte Raum formal gesehen Analogien zum Spiel aufweist und daraus lassen sich gewisse konzeptuelle Punkte erschließen. Wann immer Rezipient:innen ihre Smartphones bedienen und mit ihnen interagieren, befindet er oder sie sich in einem physisch-virtuellen Raum. Die daraus entstehenden Handlungen die vollzogen werden, also Bildschirmanschläge und audiovisueller In- bzw. Output, wirken zwar aus dem virtuellen Raum auf den Menschen ein, haben ihren Ursprung allerdings in der physischen Realität. Was ganz klar benannt werden muss ist das ambivalente virtuell-physische Ursache-Wirkungs-Prinzip, dass sich von Situation zu Situation graduell unterscheidet denn jeder Prozess innerhalb des physisch-virtuellen Raumes erscheint als ein Anderer und muss daher differenziert betrachtet werden. Die Bedienung des Smartphones unterliegt anderen immersiven Effekten und hat potenziell andere Auswirkungen als das Spielen eines Videospiels. Auch die verschiedenen Funktionen des Smartphones haben unterschiedliche Auswirkungen, eine Social Media App bspw. hat andere Wirkungen auf die physische Realität als eine Nachrichten-App.

Dabei bewegen sich all diese Interaktionen permanent in diesem Zwischenraum, wobei die Interaktionen auf beide Räume Auswirkungen haben können. Am Beispiel einer virtuellen Nachricht wird dieser Umstand deutlich. Die Nachricht als Solche hat keinen physischen Gehalt wie bspw. ein Brief ihn hat. Man kann die virtuelle Nachricht weder anfassen noch lässt sich am Papier riechen. Allerdings hat die Nachricht Auswirkungen auf den physischen Raum. Die Bedeutung der Nachricht wird den Empfänger der Nachricht beeinflussen. In gewissen Beispielen hat die Nachricht auch einen eindeutigen Effekt auf den Sender, eine virtuelle Liebesnachricht bspw.: Ist sie einmal verschickt, kann dies beim Sender und beim Empfänger Herzklopfen auslösen. Um ein anderes Beispiel zu bemühen, ist die virtuelle Absprache ein Treffen zu vereinbaren verdeutlichend. Dabei hat die Nachricht als solche keine physische Ebene, hat allerdings konkrete Wirkungen auf die physische Realität. Das heißt ein erster Punkt ist, dass der physisch-virtuelle Raum zwischen zwei weiteren Räumen liegt, im Grunde als Schnittpunkt beider Ausgangsräume physische Realität und Virtualität und dabei auf beide Ausgangsräume einwirkt. Ein Beispiel dieser wechselseitigen Wirkung ist die Rezensionskultur zum Beispiel auf Google. Wenn wir ein Restaurant besuchen oder ein Hotel buchen wollen, gibt es fast immer die Möglichkeit die Lokalität auf Google zu finden. Dabei lassen sich Erfahrungsberichte durchlesen, Bewertungen studieren und zumeist finden sich auch Fotos der Lokalität, Speisekarten etc. . Damit wirkt der physische Raum, also in diesem Falle das Restaurant, auf den virtuellen Raum ein. Andersherum wirken die so entstandenen virtuellen Informationen auf die physische Realität ein. Erhält ein Restaurant überdurchschnittlich viele gute oder schlechte Bewertungen kann sich diese Variable auf potenzielle Gäste auswirken.

Um den physisch-virtuellen Raum genauer zu bestimmen, muss die menschliche Wahrnehmung genauer betrachtet werden. In der physischen Realität werden stets alle fünf Sinne beansprucht und das zur selben Zeit. Der virtuelle Raum beansprucht momentan maximal zwei unserer Sinne.

Bei einer verschickten Sprachnachricht kann man zwar die Stimme seiner Gesprächspartner:innen hören, non-verbale Zeichen wie Mimik und Gestik können allerdings nicht wahrgenommen werden.

Demnach ist der zweite Punkt des physisch-virtuellen Raumes eine Umstrukturierung der Beanspruchung menschlicher Sinne und Sinnsysteme. Durch die Reduzierung der beanspruchten Sinne kommt es zu einer eingeschränkten reflexiven Wahrnehmung, dies wird besonders bei digitaler Kommunikation (Kapitel 3.2.5) deutlich. Die

einzelnen Sinneskanäle werden nicht im gleichen Maß wie im physischen Raum beansprucht und können daher eine Situation weniger fundiert einschätzen. Die Folgen sind unter Umständen häufiger auftretende Missverständnisse und die Entstehung einer Kommunikationssituationen geprägt von fehlender Empathie. Empathie wird in der physischen Realität besonders durch non-verbale Zeichensysteme und physische Ko-Präsenz reguliert, diese Regulatoren sind im physisch-virtuellen Raum nicht bzw. kaum existent.

Wie erarbeitet, weisen beide Ausgangsräume des physisch-virtuelle Raumes Überschneidungen zum Spiel auf. Der gesetzte Rahmen, sei es das Spielfeld oder der programmierte Raum, beide sind vorgegeben und können nicht übergangen werden. Dabei liegen Sinn und Bedeutungen vor allem beim Beispiel sozialer Medien im virtuellen Raum selbst, auch wenn sie Auswirkungen auf die physische Realität haben können.

Soziale Medien arbeiten audiovisuell und dienen häufig der Selbstdarstellung. Diese Darstellung existiert in der Form auch nur innerhalb des Kosmos des sozialen Mediums und löst sich auf, sobald die User diesen Raum verlassen und sich wahrhaftig gegenüber stehen. Ein bekanntes Beispiel ist die Dating-Plattform *Tinder*. Die tatsächliche Erscheinung muss der Erwartung nicht immer entsprechen. Durch die Auswahl der Fotos, die Fotobearbeitung und der freien Wahl eines Profiltextes lassen sich Illusionen herstellen, die sich in physischer Identität und Erscheinung nicht unbedingt erfüllen müssen. Allerdings hat auch *Tinder* Auswirkungen auf die physische Realität wenn bspw. ein physisches Treffen vereinbart wird, oder auch wenn Nachrichten untereinander verschickt werden. Darüber hinaus zeigt das Beispiel der sozialen Medien einen weiteren Punkt auf.

Anhand der gegebenen Informationen lässt sich die tatsächliche physische Situation nicht vollständig abbilden bzw. nachvollziehen, es existiert lediglich eine Form der Scheinrealität. Ein Foto am Strand ist ein prägendes Beispiel. Die Betrachter:innen können den Sand des Strandes weder zwischen ihren Händen fühlen noch können sie die Wärme der Sonne auf der Haut spüren.

Das heißt Betrachter:innen bekommen maximal einen audio-visuellen Input als Folge z.B. eines Videos. Es lassen sich anhand des Fotos oder Videos nur eingeschränkt Aussagen über die vorliegende Situation treffen. Auch das Teilen von Erfahrungen bspw. via Text- oder Sprachnachricht können nur bedingt Auskunft über die tatsächliche physische Realität geben, die auch nur im Rahmen des Interface der App gelesen werden kann. Dieses Beispiel bringt einen weiteren Faktor hervor. Physische Elemente haben nur einen gewissen eingeschränkten Einfluss auf den physisch-virtuellen Raum.

Bleiben wir bei dem Strandfoto als Beispiel. Das Foto zeigt aufgrund seiner medialen Eigenschaften immer nur einen Ausschnitt der tatsächlichen Realität und ist eine „[...] Repräsentation des Außenraumes.“²⁰⁴

Das heißt eine physische Erfahrung des Strandes als Betrachter:in eines Foto desselben ist schlicht unmöglich. Erst wenn der gesamte menschliche Wahrnehmungsapparat beteiligt ist können wir wirklich wahrnehmen wie sich der Strand anfühlt. Wir können das Klima riechen, den Sand berühren, die Beschaffenheit fühlen, das Wasser rauschen hören und die gesamte Kulisse wahrnehmen.

Das bedeutet physische Elemente aus dem virtuellen Raum sind für Menschen nur eingeschränkt wahrnehmbar, was wiederum den Schluss zulässt, dass gewisse Wahrnehmungspotenziale nicht existent sind und eine Einschätzung der physischen Situation nur bedingt möglich ist, auch wenn sich Wissen über etwas anhäufen lässt. Auf der anderen Seite gehen einige Wahrnehmungselemente schlicht verloren. Allerdings hat der physisch-virtuelle Raum als Schnittstelle das Potenzial Dinge zu konkretisieren bzw. zu abstrahieren. So können Daten und programmierte Elemente sichtbar werden und sichtbare Dinge können programmierbar und damit abstrahiert werden.

Durch die permanente physische Bezugsebene des dritten Raumes kann die potenzielle räumliche Unendlichkeit des Virtuellen verloren gehen. Der Virtualität sind ähnlich zum Spiel keine Grenzen gesetzt, der physischen Realität schon. Man kann zum Beispiel ein Internet Forum mit hunderttausend Mitglieder:innen sehr schwierig auf den physischem Raum übertragen ohne vor logistische Probleme gestellt zu sein, im virtuellen Raum, können sich auch Millionen von Menschen zur gleichen Zeit im gleichen Raum aufhalten. Jedoch steigert sich, durch den Einfluss der Virtualität im alltäglichen Leben, das Potential anderer Dinge wie beispielsweise die Kommunikation und Informationssuche- und Verarbeitung. Theoretisch kann ein Jeder oder eine Jede zu jedem Zeitpunkt, nahezu jedwedes bekanntes Wissen abrufen. Dieser Umstand ist die Ursache übergeordneter Wirkungen auf die physische Realität, eine Entstehungsvariable für das Informationszeitalter. Wie in Kapitel 7.5 dargestellt wurde, können somit einige gesellschaftliche Umbrüche entstehen und eine direkte Auswirkung auf die physische Realität haben. Des Weiteren steht wohl fest, dass die physische Gemeinschaft bestehen bleibt solange ein physischer Boden und damit ein physischer Realitätseindruck vorhanden ist. Gemeinschaftsbegriffe formen sich allerdings um und Virtualität wirkt in nahezu alle Bereiche des menschlichen Lebens. So wird die Virtual Reality niemals die physische Realität

²⁰⁴ Günzel S.229

auslöschen solange dieser dritte Raum als Schnittstelle existiert und totale Immersion eine Utopie bleibt. Außerdem verändert sich durch den physisch-virtuellen Raum die Bedeutung von Zeit und Raum denn: „Wenn wir uns als Akteure ‘im’ Internet oder Cyberspace sehend und denkend orientieren, verfügen wir über keinen gemeinsamen konkreten Ort, sondern partizipieren in der Zeit.“²⁰⁵

Damit verändert sich auch die Wahrnehmung von Zeit in dem Sinne, dass sich das Zeitempfinden verändert. Dabei können besonders digitale Medien des Web 2.0 das Gefühl von Zeitdruck auslösen.²⁰⁶ Ein anderer Effekt ist, wie im oben stehenden Zitat angesprochen, die fehlende physisch-räumliche Ebene, was sich auf das menschliche Verhalten auswirkt.

So ist die einzige Grenze imaginativer Erweiterung, die allerdings bis dato unumgänglich zu sein scheint der Bildschirm, der den virtuellen Raum determiniert und es unmöglich werden lässt diesen zu betreten. Durch den hohen Einfluss der Virtualität auf unseren Alltag bewegen wir uns nahezu Vollständig in dieser räumlichen Schnittstelle.

Auswirkungen bzw. Konsequenzen auf die Gesellschaft hat der physisch-virtuelle Raum also eine Vielzahl. In dieser Arbeit sind sicherlich nur einige Wenige angeführt worden. Ein einfaches Beispiel für die Auswirkungen des dritten Raumes auf uns Menschen ist zu guter Letzt die Netzkunst.

Es gäbe keine virtuelle Kunst, gäbe es keine virtuelle Bezugsebene. Dazu Howard Rheingold passend:

„Wenn es in der Kunst darum geht, die Welt auf neue Arten zu sehen, und wenn >virtuell reality< ein Instrument zur Erschaffung von Welten ist, dann werden uns die Künstler vielleicht die Antwort auf eine der Schlüsselfragen liefern können: Was für eine Erfahrung sollen wir erschaffen, wenn uns die Technik einmal erlaubt, jede beliebige Erfahrung zu erzeugen?“²⁰⁷

Der physisch-virtuelle Zwischenraum erschafft also eine neue Raumebene die die physische Realität nicht auslöscht, allerdings durch die Verbindung mit der virtuellen Raumebene umformt bzw. erweitert. Dabei entstehen übergeordnete Bedeutungen für beide Räume die Erfahrungen und Erkenntnisse grundlegend verändern können. Dabei hat der virtuelle Raum eine Bedeutung erlangt die sich tief in alltägliche Prozesse eingeschrieben hat. Menschen bewegen sich nahezu permanent im physisch-virtuellen Raum, sei es in beruflichen, gesellschaftlichen oder in anderen Kontexten. Nicht nur durch das Smartphone. Info-Screens in öffentlichen Verkehrsmitteln, der Laptop bei der Arbeit oder technologische Spielereien wie

²⁰⁵ Haustein S.36

²⁰⁶ Vgl. Görland S.26f.

²⁰⁷ Rheingold S.34f.

die VR-Brille. Nahezu alle Bereiche menschlichen Lebens werden zumindest teilweise vom virtuellen Raum durchdrungen.

In den ersten beiden Themenkomplexen dieser Arbeit wurden nun eine Reihe verschiedenster Argumentationsstränge erarbeitet. Das Informationszeitalter und seine Auswirkungen auf die Kommunikation und die Identitätsbildung wurden untersucht und es wurden eine Reihe von Problematiken beleuchtet.

Danach wurde der Spielbegriff Johan Huizingas mit dem Begriff der Virtualität in Verbindung gebracht wobei sich feststellen ließ, dass dieser Vergleich zutreffend ist. Darüber hinaus wurde der physisch-virtuelle Zwischenraum untersucht und dabei wurden eigene Charakteristika erarbeitet.

Damit nähern wir uns mit dem dritten Themenkomplex dieser Arbeit der Forschungsfrage weiter an.

5. Soziale Medien

Der dritte Themenkomplex dieser Arbeit wird zunächst den Begriff soziale Medien definieren, um im zweiten Schritt tiefgreifende Problematiken zu beleuchten und einzuordnen. Danach soll das Phänomen des Shitstorms betrachtet werden um im dritten Teilbereich das Medium Facebook darzustellen, zu analysieren und zwei Beispiel-Shitstorms zu untersuchen.

5.1 Allgemeine Begriffsdefinition

Das folgende Kapitel wird sich um eine Definition der sozialen Medien bemühen, auch wenn dies, soviel sei vorweg genommen, problematisch erscheint.

In diesem Kapitel werden auch die Begriffe Algorithmus, Echokammer und Filterbubble betrachtet. Darüber hinaus soll auch untersucht werden, was es mit sogenannten Internet Trollen auf sich hat.

Diese Arbeit verwendet den Begriff der sozialen Medien nach Monika Taddicken und Jan-Hinrik Schmidt aus ihrem Aufsatz *Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien*: „Alle Medien sind insofern sozial, als sie Teil von Kommunikationsakten, Interaktionen und sozialem Handeln sind.“²⁰⁸

²⁰⁸ Taddicken/Schmidt S.4

Beginnen wir mit einem Überblick der verschiedenen wissenschaftlichen Einflüsse sozialer Medien. Zunächst muss festgehalten werden, dass eine einheitliche und geschlossene Definition dessen was soziale Medien sind aufgrund der ambivalenten Struktur problematisch ist. Philipp Adelberg aus seinem Werk *Rechtspflichten und -grenzen der Betreiber sozialer Netzwerke* dazu:

„So ermöglichen manche Webangebote wie journalistische Plattformen oder Online-Marktplätze nicht mehr als Kommentierung oder Bewertung von Artikeln, Produkten oder Dienstleistungen, andere stellen nutzergenerierte Inhalte in ihr Zentrum.“²⁰⁹

Allerdings lassen sich einige allgemein gültige Merkmale sozialer Medien herausstellen, Adelberg weiter:

„Kernelemente sozialer Medien sind ihre Ausrichtung auf (sozialen) Austausch, ihre gemeinschaftliche Nutzung, das Bereithalten von Angebots- und Empfehlungsmöglichkeiten (zum Beispiel der 'Like-Button'), die Verknüpfung der Nutzer untereinander und die Konstituierung von sozialen Beziehungen durch die Inanspruchnahme ihrer Angebote.“²¹⁰

Es werden also viele verschiedene Vorgänge innerhalb sozialer Medien verhandelt, allerdings ist der Mensch immer Ausgangs-, Mittel- und Endpunkt jedweder Prozesse. Daraus speist sich auch der wichtige Begriff der 'Prosument:innen', also User, die Inhalte aktiv mitgestalten und damit zu produzierenden Konsument:innen werden. Dies determiniert auch den Begriff des Web 2.0, der sich von seinem Vorgängermodell besonders durch die Zentrierung des Menschen und des sozialen Kollektivitätsgedanken unterscheidet²¹¹. Die Folgen dieses Vorgangs sind virtuelle Vernetzung, die Öffnung eines breiten Kommunikationsraums und die Entstehung weit verzweigter Beziehungsnetzwerke bis hin zu gänzlich virtuell stattfindenden Existenzen.²¹² - so zumindest die Theorie. Dabei ist die Vielfalt der Mitglieder:innen entscheidend denn es sind „[...] vor allem Privatleute, aber auch Unternehmen und Personen des öffentlichen Lebens wie Künstler, Sportler und Politiker.“²¹³ Allerdings erscheint eine rein soziologische bzw. gesellschaftliche Definition als unzureichend denn „[...] die wenigsten kommen jedoch ohne einen Bezug auf die technische

²⁰⁹ Adelberg S.9.

²¹⁰ Ebd. S.9f

²¹¹ Vgl. Hettler S.11

²¹² Vgl. Ebd. S.1f.

²¹³ Röhle S.2

Ebene

aus.“²¹⁴

Theo Röhle stellt in seinem Aufsatz *Die Software sozialer Medien* ganz grundlegend fest: „Voraussetzung sind jeweils Möglichkeiten der Aufzeichnung, Relationierung, Sortierung und Distribution von Daten [...].“²¹⁵. Die Technologie hinter sozialen Medien gerät in der Wahrnehmung oft in den Hintergrund, da sie sich der selbigen entzieht. Jedoch ist die technische Komponente nicht weniger relevant. So gibt es Theorien zur einer Politik der Software an sich. In den Software Studies geht es nicht nur um die rein technischen Komponenten einer Technologie, sondern auch um die gesellschaftliche, politische und kulturelle Relevanz von Software²¹⁶, was uns zum nächsten Teilkapitel dieser Arbeit bringt, dem Begriff des Algorithmus.

5.2 Algorithmen und algorithmische Empfehlungssysteme

Ein unverzichtbarer Begriff dieser Arbeit ist der des ‘Algorithmus’, „[...] die die zunehmende Delegation von Entscheidungen an Software und den damit wachsenden Einfluss automatisierter Verfahren widerspiegelt.“²¹⁷ und damit eine der Grundlagen der Programmierung darstellen. Eine allgemeine Definition lautet: „Ein Algorithmus ist eine definierte Handlungsvorschrift, die für jede mögliche Eingabe von Informationen eine Ausgabe generiert die bestimmte Eigenschaften hat.“²¹⁸ Es geht also um Datenerhebung zunächst ohne einen zwanghaften Bezug zu virtuellen Algorithmen. Am Beispiel eines Navigationssystems wird dies deutlich: Aufgrund der Eingabe der Daten zu einem Start- und Zielpunkt, wird unter Berücksichtigung der Verkehrslage und der verfügbaren Straßenkarten eine Route ausgegeben. Für eine fundierte Informationsausgabe in Echtzeit braucht es also eine horrende Datenmenge. Nun stellt sich die Frage, wie Daten im Falle der sozialen Netzwerke erhoben, relationiert und sortiert werden.

„Technisch realisiert wird der Datenaustausch meist anhand von Programmierstellen (Application Programming Interfaces, APIs), über die externe Anwendungen Anfragen

²¹⁴ Ebd S.2

²¹⁵ Ebd S.2

²¹⁶ Vgl. Ebd S.2

²¹⁷ Ebd. S.3

²¹⁸ Zweig et al S.319

an die Datenbanken der Plattform schicken und ggf. auch Daten in der Datenbank verändern können.“²¹⁹

Das heißt also das APIs eine Verbindungs- bzw. Vermittlungsstelle zwischen verschiedenen Akteur:innen sind und unter Umständen auch die Codes zwischen Sender und Empfänger ändern können. Entscheidend für die Nutzung sozialer Netzwerke sind allerdings auch sogenannte algorithmische Empfehlungssysteme:

„Algorithmische Empfehlungssysteme treffen aus einer großen Menge aus Informationen [...] eine grundlegende Auswahl und sortieren diese Auswahl dann nach geeigneten Kriterien so, dass möglichst relevante Informationen zuerst angezeigt werden.“²²⁰

Somit kann der Vorgang entstehen das zwei User unterschiedliche Ergebnisse bekommen, obwohl sie die gleichen Wörter in die Suchleiste von Google eintippen, denn es ist der Suchalgorithmus der (mit-) entscheidet, welche Informationen User in welcher Reihenfolge präsentiert bekommen.²²¹

Soziale Netzwerke folgen also stets einem Verhandlungsprozess zwischen Nutzer:innen, Werber:innen und Inhaltsgeber:innen, dabei werden die Datenströme zwischen diesen Parteien stets austariert.

Diese Aushandlungsprozesse sind niemals objektiv und daher unterliegen sie einer Politik der Plattformen selbst.²²²

Wobei die Verfahren, die unter der Verwendung verschiedener Algorithmen zur Anwendung kommen weitestgehend automatisiert ablaufen, aber dennoch durch die Programmierung subjektiv handeln.

Katharina Zweig et. al. stellen die potenzielle Macht von Algorithmen sogar soweit heraus, als dass sie ganze Wahlen beeinflussen können.²²³

Die Autorin:innen sprechen gar von offensichtlicher Meinungsmanipulation durch Algorithmen, z.B. durch die „[...] Abschottung von Gruppen mit bestimmten politischen Meinungen[...]"²²⁴.

In jedem Falle wirkt ein Algorithmus von außen auf uns ein und folgt innerhalb des virtuellen

²¹⁹ Röhle S.4

²²⁰ Zweig et al S.319

²²¹ Vgl. <https://www.dr-datenschutz.de/was-ist-ein-algorithmus-definition-und-beispiele/>

²²² Vgl. Röhle S.3

²²³ Vgl. Zweig et al S.318

²²⁴ Ebd S.318

Raumes einem programmierten Ursache-Wirkungs-Prinzip das dazu führt, dass wir eben doch nicht mit allen online kommunizieren können. Durch Algorithmen werden uns bestimmte Inhalte präsentiert und Andere Vorenthalten. Zwei der daraus entstehenden Phänomene werden nun näher beleuchtet.

5.3 Echokammer und Filterbubble

„Es ist eben nicht so gekommen, dass alle mit allen kommunizieren [...]“²²⁵
In sozialen Netzwerken können theoretisch alle User miteinander in Kontakt treten und das in einem nahezu unlimitierten Raum. Die Realität sieht allerdings anders aus denn: „Meist bleibt man unter sich mit denjenigen, die man auch außerhalb des Internet trifft; ansonsten hat man es zumindest mit sehr ähnlichen Anderen zu tun.“²²⁶ Für diesen Effekt gibt es verschiedene Ursachen die sich u.a. ‘Echokammer’ und ‘Filterbubble’ nennen. Als Echokammer wird der Umstand bezeichnet, dass Menschen aus einem ähnlichen sozialen Spektrum den gleichen Informationen ausgesetzt sind, aufgrund ähnlicher Interessen und damit verbundenen ähnlichen Seiten denen User folgen. Bei Filterbubbles handelt es sich um eine ähnliche Wirkung, die allerdings durch Algorithmen im Sinne der im Kapitel zuvor behandelten Empfehlungssysteme auftritt. Ein Beispiel für eine klassische Echokammer sind Gruppen auf Facebook, die oft homogene Züge aufweisen. So werden bspw. Mitglieder:innen einer Impfgegnergruppe kaum mit denen einer Pro-Impf Gruppe aufeinander treffen. User sind nicht nur durch die gemeinsame Gruppe miteinander verbunden, sondern zumeist auch durch gemeinsame Freunde oder gemeinsame Likes anderer Seiten.²²⁷

Die eigentliche Problematik sind allerdings nicht nur die Abschottung in eigenen virtuellen Sphären sondern die Folgen. So beschreibt Christian Stegbauer in seinem Werk zu *Shitstorms* genau diesen Effekt als Irreleitung der Wahrnehmung, „[...] weil sie den Eindruck erweckt, alle anderen seien der gleichen Meinung wie man selbst.“²²⁸ Dabei wird aufgrund einer kleinen homogenen Gruppe ein Bild gezeichnet, dass über diese Gruppe hinaus als allgemeingültig wahrgenommen werden kann.

²²⁵ Stegbauer S.67

²²⁶ Ebd. S.67

²²⁷ Vgl. Ebd. S.68

²²⁸ Ebd. S.68

Damit werden Menschen in eine bestimmte Richtung geleitet und die Illusion einer Wahrheit kann entstehen.

Die Wirkung dessen kann eine fallende Hemmschwelle verbaler und physischer Gewalt gegenüber Andersdenkenden sein.²²⁹

Bleiben wir bei dem Beispiel eines Impfgegners wird es deutlich. Sollte diese Person noch unentschieden gegenüber Impfungen stehen, so wächst die Wahrscheinlichkeit das die Person bspw. durch eine Impfgegner-Facebook Gruppe sich letzten Endes auf Seiten der Impfgegner:innen positioniert und sich einem umfassenden Diskurs fortan unbewusst verweigert.

Demgegenüber stehen sogenannte Opinion Leaders, also die meinungsführenden User, die den Input außerhalb der Gruppe als weniger relevant bzw. weniger glaubwürdig klassifizieren und in jeder sozialen Gruppe existieren.²³⁰

Dazu kommt noch die Leitung von Administrator:innen die einem vielfältigem Diskurs mit einfältigen Gruppenregeln schon vor dem Entstehen verhindern können. Gruppenkritische Beiträge können bspw. gar nicht freigegeben und öffentlich werden. Damit wird die Gruppendynamik weiter in eine bestimmte Richtung geleitet. An diesem Punkt tritt eine weitere Problematik in den Vordergrund. Wenn ein User eine Facebook-Gruppe anklickt, erscheinen weitere Vorschläge anderer Gruppen die zumeist in einem ähnlichen gesellschaftlichen Kontext liegen. Somit entsteht eine Filterbubble die gesellschaftliche Vielfalt bzw. einen vielfältigen Blick auf Gesellschaft teilweise verhindern kann bevor er entsteht²³¹.

Die Folge: „Die Hemmschwelle für verbale und körperliche Gewalt sinkt, wenn die potenziellen Gewalttäter sich nicht mehr als Individuen fühlen, sondern als Teil einer Gruppe.“²³² Filterbubbles sind allerdings auch außerhalb von spezifischen Gruppen problematisch, denn nur durch interaktive Teilnahme an Beiträgen in Form von Likes, Kommentaren und Shares, werden diese auch weiterhin angezeigt. Facebook versucht die Freunde und Freundinnen so zu filtern. Die Folge dessen ist, dass Usern nur diejenigen Beiträge angezeigt werden die bereits den persönlichen Interessen und Meinungen entsprechen, womit ein vielfältiger Diskurs von vornherein verhindert werden kann. Was in diesem Teilkapitel deutlich wird ist die geringe soziale Diversität in sozialen Medien denn: „Der Einzelne ist hinsichtlich der ‘Online-Öffentlichkeit’ einer sehr eingeschränkten

²²⁹ Vgl. Froitzheimer S.106

²³⁰ Vgl. Ebd. S.106

²³¹ Vgl. Stegbauer S.69

²³² Froitzheim S.106

Diversität

ausgesetzt.“²³³

Auch wenn das Internet eine schier unendliche Vielfalt aufweist bewegen sich User zumeist in eigenen Bubbles. Einerseits abhängig von inneren Faktoren wie dem soziokulturellen Kontext, dem Alter, der Zeitlichkeit der Internet-Nutzung, aber auch wie dargelegt beeinflusst von u.a. Wertevorstellungen, Bildungsgrad etc. und andererseits, von äußerlichen Faktoren, wie Algorithmen, fallen die Vielzahl an potenziellen virtuellen Begegnungen weg.²³⁴

Diese sozial-virtuellen Gesetzmäßigkeiten laufen eher im Hintergrund ab. Somit bilden sich Filterbubbles ohne aktives Zutun, sondern eher als Folge unserer inneren Einstellungen und der Arbeit von Algorithmen.

Das heißt zusammengefasst, User werden allzu oft in ihren Vorstellungen bestärkt und sehen nur Inhalte die ihren eigenen Einstellungen entsprechen, wobei Diskurse oftmals in eigenen abgeschlossenen Sphären geführt werden. Es gibt also keinen offenen Austausch von Gruppen unterschiedlicher Meinungen.

Was daraus folgt ist eine Verzerrung der Realität und eine Anhäufung von kontextlosen und einfältigen Diskursen ohne die Einsicht eines bestehenden Meinungspluralismus, aufgrund der Illusion, alle wären der gleichen Meinung.

5.4 Internettrolle

Eine weitere tiefgreifende Problematik sozialer Medien sind Internettrolle, die nochmals gesondert betrachtet werden sollen, da sie ein spezifisches Element sozialer Medien sind. Dieses Unterkapitel stützt sich besonders auf Rudolf Simeks Buch *Trolle - Ihre Geschichte von der nordischen Mythologie bis zum Internet*.

„Im Netzjargon nennt man jemanden einen Troll, der sich auf unkonstruktive, intensive und oft auch beleidigende Art in die Kommunikation im Netz einbringt, meist mit dem alleinigen Ziel, andere Gesprächspartner zu provozieren.“²³⁵

Dieses Zitat beinhaltet bereits die Grundinformationen zu dem Begriff des Internettrolls. Ein Internettroll ist also ein User, der nur darauf erpicht ist dekonstruktiv zu sein und zu provozieren. Besonders in den öffentlichen Kommentarspalten sozialer Medien ist dieses Phänomen vertreten.

Die oben genannten Kommunikationsregeln wie Anstand und Respekt sind in diesem Fall gar nicht das Ziel des Users, „[...] sondern [...] die gezielte Störung der Kommunikation anderer.“²³⁶

²³³ Stegbauer S.74

²³⁴ Vgl. Ebd. S.75

²³⁵ Simek S.217

²³⁶ Ebd. S.217

Natürlich gelten in Chatrooms und Internetforen gewisse Regelwerke, die zum Beispiel bei wiederholter Beleidigung eines anderen Users zum Ausschluss führen können. Allerdings können diese Regeln und Normen durch das Verhalten der Internettrolle untergraben werden bspw. durch Provokation und versteckte Beleidigung und nicht durch aktives Missachten der Teilnahmebedingungen.

Durch die Provokation des Gegenübers wird eine auf Respekt und Fakten beruhende Diskussion soweit gestört, dass diese gar nicht mehr möglich ist.

Nach Rudolf Simek lassen sich Internettrolle vor allem mit dem Ursprung der skandinavischen Trolle in Verbindung bringen, „[...] die ja durch ihr brutales und menschenfeindliches Verhalten [...]“²³⁷ auffallen.

Das heißt Internettrolle sind vor allem für Störungen der Kommunikation verantwortlich und lösen ihrerseits Reaktionen aus, die eine auf Respekt und Anstand beruhende Kommunikation erheblich erschweren.

Die Folge können eskalierende Kommentarspalten sein. Ein weiteres Merkmal ist die absichtliche Entstehung von Konflikten, aber auch das Einstreuen falscher Informationen welche nachweislich von unterschiedlichen Regierungen für Desinformationskampagnen genutzt werden.²³⁸

5.5 Weitere Problematiken sozialer Medien

Sozialen Medien sind weitere Problematiken inhärent. Das erste grundsätzliche Problem sozialer Medien und des virtuellen Raumes prinzipiell, ist die Ausgrenzung derer die keinen Zugang zu einem Computer haben. Auch wenn das Internet vielen Bereichen der Welt einen rasanten Fortschritt eingebracht hat, wurden „[...] jedoch die ärmeren Teile der Welt durch ihre fortbestehende ökonomische Stagnation weiter von den erfolgreichen entfernt.“²³⁹

Außerdem kann das Wissen in sozialen Netzwerken nahezu filterlos verbreitet werden. Im Gegensatz zu den Filtern traditioneller Medienhäuser, bspw. in den Foren großer Tageszeitungen, fällt diese Filterinstanz weg.

„Folge dieses durchaus gut gemeinten Wegfalls sozialer Korrektive: Vertreter extremer Ideologien und Anhänger wahnhafter Ideen (Reptiloiden, Chemtrails, Flat Earth

²³⁷ Ebd. S.218

²³⁸ Vgl. Ebd. S.218

²³⁹ Schmiede S.190

Movement, 'Firma' Deutschland etc.) fanden im Schutz der Anonymität endlich Ihresgleichen.“²⁴⁰

Das bedeutet die fehlende überwachende Instanz sozialer Medien bietet den Raum für extreme Standpunkte und deren Verbreitung, wie zum Beispiel Verschwörungstheorien. Ein weiteres Problem, dessen Ursprung in der technischen Struktur liegt, ist das Fehlen von sozialem Kontext. Menschen geben andere Antworten wenn ein Computer vor ihnen sitzt als in menschlicher Ko-Präsenz, denn es fehlt schlicht weg an sozialer Regulierung durch Mimik, Gestik, Affekt und anderen non-verbalen Kommunikationselementen. Im physischen Raum gilt prinzipiell: „Das eigene Verhalten wird zu den anderen Anwesenden kompatibel gemacht, jedenfalls so weit, dass man als sozial verträglich gilt.“²⁴¹ Diese soziale Regulation fällt weg sitzt die Person vor einem Computer. Diese Problematik strukturiert die gesamte Kommunikation im Kern um, denn non-verbale Zeichen sind eine der Grundlagen menschlicher Kommunikation. Dieser Umstand wird besonders beim Chatten deutlich, wo es weder Bild noch Ton gibt. „So kommt es häufig vor, dass man zeitlich versetzt genau aneinander vorbei kommuniziert.“²⁴² Diese Grenze können auch sogenannte Emoticons nicht aufheben. Es fehlen also soziale Anpassungsprozesse die im physischen Gespräch automatisch stattfinden, schließlich redet man mit Polizist:innen anders als mit seinem oder seiner Lieblingskellner:in und mit Freunden anders als mit Fremden. Diesem Punkt entsprechend herrscht in sozialen Medien eine Form mangelnder Empathie, denn wenn die soziale Regulatoren wegfallen sinkt auch das Mitgefühl. Unterstützt von der Unsichtbarkeit der User innerhalb des Internets fehlen auch Freunde, Bekannte und andere externe soziale Einflüsse denen man sich anpasst bzw. beugt. Durch die fehlende soziale Komponente fehlt es auch an Einfühlungsvermögen in die Situation eines Anderen. „An die Stelle von Erfahrung wird dann eher ein Stereotyp gesetzt, welches nur noch ganz wenig mit der Wirklichkeit des Anderen zu tun hat.“²⁴³ Das bedeutet weiterhin das soziale Medien die Wirklichkeit verzerren. Nicht nur das an die Stelle individueller Betrachtung anderer Menschen Stereotype treten, sondern auch Inhalte können einer Einseitigkeit unterliegen die nicht bzw. kaum korrigiert wird. Eine weitere Problematik ist die Unmittelbarkeit sozialer Medien. So gibt es in physischer Ko-

²⁴⁰ Froitzheim S.107

²⁴¹ Stegbauer S.59

²⁴² Ebd. S.60

²⁴³ Ebd. S.63

Präsenz die soziale Hürde und im vordigitalen Zeitalter die mediale Mittelbarkeit bspw. beim Schreiben eines Beschwerdebriefes. Dabei ist der Kommentar bzw. die Nachricht in sozialen Medien weitaus unmittelbarer. Im Grunde gilt dies für Protest als Solchen. Schon lange müssen keine Flyer mehr gedruckt werden und Proteste organisiert werden um Kritik medienwirksam anzubringen. Damit hat sich auch das Wutmanagement verändert. In physischer Ko-Präsenz werden Diskussionen und Streitigkeiten verhandelt und durch den physischen Bezug können sich Emotionen wie Wut oder Enttäuschung unter Umständen umformen, abschwächen oder zumindest konstruktiv diskutiert werden. Diese Korrektive sind in sozialen Medien nicht existent. Es fehlt also vielfach an Perspektiven die einen Diskurs verändern können. Stattdessen lässt sich die Wut über etwas ggf. noch steigern. Damit können virtuelle Gewaltphänomene auftreten, z.B. Shitstorms.

6. Shitstorm

Der nun folgende Themenkomplex setzt sich mit dem virtuellen Gewaltphänomen Shitstorm auseinander. Dabei wird zunächst eine Begriffsdefinition gegeben und danach Entstehung und Verlauf untersucht.

Wichtig für diesen Themenkomplex sind Christian Stegbauers *Shitstorms – Der Zusammenprall digitaler Kulturen*, Mona Folger et al *Entstehung und Entwicklung von negativem Word-of-Mouth* und Lorenz Steinkes *Bedienungsanleitung für den Shitstorm*.

Allgemein gilt: „Shitstorms sind Wutausbrüche in der digitalen Welt, an denen sich viele Menschen beteiligen.“²⁴⁴

Dieses Zitat Christian Stegbauers lässt einige Schlüsse zu. Rudimentär ist ein Shitstorm also ein Wutausbruch gelenkt von Beleidigung und Feindschaft. Entstanden ist dieses Phänomen erst mit der Verbreitung des Web 2.0 und “[...] auf eine erheblich höhere Informationsdiffusion im Internet [...]“²⁴⁵, verbunden mit der breiten aktiven Teilnahme der User zurückzuführen. Konkret betrifft dieses Phänomen vor allem soziale Medien wie eben zum Beispiel Facebook. Die massenhafte Beleidigung einer bzw. mehrerer Personen ist durch die Verbreitung und die Häufigkeit des Auftretens insofern problematisch, weil es nahezu alle Teile sozialer Medien

²⁴⁴ Stegbauer S.1

²⁴⁵ Folger/Röttgen S.157

betrifft.

Worin liegen nun aber die Ursachen und Wirkungsmechanismen für Shitstorms?
Damit beschäftigt sich nun das nächste Kapitel.

6.1 Entstehungsbedingungen

Die folgende Darstellung beschäftigt sich nun mit der Entstehung von Shitstorms. Ein spezieller Fall von Shitstorms sollen zunächst betrachtet werden, jene, die einer absichtlichen Entstehung folgen.

Das „Seeding“, also das Einstreuen von Informationen, unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt, werden für politische und werbetechnische Kampagnen genutzt.²⁴⁶

Wird das „Seeding“ auf populistische Politik übertragen, stechen die Absichten dabei klar heraus. Plakative und populistische Gerüchte werden solange eingestreut bis sie zur Wahrheit erhoben werden können, da Menschen dem Gerücht, aufgrund der Aufmerksamkeit und Wiederholbarkeit Glauben schenken.

Es werden einfache Lösungen für komplexe Vorgänge angeboten die auf den ersten Blick einer logischen Schlussfolgerung nachgehen, jedoch im Grunde nichts als Spekulation und Vereinfachung darstellen.

Jedoch ergibt sich aus diesem Umstand Kultur bzw. kulturelle Ansichten innerhalb spezifischer Bereiche der Gesellschaft, Folger et al über die Beteiligten:

„[...] neben dem Skandalisierten, dem eine moralische Verfehlung unterstellt wird, der Skandalierer, der die vermeintliche oder tatsächliche Verfehlung öffentlich macht, und ein Publikum, das auf die Veröffentlichung der Verfehlung empört reagiert.“²⁴⁷

Damit Shitstorms also entstehen können, bedarf es der Aussendung eines Vorwurfs durch mindestens eine Seite und eines zweiten Lagers das diesen Vorwurf erhält und darauf reagiert. Dieser Punkt führt zu einer weiteren wichtigen Variable, der Reichweite von Beiträgen. Damit ein Shitstorm aufkommen kann braucht es eine gewisse Reichweite, die wiederum zu den nötigen Interaktionen führt. Der sich dabei einstellende Mitläufereffekt kann nur entstehen, wenn sich genug User an diesem Vorgang beteiligen. Stegbauer formuliert diese Variable anhand von Musiker:innen: „Zwar spielte die Qualität [der Musik] ebenfalls eine Rolle - wenn aber mindestens eine durchschnittliche Qualität erreicht

²⁴⁶ Vgl. Stegbauer S.80

²⁴⁷ Folger/Röttger S.159

war, entschied allein die Prominenz.“²⁴⁸ Stegbauer bezieht sich auf Personen mit großer Interaktivitätsrate, in diesem Falle Musiker:innen, jedoch lässt sich dieses Prinzip auch auf Beiträge, Gruppen und andere Accounts übertragen. Die Rechnung ist einfach: umso mehr Interaktionen vorliegen, umso größer steigt die Wahrscheinlichkeit für einen Shitstorm. Eine weitere wichtige Variable ist die Thematik. Auf der einen Seite muss ein Thema mit großer Aufmerksamkeit vorliegen und auf der anderen Seite, muss dieses Thema weitestgehend polarisieren. Am Beispiel von Covid-19 wird dies deutlich. Corona betrifft alle Mitglieder:innen der Gesellschaft. Durch die tagtägliche und jahrelange Berichterstattung lag auf diesem Thema der volle Fokus der gesamten Gesellschaft. Betrachtet man nun die Covid-19-Impfung, wird auch die Polarisierung des Punktes deutlich. Die größte Mehrheit der Gesellschaft spaltet sich entweder in ein dafür oder ein dagegen. Damit ist Covid-19 nicht nur ein Thema das sich auch in sozialen Medien widerspiegelt und thematisiert wird sondern Eins, dass dazu auch noch polarisiert. Diese Bedingungen sind der ideale Nährboden für eine große Aufmerksamkeit in sozialen Medien. Dazu kommen die vielen Informationen und Falschmeldungen aus dieser Zeit. Mythen und Verschwörungstheorien sind entstanden mit teils haarsträubender Argumentation. Allerdings lassen sich beispielhaft auch viele andere Themen anführen wie Klimawandel, Rassismus bzw. die Flüchtlings- und Einwanderungsproblematik, Veganismus und Tierleid, oder die Verwendung fossiler Brennstoffe. Auch dieser Punkt dient dem Übergang zum Nächsten. Es müssen möglichst viele verschiedene kulturelle und soziale Milieus innerhalb eines Beitrages beteiligt sein damit ein Shitstorm entstehen kann.²⁴⁹ Denn auch wenn die Wut in kleineren und einförmigen Gruppen entstehen kann, braucht es weitere Kreise damit sich ein Shitstorm entwickelt und “Das gelingt vor allem dann, wenn allgemeine Werte verletzt werden und es noch dazu möglich ist, eine Betroffenheit zu konstruieren.“²⁵⁰ Das bedeutet also, es müssen Menschen aus verschiedenen Meinungsspektren gegenwärtig sein damit ein Aufeinanderprallen überhaupt erst entstehen kann.

²⁴⁸ Stegbauer S.82

²⁴⁹ Vgl. Ebd. S.87

²⁵⁰ Ebd. S.90

6.2 Genese

Dieses Kapitel widmet sich nun der Entstehung von Shitstorms. Dabei sind die Faktoren der Genese zwar ambivalent, jedoch gibt es eine sichere Gemeinsamkeit:

„So unterschiedlich die Anlässe sein können, ihnen gemeinsam ist, dass eine Ursprungskritik oder -beschwerde auf den Facebook-Seiten von Unternehmen und anderen Organisationen innerhalb eines kurzen Zeitraums vielfach aufgegriffen, unterstützt und durch zustimmende Kommentare anderer Facebook-Nutzer ergänzt wird.“²⁵¹

Der erste Entstehungsfaktor ist also Kritik bzw. geäußerter Unmut. Ist keine wut aufgeladene Situation innerhalb sozialer Medien vorhanden, entsteht kein Shitstorm. Die entstehende Wut funktioniert oftmals anhand dreier Kriterien: Erstens, durch eine Enttäuschung gegenüber der skandalisierten Partei, z.B. eines oder einer Musiker:in, einem Unternehmen/Hersteller o.ä.; oder zweitens, aufgrund einer moralisch oder ethisch zweifelhaften Situation desgleichen; oder drittens, aufgrund einer anderweitig missverständlichen Situation:

„Die Mehrzahl der Shitstorms wird durch unethisches Verhalten ausgelöst: Firmen behandeln Kunden herablassend, kränken sie oder begegnen ihnen mit sozialen, rassistischen oder kulturellen Vorurteilen.“²⁵²

Was Lorenz Steinke über Unternehmen schreibt, lässt sich auch auf alle anderen beteiligten Parteien übertragen, denn im Grunde liegt einem Shitstorm zumeist der Verdacht einer unethischen Handlung zugrunde.

Wie kann sich nun aber ein Shitstorm ausbreiten? Hierfür müssen einige Grundvoraussetzungen gegeben sein, die sich an das vorherige Kapitel anschließen. So muss eine bestimmte virtuell-soziale Situation gegeben sein. Es muss eine Mischung der vertrauten Bubble und Außenstehenden Personen geben, denn nur dort kann ein Beitrag stark genug polarisieren.²⁵³

Shitstorms entstehen „Insbesondere dann, wenn der Initiator stark vernetzt ist (Alpha-Blogger, professioneller Öffentlichkeitsarbeiter, Journalist).“²⁵⁴

²⁵¹ Folger/Röttger S.156

²⁵² Steinke S.13

²⁵³ Vgl. Stegbauer S.95

²⁵⁴ Steinke S.14

Der oder die Beitragsverfasser:in muss sich allerdings auch in vielen Fällen in einem vertrauten Umfeld wähnen, um die Sicherheit zu besitzen den Beitrag zu veröffentlichen. Das bedeutet, es braucht ein bestimmtes sozial diverses Verhältnis. Die nächste Verbreitungsursache beschreibt Stegbauer für die Verbreitung technischer Innovationen. Allerdings lässt sich das Beispiel auch auf virtuelle Vorgänge in sozialen Medien umlegen. Es sind vor allem die ersten Personen, die entweder eine Information verbreiten oder einen Kommentar absetzen der potenziell empört. Wenn andere User nun in einem zweiten Schritt auf diese Information reagieren und sie weiter verbreiten bzw. zumindest unterstützen entsteht eine Dynamik, die im dritten Schritt, dank quantitativer Anzahl an Followers weiteren Auftrieb erlangt.²⁵⁵ Die in dem Diagramm Stegbauers dritte Welle besteht besonders aus derjenigen großen Masse von User die ansonsten passiv und ohne Beteiligung bleiben.²⁵⁶ Ein weiterer Umstand ist die Rolle klassischer Medien, sollten sie einen Shitstorm aufgreifen und darüber berichten. In diesem Falle kann ein Shitstorm eine noch größere Dimension erhalten und nachhaltiger andauern.

6.3 Verlauf

Ist ein Shitstorm entstanden, entsteht eine Situation die sich aus zwei sich gegenüberstehenden Fronten gebildet hat. Dabei werden polarisierende Themen verhandelt die die Teilnehmer:innen ebenfalls in einer polarisierte Situation zwingt. Ein Kennzeichen des Verlaufs ist die hohe Interaktions-Geschwindigkeit welche die Situation schnell unübersichtlich werden lässt. Als permanentes Element der verbalen Angriffe ist eine potenzielle irrationale Einstellung gegenüber der Faktenlage, denn die Diskussionen entsprechen eher einer „[...] Art Sammlung von Leitbildern verschiedener Gruppen.“²⁵⁷ Die Aushandlung solcher Leitbilder ist oftmals Teil eines kulturellen Konflikts, der auch von Macht geprägt ist. Macht, nicht im Sinne dem Potenzial großer Veränderungen sondern im Sinne eines Machtgefühls den eigenen Willen bzw. die eigenen Ansichten durchzusetzen. Darüber hinaus, wähnen sich beide Parteien potenziell eher im Recht aufgrund der bereits genannten Faktoren. Shitstorms flachen allerdings in den meisten Fällen mit einer ähnlich abrupten Geschwindigkeit ab wie sie entstanden sind, denn “In der Regel haben sie einen Zeithorizont von kaum mehr als einer Woche.“²⁵⁸

²⁵⁵ Siehe: Stegbauer S.91, Abb.3

²⁵⁶ Vgl. Stegbauer S.98

²⁵⁷ Ebd. S.102

²⁵⁸ Steinke S.14

Jedoch ist diese letzte Phase eines Shitstorms ambivalent. Manche dieser Wutausbrüche geraten schnell wieder in Vergessenheit, Andere dauern länger an und fordern die betroffene Seite zum Handeln auf in Form von z.B. Stellungnahmen, wobei dieser Fall besonders eintritt, wenn Online- und Print-Leitmedien darüber berichten.²⁵⁹ Shitstorms sind also eine Entladung negativer Emotionen wie Hass, Wut und virtueller Gewalt und entsprechen einer Entrüstung gegenüber bestimmten Werten und Normen. Dabei sind die Werte und Normen unterschiedlich und fordern keinem allgemein gültigem Prinzip. Jedoch setzen diese Ausbrüche sozial anerkannte Regeln des Anstands und des Respekts außer Kraft.²⁶⁰ In dieser Kommunikationssituation lassen sich allerdings Standpunkte kaum noch nachhaltig ändern, geschweige denn konstruktiv verhandeln.

Das heißt also zusammengefasst, Shitstorms entstehen und verbreiten sich innerhalb eines virtuell-kulturellen Raumes und innerhalb polarisierender Themen in welchen beteiligte User zwischen zwei Seiten wählen müssen. Dabei braucht es auch bestimmte emotionalisierende Symboliken wie bspw. innerhalb des Diskurses des Klimawandels in Form des Endes der Menschheit als Diskussionsthema zwischen Klimaschützer:innen und jenen, die den Klimawandel anzweifeln bzw. verharmlosen, oder, um ein weiteres Beispiel zu bemühen, dem Kopftuch innerhalb islamophober Konflikte. Doch wieso werden Kommentarspalten unter Beiträgen radikal ausfallend? Diesen Prozess bezeichnet Stegbauer als Regel der Gegenseitigkeit. Wenn ein Gegenüber sich nicht mehr an Grundregeln von Anstand und Respekt hält, muss es auch die Gegenseite nicht, „[...] mehr noch: es muss mindestens Gleiches mit Gleichem vergolten werden.“²⁶¹ Außerdem ist durch das polarisierende Thema ein Einlenken problematisch, da eine Seite das Gesicht verlieren würde und eine argumentative, auch als eine persönliche Niederlage empfunden werden würde.²⁶²

Das bedeutet, dass es für einen Shitstorm einige Faktoren als Grund- und Verlaufsbedingung braucht, wobei es nur wenige provokativ handelnde Menschen benötigt um eine Situation in sozialen Medien eskalieren zu lassen.

²⁵⁹ Vgl. Ebd. S.14f.

²⁶⁰ Vgl. Stegbauer S.105

²⁶¹ Ebd. S.109

²⁶² Vgl. Ebd. S.110

6.4 Die Rolle sozialer Medien für die Entstehung eines Shitstorms

„[...] in nicht unerheblichem Ausmaß werden ‘social media’ für unsoziale Zwecke wie Mobbing, Hasstiraden, fake news etc. eingesetzt.“²⁶³

Dieses abschließende Kapitel soll nun die erarbeiteten Punkte zusammen tragen und miteinander verknüpfen, wobei ein Verhältnis von Ursachen und deren Wirkungen diskutiert werden soll.

Beginnen wir mit dem gesellschaftlichen Ausgangspunkt, dem Informationszeitalter. Die schiere Unübersichtlichkeit der täglichen Informationsflut sorgt bei Menschen für Zeitdruck und Unsicherheit. Darüber hinaus lassen sich gar nicht mehr alle Informationen mehrseitig beleuchten, wobei Falschinformationen und Vereinfachungen wie im Populismus eine Folge sind. Gleichzeitig bewegen sich soziale Medien immer in einem virtuellen Raum, der unsere Wahrnehmung aufgrund der Einzelbelastung von Wahrnehmungskanälen nur bedingt in Anspruch nimmt. Das heißt das immersive Effekte nur eingeschränkt möglich sind, da die Grenze zwischen dem physischen und dem virtuellen Raum nie vollständig aufgehoben werden kann. Die Grundlage ist die Simulation einer Realität, die nicht der tatsächlichen Wahrheit entspricht. Dabei werden lediglich partielle Teile der physischen Realität dargestellt und selbst diese Teile müssen nicht der tatsächlichen Realität entsprechen. Setzt man dies nun in einen Zusammenhang mit der technischen Lenkung durch Algorithmen und sogenannten Empfehlungssystemen wird deutlich, dass eine objektive Wahrnehmung von Internet-Sachverhalten schon vor einer Diskussion problematisch ist, weil verschiedene User unterschiedliche Inhalte präsentiert bekommen und ihre eigenen Inhalte zwar selbst wählen, die Anordnung allerdings vom Medium selbst übernommen wird. An dieser Stelle werden die Problematiken sozialer Medien deutlich, die allerdings bereits in der Grundstruktur der Selbigen liegen. Algorithmen sorgen nicht nur für eine Vorauswahl von Informationen, sondern bestimmen auch die Inhalte die User auf sozialen Plattformen sehen. Die Folgen dieses Umstands sind u.a. Filterbubbles und Echokammern. Die Diversität innerhalb sozialer Medien nimmt also enorm ab. Wir bewegen uns nur in Kreisen die von vornherein unserem Meinungs- und Wertekonsens entsprechen.

Die sozialen Folgen dieser gesellschaftlichen und technischen Rahmenbedingungen bilden den strukturellen Nährboden für Shitstorms. Durch die Grundstruktur sozialer Medien, also der ständigen Präsenz einerseits und der

²⁶³ Schmiede S.190

permanenten Bewertung von Inhalten durch Likes, Shares und Kommentaren andererseits, entsteht ein Raum, der zwar von Diskussion geprägt ist, jedoch in Form von polarisierender Gegenüberstellung und Konfrontation. Durch exkludierende Phänomene gibt es keine Meinungsvielfalt innerhalb einer sozialen Bubble, so können aus politischen und kulturellen Neigungen festgefahrene Meinungen werden. Dies kann denn Schluss zulassen, dass soziale Medien bereits in ihrer Struktur polarisierend wirken können. Treffen nun zwei verschiedene Gruppen aufeinander, dabei ist der Sachverhalt weniger bedeutend als der Verlauf, kommt es zu einer polarisierenden Konfrontation. Diese Konfrontationen unterliegen allerdings nicht den herkömmlichen sozialen Spielregeln einer Wissensverhandlung und Diskussion. Auch diese Problematik liegt in der Technik begründet. Im physischen Raum spielen wichtige soziale Faktoren eine Rolle die dafür sorgen, dass Diskussionen gesittet und mit Respekt verlaufen. Diese Faktoren sind u.a. sozialer Kontext der anderen Person, aber auch soziale Regulierung durch Außenstehende oder non-verbale Kommunikationszeichen. Die daraus entstehende soziale Empathie existiert im virtuellen Raum nicht bzw. kaum. Daraus entwickeln sich vor allem vorgefasste Stereotype und die Wahrnehmung anderer als 'Identitätsschablonen' anstatt als Individuen. Wenn früher nur die politisch extremen Ränder in so einer Form aufeinander getroffen sind, findet sich dieser Vorgang, in Form von Shitstorms, bezeichnend oft in sozialen Medien wieder. Wobei die Beispiele im Laufe dieser Arbeit (Kapitel 7.7 und 7.8) zeigen werden, dass Shitstorms keinesfalls nur den sozialpolitischen Rand der Gesellschaft betreffen. Durch die Unterstützung der eigenen abgeschotteten Bubble, dem Fehlen sozialer Gegebenheiten und der Unmittelbarkeit eines Kommentars auf seinen Gegenüber und, durch die Polarisierung des Themas Selbst entstehen keine konstruktiven Diskussionen, sondern Streitgespräche. Ohne eine nennenswerte Chance auf Überzeugung oder Besänftigung des Gegenübers arten diese Streitigkeiten aus. Die Struktur sozialer Medien ist also problematisch und andere Meinungen und Werte werden häufig von vornherein abgelehnt bzw. gar nicht erst angezeigt. Das kann durchaus dazu führen das Menschen ohne soziale Filter beleidigt werden und selbst beleidigen. Wenn nun die Anzahl derer die beleidigen, der Anzahl der Gegenseite zumindest ebenbürtig ist, kommt es zu einer Vielzahl an Beleidigungen – ein Shitstorm entsteht. Auf den Punkt gebracht von der deutschen Journalistin Dunja Hayali bei ihrer Dankesrede zu ihrer Verleihung der goldenen Kamera 2016:

„Keiner hört keinem mehr zu, Worte werden einem im Mund verdreht, aus dem Zusammenhang gerissen. Und wenn man nicht die Meinung des Gegenübers widerspiegelt, ist man ein idiot, eine Schlampe, ein Lügner oder total ferngesteuert.“²⁶⁴

In dem nächsten Teilkapitel dieser Arbeit werden die Ergebnisse Schritt für Schritt angewendet werden.

7. Das soziale Medium Facebook

Zunächst soll dieses Kapitel in beschreibender Art und Weise das Medium Facebook darstellen. Danach sollen einzelne Aspekte gesondert und tiefgreifender betrachtet werden.

Facebook ist eines von vielen sozialen Medien des Web 2.0. Näher definiert ist Facebook eine SNS, eine Social Network Site:

„Social Network Sites sind so gesehen Internetplattformen, die es den Nutzern ermöglichen, persönliche Profile anzulegen, um dort in einem öffentlichen bis eingeschränkt öffentlichen Rahmen Kontakt zu Freunden aufzunehmen, zu pflegen und anderen Nutzern die eigenen sozialen Kontakte zu zeigen.“²⁶⁵

Der Unterschied zu anderen SNS ist die Relevanz Facebooks, denn “[...] diese Plattform ist durch ihre Beliebtheit und den daraus resultierenden angemeldeten Nutzer mittlerweile zur wichtigsten und vielseitigsten der westlichen Welt geworden.“²⁶⁶ so schreibt es Carina Wegmann in ihrem Werk *Facebook – ein sozialer Paradigmenwechsel?*.

Facebook, 2004 gegründet von Mark Zuckerberg, existiert bereits in 70 verschiedenen Übersetzungen und ist damit ein international vertretenes soziales Netzwerk. Allein in Österreich verbucht Facebook im Februar 2022 etwa 5,3 Millionen Nutzer:innen, dass entspricht ca. 59% der Bevölkerung.²⁶⁷

²⁶⁴ Schad S.55

²⁶⁵ Meise S.35

²⁶⁶ Wegmann S.1

²⁶⁷ <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/296115/umfrage/facebook-nutzer-in-oesterreich/>

7.1 Anwendungen und Funktionen

Jeder User erhält bei einer Anmeldung mithilfe eines Namens und einer Emailadresse ein eigenes Profil, das sich innerhalb der Möglichkeiten Facebooks frei gestalten lässt.

So lassen sich neben persönlichen Angaben wie Name, Wohnort, Schullaufbahn oder der aktuelle Arbeitgeber auch Fotos, Videos, geschriebene Texte und Sprachnachrichten mit anderen teilen. Dabei hängt es von den eigenen Privatsphäre-Einstellungen ab, ob jede/r oder nur die eigenen Freund:innen freien Zugriff auf die eigenen Daten haben. Freunde findet man indem man anderen Usern eine Freundschaftsanfrage schickt. Bei Annahme ist man innerhalb Facebooks 'befreundet'. Das heißt Freundschaften lassen sich nur konsensuell schließen. Die Interaktionsmöglichkeiten von Facebook sind vielseitig.

In Beiträgen lassen sich unterschiedliche Informationen teilen. Über eine Texteingabe lassen sich jede Art der Gedanken verschriftlichen und aus der eigenen Mediathek lassen sich audiovisuelle Medien, sowie Hyperlinks hinzufügen. Diese Beiträge lassen sich wiederum mit unterschiedlichsten Gefühlen bzw. Aktivitäten versehen. Darüber hinaus lassen sich zum Beispiel Personen und Orte markieren oder ein Livestream starten. Beiträge anderer User lassen sich kommentieren und mit 'gefällt mir', oder sechs anderen Gefühlen markieren. Kommentare lassen sich wiederum persönlich beantworten. Seit 2017 ist die Story-Funktion, hinlänglich bekannt aus dem sozialen Netzwerk Instagram, ebenfalls auf Facebook verfügbar. Eine weiterhin elementare Funktion von Facebook ist der Veranstaltungsbereich. Hier können User eigene Veranstaltung erstellen, aber auch Veranstaltungen anderer entdecken und diese speichern. Dabei funktioniert der Bereich 'Deine Veranstaltungen' wie eine Art Veranstaltungskalender aus bereits zugesagten oder als interessant angeklickten Events aller Art. Facebook hat auch eine Rubrik in derer Veranstaltungen nach einem Logarithmus empfohlen werden.

Neben diesen öffentlichen Kommunikations- und Organisationsformen gibt es auch mithilfe des Messengers die Möglichkeit, private Chats zu führen oder private Chat-Gruppen zu erstellen.

Außerdem lassen sich einige Spiele spielen und unterschiedliche Tests durchführen.

Die relevanteste Funktion außerhalb der Startseite für diese Arbeit ist die Gruppen-Funktion, die im nächsten Teilkapitel näher beleuchtet werden soll.

7.2 Facebook-Gruppen

Eine für diese Arbeit äußerst relevante Funktion ist Facebooks Gruppenfunktion. Hierbei handelt es sich um die offene oder geschlossene Ansammlung von Mitglieder:innen innerhalb einem mehr oder weniger themenspezifischen Rahmen.

Prinzipiell kann jede/r User eine Facebook-Gruppe gründen und der Gruppe ein eigenes Regelwerk auferlegen.

So können verschiedene Privatsphäre Einstellungen getroffen und Beitrittschürden festgelegt werden. Wenn man Admin einer Gruppe ist, bietet die Gruppenfunktion von Facebook noch eine Reihe anderer Möglichkeiten. Man kann Veranstaltungen erstellen oder Beiträge planen. Darüber hinaus hat man Einsicht in jegliche Aktivitäten der Gruppe. Durch die Funktion der eingeschränkten Freigabe erscheinen Beiträge erst in einer Gruppe, wenn sie von einem Admin zugelassen wurden.

Ein Admin kann auch Abzeichen an einzelne Gruppenmitglieder:innen verteilen, bspw. für besonders häufig geteilte Beiträge. Es lassen sich auch einzelne User ausschließen sollten sie gegen die festgelegten Gruppenregeln verstoßen, die Gruppenregeln lassen sich ebenfalls jederzeit ändern.

Festzuhalten bleibt auch, dass die Struktur der Gruppe jederzeit geändert werden kann. Das bedeutet: Regeln, Mitglieder:innen, Abzeichen, Beiträge usw. lassen sich beliebig bearbeiten, löschen und neu erstellen.

Weiterhin gibt es auch ein Verkaufstool, womit eigene Produkte beworben werden können. Weitere Funktionen sind Live-Videos, Umfragen und Q&As. Thematisch, sind die verschiedenen Gruppen von Facebook ambivalent. Zwischen politisch motivierten Gruppen sämtlicher politischer Lager, über Ernährungsgruppen verschiedenster Ernährungsformen, bis hin zu Spaß- und Belustigungsgruppen, Dating-Gruppen, Fangruppen von Personen des öffentlichen Lebens und sogar Gruppen für einen Austausch über Drogenerfahrungen lassen sich auf Anhieb über die Suchleiste ausfindig machen und noch unzählig viele mehr.

Dabei gilt immer: ist der Inhalt einer Gruppe privatisiert, haben nur Mitglieder:innen Zugriff auf die jeweiligen Informationen.

Es folgt nun eine Beispielanalyse von Dominik Zeilinger, um die Problematik von Facebook hinsichtlich der These zu verdeutlichen.

7.3 Beispiel: Dominik Zeilingers Untersuchung politisch linker und rechter Facebook-Gruppen

Spätestens seit der Covid-19 Pandemie sind Facebook Gruppen relevanter geworden.²⁶⁸

Dominik Zeilinger untersuchte in seiner Masterarbeit Kommunikationsplattformen der Radikalisierung – Postings „linker“ und „rechter“ Facebook-Gruppen anlässlich der Ausschreitungen gegen Ausländer in Chemnitz Facebook-Gruppen auf ihre Radikalisierung in linken und rechten politischen Lagern hinsichtlich ihrer Postings. Dabei beleuchtete er im Rahmen einer quantitativen Inhaltsanalyse vier geschlossene Facebook-Gruppen - jeweils zwei politisch linke und rechte Gruppen mit ähnlichen Mitglieder:innenzahlen (+ - 200 Personen) und bearbeitete eine Reihe von Fragestellungen die dem Thema zugehörig sind.²⁶⁹

Die erste interessante Beobachtung macht er gegenüber der Verteilung beider politischen Lagern innerhalb der Gruppen:

„Alle Fälle in linken Gruppen sind dem Links- und alle Fälle in rechten Gruppen dem Rechtsradikalismus/ -extremismus zuzuordnen. Es gab also keine Fälle, in dem das Posting konträr zur politischen Ausrichtung der Gruppe war“²⁷⁰

Zeilingers quantitativer Untersuchung zufolge, sind die Lager in politischen Gruppen also vehement aufgespalten und in ihre jeweiligen Ansichten aufgetrennt was den Schluss zulässt, dass das Meinungsspektrum von geschlossenen politischen Facebook-Gruppen sehr homogen sein kann.

Eine weitere Erkenntnis Zeilingers stellt diesen Verdacht noch deutlicher hervor: „Die jeweilige Gegenseite stellt das politische Feindbild dar.“²⁷¹

Diesen Punkt im Hinterkopf behaltend ist die Emotionalisierung, so wie die aktive Teilnahme bei politisch radikalen oder extremistischen Postings signifikant höher als bei anderen Beiträgen.²⁷²

Aus diesem Punkt lässt sich schließen, dass bei bereits verhärteten Ansichten in Form von radikalen und extremen Meinungen bzw. Neigungen die Resonanz höher ist, was wiederum bedeuten kann, dass diese Beiträge mehr Aufmerksamkeit erzeugen unabhängig von der Art des Interesses.

Eine weitere Auffälligkeit die aus Zeilingers Untersuchung hervorgeht betrifft das politische rechte Lager: „Die politische Linie wird selten hinterfragt, es herrscht Einigkeit und somit gibt

²⁶⁸ Vgl. Docimo et al S.4986

²⁶⁹ Nachzulesen in: Zeilinger S.80f.

²⁷⁰ Zeilinger S.58

²⁷¹ Ebd. S.62

²⁷² Vgl. Ebd. S.63

es wenig Anlass für Diskussionen.“²⁷³

Dieses Zitat stützt einmal mehr die Annahme, dass geschlossene Facebook-Gruppen meinungshomogene Gebilde sein können.

Auch zu der Unterschiedlichkeit beider politischer Lager äußert sich Zeilinger: „Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass linke und rechte Gruppen sehr unterschiedliche thematische Schwerpunkte setzen.“²⁷⁴

Es wurden auch die Sprechakte als solche untersucht mit dem Ergebnis: „Insgesamt zeigt sich deutlich, dass negative Sprechakte dominieren. Die Mehrheit der Postings ist abwertend, feindlich und immerhin jedes zweite Posting außerdem als nicht-sachlich eingestuft.“²⁷⁵

Auch über die Kommentarspalte in den Facebook-Gruppen gibt Zeilinger eine Tendenz zu erkennen. Einerseits das Kommentare eher in eine radikale bzw. extremistische Richtung abgleiten und andererseits, schreibt er über die Motive: „Eventuell fühlen sich manche Gruppenmitglieder in der geschlossenen Gruppe sicher genug, um entsprechende Aussagen zu tätigen.“²⁷⁶

Das bedeutet Facebook-Gruppen können Diskurse nachweislich homogenisieren und radikalisieren. Besonders in polarisierenden Themen wie der politischen Zugehörigkeit, können sich die Ränder noch weiter voneinander entfernen. Durch den fehlenden vielseitigen Diskurs verschiedener Perspektiven können sich Meinung festfahren und radikale Einstellungen extrem werden. Daraus geht auch eine Konsequenz für die physische Realität außerhalb des Mediums hervor.

Die Demonstrationen gegenüber einer möglichen Impfpflicht ließen dies deutlich werden. Bei einer Frage, die sich weitestgehend nur mit 'Ja' oder 'Nein' beantworten lässt, können beide Meinungsparteien noch weiter auseinander driften, bis sich ein sachlicher Diskurs immer mehr verweigert. Die physische Folge sind Demonstrationen und Impf- Verweigerung. An diesem Vorgang sind Facebook- Gruppen zumindest nicht unbeteiligt.

Das nächste Teilkapitel beschäftigt sich nun mit dem Nutzer:innen-Verhalten auf Facebook.

²⁷³ Ebd. S.68

²⁷⁴ Ebd. S.70

²⁷⁵ Ebd. S.71

²⁷⁶ Ebd. S.76

7.4 User-Verhalten auf Facebook

Dieses Unterkapitel orientiert sich im Besonderen an Carina Wegmanns Facebook – ein sozialer Paradigmenwechsel?.

Die User Facebooks lassen sich in zwei grundsätzliche Pole einteilen, wobei die meisten Nutzer:innen im Wechselspiel aus beiden Polen agieren. Die verschiedenen User-Typen sind grundsätzlich Privatpersonen und „[...] Unternehmen, Institutionen und Einrichtungen, die Informationen zu den Produkten und Angeboten online stellen und bewerben.“²⁷⁷

Wegmann weiter über das Nutzungsverhalten: „In einer ersten allgemeinen Differenzierung unterscheiden sie den Gestaltungsgrad und den Kommunikationsgrad.“²⁷⁸

Das bedeutet die Nutzer:innen nehmen in der Theorie eher eine Position des Beobachtens oder des aktiven Mitgestaltens ein, wobei in der Praxis beide Pole changieren.

Es lassen sich neben den eigenen Beiträgen auch Beiträge anderer Profile teilen.

Prinzipiell kann jeder Beitrag der an der eigenen Pinnwand aufscheint kommentiert und bewertet werden. Die Bewertung erfolgt mithilfe sieben verschiedener Emojis, es gibt also sieben verschiedene emotionale Ausdrucksmöglichkeiten um auf Beiträge Anderer zu reagieren. Dabei werden einem User nur Beiträge derjenigen angezeigt denen man auch folgt bzw. mit denen man befreundet ist.

User nutzen die Plattform in erster Linie zum digitalen Informationsaustausch, wobei Facebook verschiedene Interaktionsmöglichkeiten anbietet.

7.5 Facebooks Wirkung auf die Gesellschaft

Nun wurden einige Funktionen Facebooks näher beleuchtet. Doch was sind nun die tatsächlichen Auswirkungen des sozialen Mediums auf die Gesellschaft? Dieser Frage widmet sich das nächste Teilkapitel.

Zunächst liegt wohl auf der Hand, dass der Raum Facebook aus teilnehmender User-Sicht ein weitestgehend transparenter ist. Die überwiegende Anzahl der Mitglieder:innen bewegen sich innerhalb Facebooks oftmals mit ihren Klarnamen.

Dementsprechend: „Wenn sie sich zu einem politischen Thema äußert, offenbart sie damit ihre Ansichten, die nicht unbedingt von anderen geteilt werden müssen.“²⁷⁹

²⁷⁷ Wegmann S.39

²⁷⁸ Ebd. S.38

²⁷⁹ Kirkpatrick, S.316

Eine damit in Verbindung stehender Effekt ist, dass gesellschaftliche Teilhabe in jedem Sinne zunächst einfacher erscheint.

Die Teilnahme an einem Diskurs kann per Mausklick geschehen und per kurzer Eingabe in die Tastatur lässt sich der Diskurs auch aktiv beeinflussen. Das bedeutet: Menschen müssen nicht mal das Haus bzw. die Wohnung verlassen um Zugang zu gesellschaftlicher Teilhabe zu erhalten.

Dabei entspricht diese Teilhabe, im Vergleich mit anonymen Portalen wie bspw. Reddit, auch einem erhöhten gesellschaftlichen Druck aufgrund der verwendeten Klarnamen, Profilbilder und anderer persönlicher Informationen. Diese Aussage gilt auch übertragen auf physische Ansammlungen.

Eine Gruppe von 50 Menschen in physischer Realität weißt einen höheren Grad von Anonymisierung auf, als bspw. die Kommentarspalte Facebooks, denn auf den ersten Blick sind keine persönlichen Informationen erkennbar. Dieser Effekt tritt bereits durch geteilte Inhalte auf. Um die eigene Meinung zu einem bestimmten Thema zu äußern bedarf es bspw. nur der Weiterleitung eines Beitrags. Damit lässt sich die virtuell-physische Realität verändern und das, in beiden Richtungen gleichermaßen. User können bereits aufgrund weniger Interaktionen Rückschlüsse auf persönliche Standpunkte wie z.B. politischer Einstellung gegenüber einem Thema ablesen. Eine weitere Konsequenz Facebooks auf die reale Gesellschaft ist, dass potenzielle Anwachsen gesellschaftlicher Bewegungen.

David Kirkpatrick liefert ein Beispiel in den USA aus dem Jahr 2008. Dort habe Will Anderson, Student der University of Florida eine Facebook-Gruppe gegründet, nachdem er eine Gesetzesvorlage gelesen hätte, die u.a. die Finanzierung von Stipendien umstrukturiert hätte. Innerhalb von elf Tagen wuchs die Gruppe auf 20.000 Mitglieder:innen an. Daraufhin habe der US-Abgeordnete Jeremy Ring den Antrag zurückgezogen.²⁸⁰ An diesem Beispiel lässt sich die potenzielle gesellschaftliche Macht Facebooks ablesen, die auch Auswirkungen auf die physisch reale Gesellschaft haben kann.

Ein ähnliches Beispiel geschah 2009 in Ägypten, wo ebenfalls ein Gesetzesentwurf einging der den Zugang zum Internet beschränken sollte. Nachdem sich eine Facebook-Protestwelle formierte wurde der Gesetzes Entwurf zumindest an die Bedürfnisse und Forderungen der Protestierenden angepasst. „In einem Land wie Ägypten, in dem öffentlicher Protest zu Verhaftung und Folter führen kann, sind solche Erfolge besonders bemerkenswert.“²⁸¹

²⁸⁰ Vgl. Ebd. S.317

²⁸¹ Ebd. S.318

Facebook kann also durchaus Ursprung gesellschaftlicher Veränderungsprozesse sein. Das bedeutet Facebook ist zur Organisation verschiedenster Dinge geeignet, aufgrund der Öffentlichkeit und der Kommunikationsmittel die, schnell große Aufmerksamkeit schaffen können. Jedoch sind diese Kommunikationsmittel auch zu hinterfragen. Durch die Wirkweise der Algorithmen und der Abschottung von Teilen der Gesellschaft in Facebook-Gruppen ergibt sich ein auseinandergehendes Meinungsgefälle, dass durchaus ausschlaggebend für Meinungs-Radikalisierungen sein kann. Phänomene wie Filterbubble und Echokammer sind die Folge der algorithmischen Empfehlungssysteme und lassen den Schluss zu, dass Facebook als soziales Medium auf die öffentliche Meinungsbildung Einfluss nehmen kann und sich gesellschaftliche Diskurse durch das Medium und die Nutzung des Mediums verändern und das besonders dann, wenn es um eine polarisierende Thematik geht.

Eine weitere wichtige Wirkung Facebooks ist die Chance auf interkulturellen Ausgleich. Von vornherein vereinfacht aufgrund der physisch räumlichen Unabhängigkeit, ist es auch die Funktion der Übersetzung einzelner Beiträge und Kommentare wodurch sich auch sprachliche Barrieren auflösen können. Somit können potenziell alle Kulturen, die Zugang zu Facebook haben, in einen interkulturellen Austausch treten und große Bewegungen entstehen lassen.

Doch auch diese Wirkung hat eine problematische Kehrseite denn Terror-Organisationen oder andere extremistische Gruppierungen können Facebook als Raum nutzen um ihre Ideologien weiter zu verbreiten. Solange Diese innerhalb der Nutzungsbedingungen von Facebook handeln und keine mediale Aufmerksamkeit erzeugen, agieren diese Gruppierungen weitestgehend ungestört.

Das bedeutet die gut strukturierte Möglichkeit zu internationaler Vernetzung hat Vor- und Nachteile.

Facebook hat nicht zuletzt auch die mediale Struktur einer Nachrichtenseite. Und das in Form privater Nachrichtenmeldungen von Freunden, aber auch durch verschiedenste Medienformate. Nahezu alle relevanten deutschen Tageszeitungen bspw. haben einen eigenen Account auf Facebook. Darüber hinaus kann jede/r Privatperson seine/ihre Beiträge posten und andere Beiträge teilen und das solange, wie diese nicht gegen die Nutzungsbedingungen von Facebook verstoßen. Daraus ergibt sich eine enorme Problematik des 21. Jh. .

Durch das Internet, soziale Medien und auch durch Facebook kommt es zu einer immer größeren werdenden Informationsflut - ein bereits dargelegter Effekt des Informationszeitalters. Darüber hinaus entstand auch eine ungeheure Nachrichtenflut. Die Problematik ist allerdings, dass sich diese Nachrichten kaum Überprüfungen unterziehen lassen müssen, demnach

verschwimmt der mediale Nachrichtenbegriff zusehends und Nebeneffekte wie Verschwörungstheorien erhielten Einzug in das physische sowie virtuelle gesellschaftliche Leben.

„Da die Richtigkeit geteilter Inhalte kein Kriterium für die Effektivität der Verbreitung ist, bietet Facebook ein wirksames Instrument für Propaganda und zur Streuung gezielter Falschinformation und von Gerüchten.“²⁸²

Fundierter Journalismus ist somit nicht mehr notwendig um Nachrichten verbreiten zu können. Innerhalb Facebooks ist die erzeugte Aufmerksamkeit, in Form von Likes, Followers und geteilten Beiträgen anderer User, wichtiger, als journalistische Qualitätsmerkmale.

Der mediale Wahrheitsbegriff also solcher der, wie im Kapitel über den Medienbegriff dieser Arbeit dargelegt wurde noch nie objektiv gewesen ist, wird nun vollständig als Solcher in Frage gestellt.

Diese Unsicherheit gipfelt in dem Begriff der Fake News wie man ihn wohl spätestens seit Donald Trumps Amtszeit als US-Präsident kennt. Doch wie lassen sich Nachrichten auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen wenn keine Notwendigkeit im Angeben einer Quelle liegt?

Denn damit eine Nachricht als wahrhaftig angesehen wird gibt es keine peer-review Instanz sondern:

„Wenn eine Botschaft eindrucksvoll genug ist, kann sie sich über einen riesigen Ozean untereinander verbundener Personen ausbreiten – ganz gleich, von wem sie ursprünglich stammt.“²⁸³

Das heißt es geht letzten Endes um das Image des Senders. Wenn Dieser das Vertrauen der Empfänger genießt wird seinen Nachrichten Glauben geschenkt. Damit zeigt sich auch eine veränderte Machtstellung arrivierter Massenmedien gegenüber neuen Internetmedien.

Durch fehlende Prüfungsinstanzen kann potenziell jede/r Recht bekommen. Die einzig zuverlässige Möglichkeit einen zugelassenen und veröffentlichten Beitrag zu sperren liegt weitestgehend in der Hand der User die diesen Beitrag melden. Wenn der Beitrag allerdings den Nutzungsbedingungen von Facebook entspricht, bleibt der Beitrag online und kann immer weiter verbreitet werden.

Mit dieser Wirkung verbunden ist auch die Notwendigkeit von Attraktivität. In der Vielzahl verschiedenster Profile auf Facebook setzen sich jene durch, die am meisten Aufmerksamkeit bekommen. Dementsprechend müssen Nachrichtenformate nicht nur allzeit präsent sein,

²⁸² Thies S.103

²⁸³ Kirkpatrick S.325

sondern dabei auch Interesse ausstrahlen. Problematisch ist dies insofern, weil nicht mehr nur der Nachrichtengehalt im Vordergrund steht, sondern die Präsentation des Gleichen.

Eine Mitreißende Headline, ein spannendes Thema und eine einzigartige Präsentation bilden wichtige Grundpfeiler der Nachrichtenpräsentation auf Facebook. Dazu kommt ein weiterer wichtiger Vorgang. Auch Qualitätsjournalismus muss Aufmerksamkeit durch Interaktion generieren. Das heißt User müssen liken, teilen, kommentieren und in aller Form interagieren, damit die Nachrichtenseite Aufmerksamkeit erhält und damit relevant sein kann. Dieser Umstand führt zu der Gefahr, dass nicht unbedingt die relevanteste und am besten recherchierte Schlagzeile gewinnt, sondern die mit der meisten Aufmerksamkeit. All diese Überlegungen müssen stets vor dem Hintergrund der enormen User-Zahlen Facebooks betrachtet werden, denn Facebook nimmt mit seiner Größe und Verbreitung eine wichtige, international agierende gesellschaftliche Instanz ein.

7.6 Facebooks und der Shitstorm

Die folgende Auseinandersetzung orientiert sich nun an dem Kapitel 5 über soziale Medien. Die erste Problematik Facebooks liegt in den Phänomenen „Filterbubble“ und „Echokammer“. Wie beschrieben sorgen diese virtuellen Effekte dafür, dass der Austausch über Sachverhalte nur mit Usern ähnlicher Ansichten passiert. In erster Linie durch die Gruppen-Funktion Facebooks in denen sich Menschen mit gleichen Interessen treffen können. Dieser geschaffene Raum sorgt für Solidarität und einem Zugehörigkeitsgefühl welches in der physischen Welt schwieriger herzustellen scheint. Allerdings liegt damit auch oftmals ein einseitiger Diskurs vor, der einerseits keine Diskussion entstehen lässt und andererseits, die Entstehung von Meinungspluralismen unterbinden kann. Was dabei passieren kann ist eine Radikalisierung der bereits vorgefassten Meinung durch die Unterstützung der eigenen Bubble. Eine Folge dessen beschreibt Dominik Zeilinger in seiner Untersuchung (Kapitel 7.3). Auch außerhalb der Gruppen Funktion kommt es durch die beschriebenen Effekte zu einer Problematik der Meinungsverengung. Durch Logarithmen und Empfehlungssystemen, die den Usern nur jene Inhalte zeigen die im scheinbaren Interesse des Einzelnen liegen, kann ebenfalls eine einseitige Meinungsentwicklung stattfinden. Wer bspw. lieber politisch rechtsgerichtete Medien konsumiert bekommt vom Logarithmus auch eher solche vorgeschlagen. Erst wenn der angesprochene User gezielt anderweitig gepolte Medien konsumiert und mit ihnen interagiert, kann es zu einer pluralistisch gebildeten Meinung kommen, ähnlich funktioniert dies

andersherum.

Hat ein User einen Hang zu Verschwörungstheorien, findet dieser in seiner Bubble kaum Menschen die ihn von diesem Weg wieder abbringen können. Unter Umständen können sich Meinungen dadurch verfestigen und starr werden, bis zur endgültigen Irrationalität.

Wenn dieser User nun auch außerhalb Kontakte mit Gleichgesinnten knüpft und jene Seiten abonniert die verschwörungstheoretische Inhalte verbreiten, kann dieser Vorgang weiter unterstützt werden, bis hin zum Verschluss gegenüber anderen Meinungen und Ansichten. Der beschriebene Effekt Wegmanns, das der Eindruck entstünde alle wären einer ähnlichen Meinung, kann weiterhin Ursache für einen irrationalen Standpunkt sein. Das wiederum kann Auswirkungen auf die physische Realität haben. Die somit entstehende geringe soziale Diversität, gestützt von der medialen Dynamik Facebooks, kann auf der einen Seite für einen sinkenden Diskurs zwischen unterschiedlichen sozialen Gruppen sorgen und auf der anderen Seite Diskurse radikalisieren.

Wenn das Thema zusätzlich polarisiert, wie am Beispiel einer Impfpflicht deutlich wird, entsteht zwischen verschiedenen unterschiedlich meinungsgeführten Gruppen eine tiefe Kluft, die einen vielfältigen Diskurs immer weiter aushöhlt und das Augenmerk vor allem auf Differenzen legt. Eine ausgewogene Diskussion gestaltet sich also zusehends schwieriger und entlädt sich unter Umständen in Shitstorms gegenüber einzelnen Personen, Personengruppen oder Facebook Seiten mit großer Aufmerksamkeit.

Durch die weitestgehend ungefilterten Beiträge konnten besonders irrationale, teils krude Theorien Verbreitung finden und auf Akzeptanz stoßen. Umso weiter die Meinungen und Ansichten allerdings auseinander driften, umso schwieriger gestaltet sich eine erneute Annäherung. Am Beispiel politischer Ansichten wird dies wieder deutlich. Vertreter:innen der radikal bis extremen politischen Lager weisen einen Dialog oftmals, aufgrund einer Vorverurteilung der Gegenseite, zurück. So würde eine/ein linksradikaler Vertreter:in der Antifa wohl tendenziell keinen Dialog mit einem Neonazi eingehen. Wenn sich aber nun die verschiedenen Pole immer weiter voneinander entfernen, die Lager immer weiter anwachsen und die Ansichten immer extremer werden, wird ein Dialog noch problematischer. Und Facebook, das hat die vorige Darstellung deutlich werden lassen, funktioniert nicht unabhängig von dieser Entwicklung und kann als eine mögliche Ursache dieser Entwicklung betrachtet werden.

Auch der fehlende soziale Kontext innerhalb der virtuellen Kommunikation ist diesem Prozess zuträglich. Durch den Wegfall der Körperlichkeit und damit unterschiedlicher

gesellschaftlicher Regulatoren fehlt es potenziell an Empathie. Auch wenn nicht davon ausgegangen werden kann dass dieser Umstand sich auch auf den physischen Raum ausbreitet²⁸⁴, so hat dies trotzdem Auswirkungen auf die physisch-virtuelle Gesellschaftsentwicklung.

Die fehlenden externen Anpassungsmechanismen wurden durch eine einseitige Gruppenbildung ersetzt, was dem Prozess des Auseinanderdriftens weiterhin unterstützen kann. Die letzte Problematik sind Internettrolle. Die bloße Existenz dieses Phänomens wirkt auf die virtuelle Kommunikation ein und kann einen physisch-virtuellen Konflikt potenziell eskalieren lassen. Da sich Internettrolle diese Eskalation u.a. als Ziel setzen wirken sie potenziell wie Sprengstoff auf bereits belastete Prozesse ein, die wiederum neuen Zündstoff für physisch-virtuelle Gewaltphänomene wie bspw. Shitstorms geben können.

Das bedeutet also abschließend, dass Facebook als ein Massenmedium den Diskurs und die sozialgesellschaftliche Situation mitbestimmt, was darauf schließen lassen kann, dass virtuelle Gewaltphänomene wie eben Shitstorms entstehen können. Unterstützt wird diese These durch das Kapitel der ANT und der Annahme, dass Facebook als Raum von vornherein nicht objektiv ist.

Das nächste Kapitel analysiert zwei verschiedene Shitstorms.

7.7 Beispiel-Shitstorm 1: DAZN und die Beitragserhöhung

Vorneweg sei eines bemerkt. Dieses Beispiel ist dahingehend ein Besonderes, weil die Fronten einseitig zwischen Unternehmen und Usern liegen. Die Kommentarspalte des vorliegenden Shitstorms richtet sich ausschließlich gegen den Streaming-Anbieter DAZN, da sich die Kommentierenden weitestgehend einig sind. Allerdings ist dieses Beispiel auch gerade deshalb anschaulich, da dieser Fall verdeutlicht, dass ein Shitstorm auch einseitig verlaufen kann. DAZN ist ein international agierender Streaming Anbieter für Sportsendungen. 2016 gegründet, beschreibt sich der Anbieter auf der eigenen Website mit dem Leitprinzip „Von Fans für Fans“²⁸⁵ geschaffen worden zu sein und sendet inzwischen in über 200 Ländern der Welt. Mit rund 2,3 Millionen Followers auf Facebook²⁸⁶ (Stand 2.6.2022), weist DAZN eine enorme Reichweite auf. Zu Beginn konnte sich der Sender vom Rest der Sport-Streaming Anbieter durch den niedrigen monatlichen Preis abheben, ein Monat unbegrenztes Sportstreaming kostete 9,99€, während die

²⁸⁴ Jedenfalls lässt sich dieser Punkt nicht ohne eine eingehende Untersuchung verifizieren.

²⁸⁵ <https://www.dazn.com/de-AT/help/articles/about-dazn-de>

²⁸⁶ <https://www.facebook.com/DAZNDE>

Konkurrenz, bspw. Sky ein Minimum von 25€ monatlich beraumte. Nach einer zwischenzeitlichen Preiserhöhung auf 14,99€ monatlich veranschlagt der Streaming Dienst seit dem 1. Februar 2022 einen monatlichen Beitrag von 29,99€ für Neukund:innen, während bestehende Kund:innen diesen Beitrag ab 1. August 2022 zahlen müssen. Das Jahres Abo entspricht 24,99€ im Monat.

Diese plötzliche Preiserhöhung brachte DAZN einen gewaltigen Shitstorm ein.

Am 25. Januar wurde diese Preiserhöhung auch in den sozialen Netzwerken bekannt. Auf Facebook hat dieser Beitrag von DAZN fast sieben Tausend Kommentare, weitaus mehr als der Anbieter auf seiner Facebook-Seite im Normalfall verbuchen kann. Die überwältigende Mehrzahl der Kommentare fällt dabei negativ aus. Die im Kapitel Shitstorm (Kapitel 6) erarbeiteten Merkmale und Voraussetzungen sollen nun auf das Beispiel der DAZN Beitragserhöhung angewendet werden.

Die Bedingungen für die Entstehung eines Shitstorms sind gegeben. Allem Voran mit der Reichweite von rund 2,3 Millionen Followers. Damit ist auch eine große Vielfalt an sozialen Milieus gegeben, denn bei dieser Zahl an Follower lässt sich davon ausgehen, dass nahezu alle gesellschaftlichen Sphären vertreten sind. Betrachtet man den Inhalt des Anbieters wird dieser Punkt noch deutlicher. Mit einem breiten Angebot verschiedenster Sportarten lässt sich eine breite Masse an sportbegeisterten Menschen ansprechen.

Nimmt man lediglich Fußball als explizites Beispiel zeigt sich die Vielfalt der vertretenden Menschen, denn „Der internationale Fußball ist heute wichtiger Teil einer weltumspannenden Vergnügungsindustrie.“²⁸⁷

Die Thematik als weitere Ursache tritt deutlich zu Tage, denn Geld bzw. die Kosten für etwas, betrifft Jede und Jeden der kapitalistischen Wirtschaftssysteme dieser Welt. Durch die Verdopplung der monatlichen Beiträge ist auch die Ursache für die Wut und die Unverständlichkeit der User gegeben. Damit lassen sich auch schon die gemeinsamen Werte der Verärgerten Menschen beschreiben. Nachdem sich DAZN zuvor noch durch ihre Fan Nähe ausgezeichnet hat und selbst der monatliche Beitrag von 14,99€ noch unter den Beiträgen der Konkurrenz lag, liegt man nun gleich auf mit der Konkurrenz oder auch darüber. Das bedeutet, dass sich Mitglieder:innen ein Stück weit betrogen fühlen könnten. Dieser Umstand eint auch die Proteste. Es sind also einerseits die gestiegenen Beiträge die in der Wut vereinen und andererseits, die zuvor kommunizierten Unternehmenswerte von DAZN, die als ´nicht eingehalten´

²⁸⁷ Blecking, S.222

wahrgenommen werden und damit als ethische Verfehlung gelten können. Dieser Vorgang allein sorgt bereits dafür, dass der Facebook Beitrag von DAZN mehr Kommentare erhält als jeder andere auf dem sozialen Medium. Damit sind bereits die meisten Kriterien für einen Shitstorm gegeben. Ein weitere Ursache für einen Shitstorm ist das sichere Umfeld in dem sich die Beteiligten befinden müssen. Durch die Kollektivität der Ablehnung ist Diese gegeben. Alle fühlen sich gleichermaßen angesprochen und betroffen und sind fast geschlossen der Meinung, die Beitragserhöhung wäre ungerechtfertigt.

Wie in den beispielhaft angeführten Screenshots (Abb. 1,2,3) ersichtlich wird, ist sich die Kommentarspalte weitestgehend einig. Das letzte Merkmal macht diesen Shitstorm allerdings zu einem schwer verlaufenden, zumindest aus Sicht von DAZN. Wie beschrieben geraten Shitstorms meist auch wieder schnell in Vergessenheit, es sei denn klassische externe Medien berichten darüber, was in diesem Falle auch geschehen ist. Der Shitstorm ebte nicht nach einigen Tagen wieder ab, was die Abbildungen (4,5,6) zeigen. Noch Wochen und sogar Monate später waren die Kommentarspalten gefüllt von Bezugnahmen auf die Beitragserhöhung und das unter nahezu jedem Beitrag, wenn auch nicht mehr in der gleichen Intensität wie unter dem Post vom 1.2.2022. Was sich daran ablesen lässt ist, wie Shitstorms entstehen können. Auch wenn nicht immer eindeutig ist wie Shitstorms entstehen, folgen sie doch einem Muster. Die Wahrscheinlichkeit eines Shitstorms erhöhen sich, umso mehr hinreichende Merkmale gegeben sind und in diesem Fall sind nahezu alle wichtigen Merkmale vorhanden. Der zweite exemplarisch angeführte Shitstorm, entspricht der klassischen Definition, in der sich die User untereinander bekämpfen.

7.8 Beispiel-Shitstorm 2: Der SPIEGEL Online Artikel „Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen“ (6.5.2022)

Das nächste Beispiel verdeutlicht die zwischenmenschliche Problematik virtueller Kommunikation und die Ambivalenz eines Shitstorms anhand eines Online-Zeitungsartikels des Nachrichtenmagazins Der SPIEGEL.

Zunächst soll die Situation beschrieben werden. In der Kommentarspalte eines Online-Artikels von Der SPIEGEL vom 6.5.2022 mit dem Titel Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen entsteht ein Shitstorm gegenüber eines Users.

Der Inhalt des Onlineartikels entspricht dem Titel. Annalena Baerbock, deutsche Außenministerin der Bundesregierung, soll im Rahmen des Krieges zwischen Russland und der Ukraine in die Ukraine reisen, was gemäß ihrer Ministerrolle als nicht außergewöhnlich erscheint. In der Kommentarspalte des Artikels erscheint dann der Kommentar von der Privatperson Bettina Lindemann:

„Sehr gut! Scheint mir ja auch durchaus im Aufgabengebiet einer Außenministerin zu liegen.

Frau Baerbock wird diesen Besuch, wie alles andere auch, hervorragend meistern.“²⁸⁸

Der erste Teil des Kommentars erscheint wie eine sachliche Bewertung, dem zweiten Teil liegt eine gewisse Emotionalität zugrunde. Die Dame scheint der Außenministerin Baerbock gegenüber positiv eingestellt zu sein. Allerdings löst dieser unscheinbar anmutende Kommentar einen Shitstorm in der Kommentarspalte bzw. in der Antwortspalte zu diesem Kommentar aus. Mit 113 Antworten auf ihren Kommentar (Stand 6.5.2022, 19:07) weist dieser Kommentar die meisten Antworten des Postings auf. Die Antworten auf Lindemanns Kommentar sind ambivalent und reichen von konstruktiven Nachfragen (Abb.8) und Kritiken (Abb.9), über persönliche Beleidigungen (Abb.10,11), bis hin zu kontextlosen Antworten. (Abb.12)

Eine weitere Auffälligkeit in dieser Antwortspalte sind Anfeindungen der einzelnen User untereinander (Abb.13,14), die sich unabhängig des Beitrages noch des Ursprungs Kommentars Lindemanns anfangen zu bekämpfen bzw. zu beleidigen. Ersichtlich wird die gesamte verrohte Kommunikation eines virtuellen Shitstorms.

Untersuchen wir nun die Kriterien zur Entstehung dieses Shitstorms. Die Gesamtreichweite des SPIEGEL ist mit knapp 2 Millionen Followers eindeutig gegeben. Mit 1040 Kommentaren (Stand 6.5.2022, 19:17) ist auch die Reichweite des Beitrags hinreichend um einen Shitstorm auslösen zu können.

Das politische Debatten innerhalb und außerhalb des Internets immer rauer zu werden scheinen und dabei an Fairness verlieren²⁸⁹, gibt diesem Shitstorm die nötige Tragweite um überhaupt entstehen zu können. Das Thema passt ebenso ins Bild. Politik und besonders Bundespolitik ist etwas das Jede und Jeden betrifft, genauso wie der Russland-Ukraine Krieg über den jeden Tage mehrmals berichtet wird. Gleichzeitig hat Annalena Baerbock durch ihre Kandidatur zur Bundeskanzlerin der

²⁸⁸ Bettina Lindemann [Facebook Kommentar] 6.5.2022, siehe Abb. (7)

²⁸⁹ Vgl. Zimmermann S.314f.

Bundestagswahl 2021 zumindest im deutschen Volk an Bekanntheit gewonnen. Dementsprechend sorgen die Reichweite des Beitrages, sowie des Themas und die Person Annalena Baerbock allein für den strukturellen Boden des Shitstorms. Dabei ist die Meinungslage der Kommentarspalte weitestgehend dialektisch. Es scheint, als wäre man entweder positiv oder negativ gegenüber Baerbock als Außenministerin gestimmt. Diese Meinungsdiagnostik bietet den Nährboden für einen Shitstorm. Die scheinbare persönliche Sicherheit der sozialen Medien, zusammen mit dem Fehlen der physischen Bezugsebene sorgen scheinbar dafür, dass Menschen ohne zu zögern schreiben was sie ihrem physischen Gegenüber in einer Diskussion so vielleicht nicht sagen würden. Dazu kommt noch die allgemein stärker gewordene Ablehnung gegenüber der Politik bzw. das fehlende Vertrauen in Selbige, die besonders während der Corona-Pandemie entstanden ist.²⁹⁰ All diese Faktoren lassen diesen Shitstorm entstehen und zeigen auch in seiner Härte die volle Problematik auf. Was augenscheinlich passiert ist, dass sich die Diskussion vom Thema entfernt und gesellschaftliche Gepflogenheiten zusehends untergraben werden. Der Shitstorm richtet sich nicht mehr gegen Annalena Baerbock als deutsche Außenministerin, sondern gegen die Privatperson Bettina Lindemann, oder sogar gegen andere User dieser Kommentarspalte. Dieses loslösen vom eigentlichen Gegenstand kann charakteristisch für einen Shitstorm sein. Sicherlich kann man anderer Meinung als Lindemann sein und diese Meinung in einer Diskussion auch nach außen zeigen und artikulieren, als Teil eines demokratischen Gesellschaftsdiskurses. Allerdings, ersichtlich in Abbildung 11, scheint die Diskussion eher auf Kosten der Privatperson und nicht auf Kosten des Themas bzw. des Artikels zu verlaufen. Die angebrachte Kritik richtet sich auch selten gegen den Russland Besuch Baerbocks, sondern allgemein gegen die politische Person. An diesem Beispiel wird deutlich, dass ein Shitstorm einem fast schon blinden Wutausbruch darstellt, der ohne Kontrolle schnell persönlich und unabhängig vom eigentlichen Ursprungsthema Fahrt aufnimmt. Die Konsequenz: Ein rationaler und konstruktiver Diskurs ist kaum noch möglich.

Es sei auch angemerkt dass es durchaus konstruktive Diskussionsansätze unter den Usern gibt, die allerdings von der Vielzahl irrationaler und beleidigender Kommentare überlagert werden, die sich zum Teil gegen das Thema wenden, also gegen Annalena Baerbock, aber eben auch Teils gegen die Privatperson Bettina Lindemann.

²⁹⁰ Vgl. Eitze et al S.269

8. Conclusio – Der physisch-virtuelle Raum Facebook als struktureller Nährboden für Shitstorms?

Nun sollen die Ergebnisse und die einzelnen Themenkomplexe zu einem großen Ganzen zusammen gefasst werden und das, unter der Berücksichtigung der Fragestellung, ob die mediale Struktur des physisch-virtuellen Raumes Facebook die Entstehung von Shitstorms begünstigt. Als Bezugspunkt dient Dara Katharina Fichtners Verstecken hinter der Anonymität: Hasspostings in sozialen Medien und ihre rechtlichen Konsequenzen.

Beginnen wir mit der Kommunikation. Wie dargestellt wurde sind besondere Merkmale digitaler Kommunikation: die Entkörperlichung, an dessen Stelle Textualität tritt; Entzeitlichung, also die Unabhängigkeit von Zeit; eine weitestgehende Enträumlichung des physischen Raumes (wobei dieser Umstand nur bedingt zutrifft); Entkontextualisierung und Multimedialität.²⁹¹

Das bedeutet, dass sich die Kommunikation im digitalen Raum weitreichend umgeformt hat und das mit tiefgreifenden Auswirkungen. Durch die Entkörperlichung der Kommunikation fallen besonders non-verbale semantische Zeichensysteme aus, die allerdings für eine ganzheitliche Kommunikationsverbindung unerlässlich sind. Die Folge ist eine potenziell mangelnde Empathie und eine erhöhte Fehleranfälligkeit im Verständnis denn: „Uns fehlen dabei der Augenkontakt, die Mimik, die Gestik, die Stimme und die spontane Reaktion des Gesprächspartners.“²⁹² so Fichtner.

Durch die Verschränkung von Massen- und Individualkommunikation sind Gesprächssituationen entstanden, in denen Einer mit Vielen und Viele mit Einem kommunizieren können. Durch die Möglichkeit asynchroner Kommunikation in einem Chat mit potenziell Hunderttausenden Usern spielen Zeit und physischer Raum keine Rolle mehr. Allerdings muss betont werden, dass eine völlige Enträumlichung so nicht ganz stimmt. Der Raum gestaltet sich um. Jedoch sind auch an den physisch-virtuellen Raum Bedingungen geknüpft, wie eine stabile Internetleitung und die Grundfähigkeiten einen Computer, ein Smartphone usw. bedienen zu können. Eine weitreichende Folge der dargestellten Elemente digitaler Kommunikation ist allerdings eine Entkontextualisierung bzw. fehlende Kontextebenen. Durch diese fehlende Verständnisebene ist eine reflexive Kommunikationssituation nur bedingt

²⁹¹ Vgl. Fichtner S.17

²⁹² Ebd. S.35

möglich.

Digitale Kommunikation als Solche, unabhängig von den medialen Grundbedingungen Facebooks oder dem User-Verhalten, kann also zu Missverständnissen in der Kommunikation und zu fehlender Empathie gegenüber den Gesprächsteilnehmenden führen. Die Auswirkungen dieser beiden Variablen können als technologische Grundbedingungen für virtuelle Gewaltphänomene wie Shitstorms sein, die auch durch die multimediale Erweiterung nicht umgangen werden können. Fehlender Kontext und fehlende Emotionalität können dabei die Hemmschwelle sinken lassen und gesellschaftliche Regulatoren außer Kraft setzen.

Die zweite Variable die in dieser Arbeit betrachtet wurde ist die menschliche Identität, besonders die digitale Identitätsbildung. Die Bildung menschlicher Identität beruht auf Selbst- und Fremdbestimmung, daran ändert auch der virtuelle Raum nichts. Allerdings sind die Einflüsse im Internet andere. Besonders in sozialen Medien wie Facebook lässt sich die eigene Identität weitestgehend selbst konstruieren, die Selbstbestimmung orientiert sich also nicht mehr zwingend an der physischen Realität. Die äußeren Einflüsse der Identitätsbildung entwickeln sich innerhalb Facebooks monokulturell. Das bedeutet die eigene Identität, die sich ohnehin an vorgefassten Identitätsschablonen orientiert, trifft auf äußere Einflüsse, die sich immer weiter in eine Richtung bewegen und unbeweglich zu werden scheinen. Virtuelle Effekte wie Echokammern und Filterbubbles sorgen eben nicht für vielfältige Einflüsse, sondern lassen einfältige und festgefahrene Identitätskonstruktionen zu, die ohnehin seit der Globalisierung in Zersplitterung begriffen sind und sich häufig an Stereotypen orientieren.

Diese Unsicherheit des eigenen Selbst trifft auf das Aufmerksamkeitsprinzip des sozialen Mediums, persönliche Unsicherheit kann eine Folge sein. Darüber hinaus entstehen in Filterbubbles Meinungen und Einstellungen die immer weiter polarisieren können.

Die daraus entstehenden Fronten entfernen und entfremden sich immer weiter voneinander, bis eine reflektierte Kommunikation problematisch werden kann. Außerdem weisen die dabei entstehenden Einstellungs-Konflikte eine scheinbar geringe Wirkung auf die physische Identität auf.

Virtuelle Täter:innen müssen die technische Schnittstelle lediglich ausschalten bzw. unterbrechen und in die offline Welt zurück kehren, damit auch das Wirken ihres Handelns in den Hintergrund rückt.

Es fehlt also für potenziell gewalttätige Identitätsschablonen die sozialen Korrektive, die in der physischen Realität eher präsent ist, was ebenfalls ein eigenes Kriterium des digitalen Raumes darstellt, besonders sozialer Medien wie Facebook. Die einzige Strafe die Täter:innen zu erwarten haben ist der Ausschluss aus der Online-Gemeinschaft, wobei das virtuell gewalttätige Verhalten oftmals nicht geahndet wird. Darüber hinaus lassen sich auch potenziell unendlich viele Profile anlegen, demnach kann ein möglicher Ausschluss auch nur ein Vorübergehender sein. Die Folge: die Hemmschwelle für virtuell gewalttätiges Verhalten kann aufgrund einer polarisierenden digitalen Identität und darüber hinaus, durch die scheinbar fehlenden Auswirkungen auf die physische Realität sinken. Das Gefühl von Anonymität bzw. von Unsichtbarkeit lässt diese Hemmschwelle weiter fallen. Durch die eigens konstruierte digitale Identität lassen sich auch die eigenen existenziellen und physisch sichtbaren Merkmale verschleiern bzw. auflösen. Dara Katharina Fichtner dazu passend: „Was auch immer sie im Netz tun oder sagen, kann nicht direkt mit ihrer realen Person verglichen werden.“²⁹³ An diesem Punkt treten besonders Internettrolle in Erscheinung. Ein Phänomen sozialer Medien sind die Störenfriede, deren Absicht es gar nicht ist einen Diskurs konstruktiv und respektvoll zu gestalten. Die Unsichtbarkeit sozialer Medien gibt den Nährboden für Internettrolle und damit auch für eine Eskalation einer digitalen Kommunikationssituation innerhalb sozialer Medien. Ein Ursprung dieser Entwicklung liegt in der spezifischen Wahrnehmungssituation innerhalb sozialer Medien. Durch den lediglich teilweise beanspruchten Wahrnehmungsapparat des Menschen, können Kommunikationsakte nur eingeschränkt wahrgenommen werden.

In dem Anspruch, dass die menschliche Wahrnehmung als das Ganze seiner einzelnen Teile betrachtet werden muss, können die User digitaler Medien die Kommunikationssituation gar nicht vollends erfassen. Auch das ist eine technologisch-räumliche Problematik sozialer Medien.

Wenn die Informationen nicht vollständig wahrgenommen werden können, kann auch keine fundierte Reaktion darauf stattfinden. Ein Beispiel ist die Wahrnehmung hierarchischer Machtpositionen der User, die nicht so stark ausgeprägt sein kann wie in der physischen Realität. Das bedeutet, durch das Fehlen non-verbaler Zeichen wie Augenkontakt, Körpersprache und Präsentation kann die Wahrnehmung von Autorität und Respekt nicht in

²⁹³ Ebd. S.36

gleichem Maße verlaufen wie das im physischen Raum der Fall ist.²⁹⁴ Auch dadurch kann die Hemmschwelle gegenüber virtueller Gewalt sinken, weil auch in diesem Fall soziale Korrektive nicht greifen können. Die Erkenntnis, dass reale Objekte ebenfalls besser wahr genommen werden können als nicht-reale gibt dieser Problematik eine weitere Dynamik.

Die dargestellten Diskrepanzen treffen nun auf spezifische Charakteristiken des virtuellen Raumes. Im virtuellen Raum entsteht ein Realitätseindruck der nur bedingt der physischen Realität entspricht.

Dieses Beispiel wird anhand der beschriebenen Effekte Echokammer und Filterbubble deutlich. Wie dargestellt, bekommen User nur jene Inhalte präsentiert die Ähnlichkeiten zu ihrem Konsum aufweisen. Die daraus entstehende potenzielle Einförmigkeit der Informationen kann zur Folge haben, dass User davon ausgehen, diese Informationen wären einerseits die relevantesten und andererseits kann dieser Effekt dazu führen, dass User das Gefühl bekommen die Informationen wären allgemein gültig und alle User wären der gleichen Meinung. Damit entsteht ein Realitätseindruck der gar nicht der tatsächlichen Realität entsprechen muss. Auch diese Problematik kann die Hemmschwelle für virtuelle Konflikte fallen lassen. Was User nicht wahrnehmen ist die Scheinrealität des physisch-virtuellen Raumes. Verbunden mit unzureichenden immersiven Effekten lässt sich die Aussage treffen, dass User aufgrund fehlender Informationen Situationen falsch einschätzen und die Situation auch falsch reflektieren durch fehlende fühlbare Konsequenzen. Nämlich als eine Situation die keinerlei Einfluss auf die physische Realität hätte und darüber hinaus das Gefühl, 'das wäre gar nicht ich selbst', der virtuell gewalttätig handelt.²⁹⁵

Diese Situation trifft nun auf die technische Grundstruktur sozialer Medien. Durch die Steuerung der Inhalte aufgrund von Algorithmen und algorithmischen Empfehlungssystemen, bestimmen die User nicht eigenständig welche Informationen sie bekommen. Dieser Punkt, verbunden mit den Problematiken sozialer Medien wie Meinungsverengung und monokulturellen Diskursen, kann dafür sorgen, dass die Wahrnehmung des physisch-virtuellen Raumes fehlerhaft verläuft und sich darüber hinaus einseitig entwickelt. Allein durch die technisch vorgegeben Handlungs- bzw. Wahrnehmungsvorschriften verändern soziale Medien wie Facebook den gesendeten Code deutlich. Im Hinblick auf McLuhan et al und Latour et al ist dieser Vorgang ein weiteres Indiz dafür, dass Shitstorms eine strukturelle räumliche Grundproblematik sozialer Medien sein können.

²⁹⁴ Vgl. Ebd. S.37

²⁹⁵ Vgl. Ebd. S.36

Diese Problematik wird nochmals erweitert geht man davon aus, das algorithmische Empfehlungssysteme jene Inhalte mit größerer Wahrscheinlichkeit anzeigen, die die meiste Aufmerksamkeit bekommen. Wie Dominik Zeilinger exemplarisch an politischen Facebook-Gruppen festgestellt hat, sind es besonders radikale und extreme Inhalte die weitreichende Interaktionen aufweisen.

Die Entwicklung einer eingeschränkten sozialen Diversität Facebooks aufgrund der beschriebenen Effekte wie Echokammer und Filterbubble, können zu einer verengten Meinungsbildung und zu einem einseitigen Diskurs führen, die wiederum in Facebook-Gruppen besonders ausgeprägt zu sein scheinen. Treffen nun die User dieser abgeschlossenen Gruppen in einem Beitrag mit großer Reichweite und einem polarisierendem Thema aufeinander, kann dies zu einer feindlich polarisierten Situation führen, in der beide Lager der Illusion zugrunde liegen das ihre Wahrheit determiniert und allgemein gültig sei. Diese Situation liegt potenziell in der technologischen Grundstruktur Facebooks begründet.

Ein weiterer Punkt der diese These stützt ist die mangelhafte Kontrollinstanz durch Facebook selbst. In geschlossenen Facebook Gruppen werden teils extreme Meinungen geäußert, ohne das diese unbedingt gegen die Nutzungsrichtlinien des Mediums verstoßen müssen. Darüber hinaus gibt es auf Facebook eine kaum vorhandene Überprüfung der Fakten. Daraus können Meinungen und Ansichten entstehen die niemals der Wahrheit entsprochen haben müssen. Wenn nun allerdings ein konstruktiver Diskurs bereits in der Struktur des Mediums problematisch erscheint, dann erscheint eine Konfrontation als unausweichlich. Wenn sich extreme Verschwörungstheorien ohne gesellschaftliche Korrektive entfalten können, dann können sich ganze Gruppen von Usern einem Diskurs unbewusst verweigern. Wenn diese radikalisierten Gruppen nun bspw. auf einen polarisierende Zeitungsartikel wie Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen (Facebook, DER SPIEGEL, 6.5.2022, Kapitel 7.8) stoßen, dann ist eine konstruktive Diskussion bereits vor ihrer Entstehung nahezu unmöglich.

Wenn es dazu noch an Empathie und korrekter Wahrnehmung mangelt fällt die sozialgesellschaftliche Hemmschwelle zusehends und virtuelle Gewaltphänomene erscheinen schon fast als zwangsläufige Folge dieses Aufeinandertreffens. Diese Situation bezieht Internettrolle noch gar nicht mit. In einer emotionalisierenden Sachlage, in der Unverständnis auf eine gefallende Hemmschwelle trifft, können Internettrolle

das Zünglein an der Waage sein und die Wahrscheinlichkeit für die Entstehung virtueller Gewaltphänomene nochmals erhöhen.

Die letzten Variablen ergeben sich weitestgehend aus der technologisch-medialen Betrachtung des Untersuchungsgegenstandes. Doch auch die erarbeitete Raumebene zeigt auf, dass der physisch-virtuelle Raum des sozialen Mediums Facebook virtuelle Gewaltphänomene wie den Shitstorm strukturell begünstigen kann.

Als Ausgangspunkt dienen die folgenden Annahmen: Der virtuelle Raum, der nachgewiesenen formalen Ähnlichkeiten zum Spielfeld aufweist und physische gesellschaftliche Vorgänge, die ihrerseits einen Spielcharakter aufweisen.

Wenn nun der physisch-virtuelle Raum als Schnittstelle des virtuellen und des physischen Raumes fungiert, lassen sich durch den Spielbegriff Huizingas einige Problematiken auf das soziale Medium Facebook übertragen.

Zu allererst spiegelt die Spielsituation nicht das wirkliche Leben wider, kann allerdings Auswirkungen auf die physische Realität haben. Ähnlich verhält es sich mit dem sozialen Medium Facebook. Innerhalb des Raumes werden Bedeutungen konstruiert, die nicht nur auf dieses räumliche Innen Einfluss nehmen.

Spielt man ein gewalttätiges Spiel so verletzt oder tötet man Niemanden im tatsächlichen Leben, man 'tut nur so als ob'. Allerdings können Verletzungen eine Folge davon sein. Wenn sich bspw. Kinder spielend raufen dann können sie sich verletzen. Es liegt also eine Auswirkung auf die physische Realität vor. Außerdem können auch im Spiel Streitigkeiten entstehen.

Gehen wir davon aus dass der virtuelle Raum einer Spielsituation formal ähnelt, wird dies im Shitstorm deutlich. Die Hemmschwelle sinkt durch den Anschein der fehlenden Ernsthaftigkeit, die fehlende physische Bezugsebene wirkt jedoch auf die virtuelle Scheinrealität ein. Durch die Perspektive, dass Facebook als soziales Medium innerhalb des physisch-virtuellen Raumes liegt, werden allerdings Bedeutungen die im physischen Raum entstehen, oder umgekehrt, auf den virtuellen Raum projiziert und wirken auf ihn ein.

Das heißt der Ursprung eines Shitstorms liegt in der physischen Realität, in Form eines Menschen und einer Texteingabe. Die Auswirkungen liegen allerdings in virtueller Form vor, in diesem Falle als Teilhabe oder Auslösung eines Shitstorms. Das Verhalten innerhalb eines sozialen Mediums erweckt nicht den Anschein einer determinierten Handlung, somit lässt sich die fallende Hemmschwelle auch von diesem Zwischenraum aus betrachten.

Die Aussicht bzw. die Form von Gewinn in einem Spiel ist ein weiteres Indiz. Im Spiel werden nicht nur Preise vergeben, sondern auch ideelle Gewinnformen wie Prestige, Lob und

Anerkennung 'ausgespielt'. In einem Shitstorm liegt eine ähnliche (An)Spannung vor und der Preis ist möglicherweise Prestige, indem man die gegenüberliegende Seite der bspw. der Unwahrheit entlarvt bzw. die Meinung des Gegenübers ändert. Die so entstandene Situation gleicht einer Gewinner/Verlierer-Gegenüberstellung und ist gekennzeichnet durch den Anreiz zu 'gewinnen'. Die dadurch entstehende Motivation kann ebenfalls durch die räumliche Grundstruktur des physisch-virtuellen Raumes gesteigert sein, auch wenn es in einem Shitstorm keine Gewinner geben kann.

Ein weitere Überschneidung ist die veränderte Identität im virtuellen Raum und im Spiel.

Die eigene Identität lässt sich in beiden Fällen verschleiern, verändern oder gänzlich neu konstruieren. Daraus kann wiederum, wie bereits beschrieben, die Hemmschwelle gegenüber einer virtuellen Eskalation sinken.

Wenn nun im Spiel Dinge ausgelebt werden können die in der realen Welt nicht verwirklicht werden, wie eben im Internet, dann können virtuelle Verhaltensweisen als eine Art Katalysator dienen. Aufgestaute Emotionen der physischen Realität die allerdings in der physischen Welt selbst nicht kompensiert werden können, lassen sich durch die räumliche Struktur des physisch-virtuellen Raumes leichter auf jenen übertragen.

Durch die fehlenden Konsequenzen und Strafen innerhalb sozialer Medien, kann die Emotion dahingehend umgeleitet werden. Außerdem ist die Hürde virtueller Gewaltausübung durch die räumliche Schnittstelle geringer.

An der Beispielmotion Wut wird dies deutlich. Aufgestaute Wut verlangt nach einem Ventil. Wenn dieses Ventil allerdings nicht gefunden werden kann, wenn ein Arbeitnehmer den Ärger seinem Chef oder seiner Chefin gegenüber nicht mitteilen kann, aufgrund einer vermeintlichen Konsequenz, zum Beispiel einer möglichen Kündigung, dann lässt sich diese Wut auf die virtuelle Welt übertragen. Denn in diesem Raum sind die Konsequenzen ohne direkte Auswirkungen. Ist die Wut einmal befreit, lässt sich die Verbindung zum physisch-virtuellem Raum einfach auflösen, ohne eine physische Strafe erwarten zu müssen. Der bedeutet der physisch-virtuelle Raum Facebook weist einige Problematiken auf, die auf zwei verschiedene Grundvariablen zurück zu führen sein können.

Auf der einen Seite, ist die technologische Struktur und der mediale Charakter des Mediums problematisch. Wie dargestellt wurde, sind der veränderte mediale Code zwischen Sender und Empfänger, verbunden mit spezifischen Ursachen einer abfallenden Hemmschwelle innerhalb des eröffneten Raumes verantwortlich dafür, dass die Wahrscheinlichkeit für die Entstehung von Shitstorms erhöht ist. Diese Prozesse laufen unabhängig zu einem möglichen User-Verhalten.

Diese Variable wird auf der anderen Seite durch die räumliche Grundstruktur determiniert bzw. ergänzt.

Der physisch-virtuelle Raum als solcher kann die Hemmschwelle gegenüber virtuellem gewalttätigen Verhalten weiter sinken lassen.

Die daraus entstehende Konsequenz zeigt deutlich auf, dass Shitstorms dem physisch-virtuellen Raum Facebook zu Grunde liegen können, zumindest weisen eine Vielzahl der Indizien darauf hin.

Dementsprechend kann die These durchaus bestätigt werden das Shitstorms dem physisch-virtuelle Raum des sozialen Mediums Facebook inhärent sind und damit die strukturelle Grundbedingung für virtuelle Gewaltphänomene gegeben sein kann.

Sicherlich hat diese Arbeit nur einige wenige Faktoren untersucht, spannend wäre sicherlich eine Vertiefung des Raumbegriffs oder ein tiefergehender soziologischer Zugang. Interessant wäre auch eine erweiterte Untersuchung über die Auswirkungen virtueller Gewaltphänomene vor dem Hintergrund des Raumbegriffs als Zwischenraum der beiden Ausgangsräume Virtualität und physischer Raum.

9. Literaturverzeichnis:

9.1 Bibliographie

Adelberg, Philipp, Nikolaus: Rechtspflichten und -grenzen der Betreiber sozialer Netzwerke – Zum Umgang mit nutzergenerierten Inhalten, Springer, Köln, 2019, letzter Aufruf: 1.5.2021, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-29344-4.pdf>

Altendorfer, Otto: Einführung in die Kommunikationswissenschaft, In: Altendorfer, Otto; Hilmer, Ludwig (Hrsg.): Medienmanagement – Methodik, Journalistik und Publizistik – Medienrecht, Band 1, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2009, S.167-196, letzter Abruf: 4.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-531-91770-2.pdf>

Ansorge, Ulrich; Leder, Helmut: Wahrnehmung und Aufmerksamkeit, 2. Auflage, In: Kriz, Jürgen (Hrsg.): Basiswissen Psychologie, Springer, Wien, 2017, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-12912-5.pdf>

Beck, Klaus; Jünger, Jakob: Soziologie der Online-Kommunikation In: Schweiger, Wolfgang; Beck Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation, Springer VS, Wiesbaden, 2019, 2. Auflage

Bilan, Christian: Die Rolle des Bewegungsspiels im interkulturellen Vergleich, ibidem-Verlag, Stuttgart, 1999

Bistline, Erin; Hawkins, Ann: Polite Gamesters, Bewitching Games: On the History of Games and Literary Study, College English Association, Baltimore, 2017, letzter Abruf: 12.5.2022, <https://www.proquest.com/docview/1885744493/fulltextPDF/23A341BBEF0A42F3PQ/1?accountid=14682>

Blecking, Diethelm: Fußball, soccer, calcio. Ein englischer Sport auf seinem Weg um die Welt., Deutscher Taschenbuch Verlag, In: Eisenberg, Christiane (Hrsg.): Sportwissenschaft, Elsevier B.V, München, 1998, Vol. 28, 2. Ausgabe, S.222-224, letzter Aufruf: 13.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/BF03176465.pdf>

Bonfadelli, Heinz: Medieninhaltsforschung - Grundlagen, Methoden, Anwendungen, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2002, letzter Aufruf: 28.4.2022, <https://elibrary-utb-de.uaccess.univie.ac.at/doi/epdf/10.36198/9783838523545>

Buttiglione, Rocco: Die Wahrheit im Menschen - Jenseits von Dogmatismus und Skeptizismus, Springer VS, Wiesbaden, 2019
<https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-14028-1.pdf>

Castells, Manuel: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft - Das Informationszeitalter Wirtschaft · Gesellschaft · Kultur, Springer VS, Wiesbaden, 2017, 1.Band, 2.Auflage, letzter Abruf: 28.4.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-11322-3.pdf>

Crest, Masion: Internet, Masion Crest, Broomall, 2019, letzter Abruf: 12.5.2022, <https://web-p-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzE5ODEyMjhX0FO0?sid=962bf6c5-be54-40a3-8178-0c34b8c7ec3b@redis&vid=0&format=EB&rid=1>

Docimo, Salvatore; Jacob, Brian; Seras, Kevin; Ghanem, Omar: Closed Facebook groups and COVID-19: an evaluation of utilization prior to and during the pandemic, In: Surgical Endoscopy and Other Interventional Techniques (Surgical Endoscopy), Springer Science, New York, 2021, Vol. 35, S.4986-4990, letzter Abruf 13.5.2022, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s00464-020-07971-0.pdf>

Dolata, Ulrich; Schrape, Jan-Felix: Kollektivität und Macht im Internet
Soziale Bewegungen – Open Source Communities – Internetkonzerne, Springer VS, Wiesbaden, 2018
<https://link.springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-17910-6.pdf>

Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet, In: Batinic, Bernad (Hrsg.): Internet und Psychologie – Neue Medien in der Psychologie, Band 2, Hogrefe, Seattle, 1999

Eickelpasch, Rolf: Identität, transcript, Bielefeld, 2004, letzter Abruf: 7.3.2022, <https://web-p-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzIyNjQyNTNfX0FO0?sid=86a53350-20e3-4180-a528-97c2d99b7fc3@redis&vid=0&format=EB&rid=1>

Eitze, Sarah; Felgendreff, Lisa; Korn, Lars; Sprengholz, Philipp; Allen, Jennifer; Jenny, Miriam; Wieler, Lothar; Thaiss, Heidrun; De Bock, Freia; Betsch, Cornelia: Vertrauen der Bevölkerung in staatliche Institutionen im ersten Halbjahr der Coronapandemie: Erkenntnisse aus dem Projekt COVID-19 Snapshot Monitoring (COSMO), In: Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz, Ausgabe 64 (3), 2021, S. 268-276, letzter Abruf: 13.5.2022, <https://link.springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/s00103-021-03279-z.pdf>

Esch, Franz-Rudolf: Massenkommunikation, In: Gabler Wirtschaftslexikon Online, Springer Nature, Wiesbaden, letzter Abruf: 4.3.2022, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/massenkommunikation-39336/version-262747>

Fichtner, Dara Katharina: Verstecken hinter der Anonymität: Hasspostings in sozialen Medien und ihre rechtlichen Konsequenzen, Uni Wien, Wien, 2018

Folger, Mona; Röttger, Ulrike: Entstehung und Entwicklung von negativem Word-of-Mouth: Warum Facebook-Nutzer Shitstorms initiieren und unterstützen, In: Hoffjann, Olaf; Pleil, Thomas (Hrsg.): Strategische Onlinekommunikation – Theoretische Konzepte und empirische Befunde, Springer VS, Wiesbaden, 2015, S.155-183, letzter Abruf: 14.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-03396-5.pdf>

Froitzheim, J. Ulf: Echokammern sind nicht harmlos, In: Kappes, Christoph; Krone, Jan; Novy, Leonard: Medienwandel kompakt 2014–2016 - Netzveröffentlichungen zu Medienökonomie, Medienpolitik & Journalismus, Springer VS, Wiesbaden, 2017, letzter Abruf 4.4.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-17501-6.pdf>

Grampp, Sven: Medienwissenschaft, UVK, Konstanz/München, 2016

Grimm, Petra; Keber, Tobias; Zöllner, Oliver (Hrsg.): Anonymität und Transparenz in der digitalen Gesellschaft, In: Capurro, Rafael; Grimm, Petra (Hrsg.): Schriftenreihe Medienethik, Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 2015, Band 15

Grimm, Rüdiger; Delfmann, Patrick: Digitale Kommunikation, 2. Auflage, De Gruyter, Berlin/Boston, 2017

Guski, Rainer: Wahrnehmung – Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme, 2.Auflage, Kohlhammer, Berlin/Stuttgart/Köln, 2000

Günzel, Stephan (Hrsg.): Raum – Ein interdisziplinäres Handbuch, J.B. Metzler, Stuttgart, 2010

Haas, Thomas; Kilian, Thomas: JENSEITS DER ANONYMITÄT – WIE RECHTFERTIGEN FACEBOOK-NUTZER IHR VERHALTEN? - Eine empirische Studie auf Basis der Neutralisierungstheorie, In: Grimm, Petra; Keber, Tobias; Zöllner, Oliver (Hrsg.): Anonymität

und Transparenz in der digitalen Gesellschaft, Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 2015, Band 15, S.151-163

Habermas, Jürgen: Kommunikatives Handeln und detranszendentalisierte Vernunft, Philipp Reclam, Stuttgart, 2001

Habermas, Tilmann: Geliebte Objekte - Symbole und Instrumente der Identitätsbildung, In: Graumann, Carl Friedrich; Herzog, Frank; Metraux, Alfred (Hrsg.): Perspektiven der Humanwissenschaft, Band 19, de Gruyter, Berlin/New York, 1996

Hagedorn, Günther: Spielen, Rowohlt, Hamburg, 1987

Haustein, Lydia: Videokunst, Verlag C.H.Beck, München, 2003

Hartmann, Frank: Medien und Kommunikation, Facultas Verlag, Wien, 2008, letzter Abruf: 15.5.2022, <https://elibrary-utb-de.uaccess.univie.ac.at/doi/epdf/10.36198/9783838530147-1-5>

Hass, Berthold; Walsh, Gianfranco; Kilian, Thomas (Hrsg.): Web 2.0 -

Neue Perspektiven für Marketing und Medien, Springer Verlag, Berlin, 2008, letzter Abruf: 13.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-540-73701-8.pdf>

Hertrampf, Ulrich: „Quantencomputer“, In: Informatik-Spektrum, Oktober 2000, Ausgabe 24, <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs002870000121?LI=true>, letztes Abruf: 14.9.17

Hettler, Uwe: Social Media Marketing – Marketing mit Blogs, Sozialen Netzwerken und weiteren Anwendungen des Web 2.0, Oldenbourg Verlag, München, 2010, letzter Abruf: 1.5.2021, https://books.google.at/books?hl=de&lr=&id=VcnpBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR10&dq=unterschied+soziale+medien+und+soziale+netzwerke&ots=lq_0WUh3NO&sig=H36p3qVEL_iKzb7V2wetKC0W_xov=onepage&q&f=false

Hockett, Charles F.: The origin of speech, In: Scientific American, Ausgabe 203, S.88-111, New York, 1960

Hoffjann, Olaf; Pleil, Thomas (Hrsg.): Strategische Onlinekommunikation - Theoretische Konzepte und empirische Befunde, Springer VS, Wiesbaden, 2015, letzter Abruf: 16.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-03396-5.pdf>

Hoffmann-Riem, Wolfgang (Hrsg.): Big Data – Regulative Herausforderungen, Nomos, Baden-Baden, 2018, 1. Auflage, letzter Abruf: 23.5.2022, <https://www-nomos-elibrary-de.uaccess.univie.ac.at/10.5771/9783845290393-1/titelei-inhaltsverzeichnis?page=1>

Huizinga, Johan: Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg, 1997

Ihwas, Dr. Saleh Ramadan: Strafverfolgung in Sozialen Netzwerken Facebook & Co. als moderne, Nomos, Baden-Baden, 2014, letzter Abruf 21.5.2022, <https://www-nomos-elibrary-de.uaccess.univie.ac.at/10.5771/9783800593743-474/kapitel-8-schlussbetrachtung-die-straft-und-bussgeldrechtliche-verantwortlichkeit-der-diensteanbieter-sozialer-netzwerke-im-internet?page=1>

Imhof, Kurt; Blum, Roger; Bonfadelli, Heinz; Wyss, Otfried Jarren Vinzens (Hrsg.): Demokratisierung durch Social Media? - Mediensymposium 2012, Springer VS, Wiesbaden, 2012, letzter Abruf: 13.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-10140-4.pdf>

Jörissen, Benjamin; Meyer, Torsten: Subjekt – Medium – Bildung, Medienbildung in Gesellschaft, Springer VS, Wiesbaden 2015, letzter Abruf: 13.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-06171-5.pdf>

Kasprowicz, Dawid; Rieger, Stefan (Hrsg.): Handbuch Virtualität, Springer VS, Wiesbaden, 2020, letzter Abruf: 18.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-16342-6.pdf>

Kirkpatrick, David: Der Facebook-Effekt – Hinter den Kulissen des Internet-Giganten, Carl Hanser Verlag, München, 2011

Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft – Einführung in die Akteure-Netzwerk-Theorie, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2007, 1. Auflage

Maletzke, Gerhard: Massenkommunikationstheorien, In: Baacke, Dieter; Gast, Wolfgang; Straßner, Erich (Hrsg.): Medien in Forschung + Unterricht, Band 7, Serie B, Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1988

McLuhan, Marshall; Powers, Bruce: The Global Village – Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Junfermann Verlag, Paderborn, 1995

Meise, Bianca: Im Spiegel des Sozialen - Zur Konstruktion von Sozialität in Social Network Sites, In: Fromme, Johannes; Ganguin, Sonja; Iske, Stefan; Meister M. Dorothee; Sander, Uwe (Hrsg.): Medienbildung und Gesellschaft, Springer VS, Wiesbaden, 2015, Band 29, letzter Abruf: 18.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-06245-3.pdf>

Merten, Klaus: Kommunikation: Eine Begriff- und Prozeßanalyse, Westdeutscher Verlag, Wiesbaden, 1977,

Misoch, Sabina: Online-Kommunikation, UVK, Konstanz, 2006, letzter Abruf 17.2.2022, <https://elibrary-utb-de.uaccess.univie.ac.at/doi/epdf/10.36198/9783838528359>

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace, MIT Press, Cambridge, 1997

Neitzel, Britta: Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien, In: Brinckmann, N., Christine (Hrsg.), montage AV, Berlin, Ausgabe: 17.2.2008

Ortner, Heike; Pfurtscheller, Daniel; Rizzolli, Michaela; Wiesinger, Andreas (Hrsg.): Datenflut und Informationskanäle, innsbruck university press, Innsbruck, 2014, letzter Abruf 13.5.2022, <https://diglib.uibk.ac.at/ulbtirola/download/pdf/273320?originalFilename=true>

Prexl, Lydia: Mit digitalen Quellen arbeiten - Richtig zitieren aus Datenbanken, E-Books, YouTube und Co., Verlag Ferdinand Schöningh, Paderborn, 2015, 3.Auflage, letzter Abruf: 6.7.2022, <https://elibrary-utb-de.uaccess.univie.ac.at/doi/book/10.36198/9783838550725>

Radley, Gail: Facebook, Abdo Publishing, Minnesota, 2019, letzter Abruf: 22.3.2022, <https://web-s-ebscohost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzE4OTUyMzdfX0FO0?sid=d064e44a-0cad-4f7e-8f24-0b7f28775159@redis&vid=0&format=EB&rid=1>

Reckwitz, Andreas: Das hybride Subjekt - Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne, Suhrkamp, Berlin, 2020, letzter Abruf 23.4.2022, <https://ebookcentral-proquest-com.uaccess.univie.ac.at/lib/univie/reader.action?docID=6264521>

Rheingold, Howard: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace, Rowohlt, Hamburg, 1995

Rippl, Daniela; Ruhnau, Eva: Wissen im 21. Jahrhundert - Komplexität und Reduktion, Wilhelm Fink Verlag, München, 2002
<https://download.digitale-sammlungen.de/pdf/1638033576888bsb00041317.pdf>

Röhle, Theo: Die Software sozialer Medien, In: Schmidt, Jan-Hinrik; Taddicken, Monika (Hrsg.), Handbuch Soziale Medien, Springer VS, Wiesbaden, 2015, letzter Aufruf: 1.5.2021, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/referencework/10.1007/978-3-658-03895-3#toc>

Schad, Gina: Digitale Verrohung? – Was die Kommunikation im Netz mit unserem Mitgefühl macht, Wilhelm Goldmann Verlag, München, 2017

Scheuerl, Hans (Hrsg.): Theorien des Spiels, Beltz Verlag, Weinheim/Basel, 1975, 10. Auflage

Schmidt, Jan-Hinrik; Taddicken, Monika: Handbuch Soziale Medien, Springer VS, Wiesbaden, 2017, letzter Abruf: 24.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-03765-9.pdf>

Schmiede, Rudi: Informationsgesellschaft, In: Hirsch-Kreinsen, Hartmt; Minssen, Heiner (Hrsg.): Lexikon der Arbeits- und Industriesoziologie, 2. Auflage, Nomos, Baden-Baden, 2017, S.187-190

Schönhammer, Rainer: Einführung in die Wahrnehmungspsychologie - Sinne, Körper, Bewegung, Facultas, Wien, 2013, 2.Auflage, letzter Abruf: 23.5.2022, <https://elibrary-utb-de.uaccess.univie.ac.at/doi/book/10.36198/9783838540764>

Schweinitz, Jörg: Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hrsg.), Das Spiel mit dem Medium, Schüren, Marburg, 2006, S.136-154

Sikkenga, Jörg: Shitstorm-Prävention, Springer Gabler, Berlin, 2017, letzter Abruf: 14.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-662-54016-9.pdf>

Simek, Rudolf: Trolle - Ihre Geschichte von der nordischen Mythologie bis zum Internet, Böhlau Verlag, Köln/Weimar/Wien, 2018, letzter Abruf 4.4.2022, <https://www-vr-elibrary-de.uaccess.univie.ac.at/doi/book/10.7788/9783412511883>

Stegbauer, Christian: Shitstorms – Der Zusammenprall digitaler Kulturen, Springer, Wiesbaden, 2018

Steinke, Lorenz: Bedienungsanleitung für den Shitstorm – Wie gute Kommunikation die Wut der Masse bricht, Springer Gabler, Wiesbaden, 2014, letzter Abruf 14.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-05588-2.pdf>

Thies, Ben: Mythos Filterblase, In: Kappes, Christoph; Krone, Jan; Novy, Leonard (Hrsg.): Medienwandel kompakt 2014–2016 - Netzveröffentlichungen zu Medienökonomie, Medienpolitik & Journalismus, Springer VS, Wiesbaden 2017, letzter Abruf: 28.5.2022, <https://link-springer-com.uaccess.univie.ac.at/content/pdf/10.1007/978-3-658-17501-6.pdf>

Wagner, Elke: Intimisierte Öffentlichkeiten - Pöbeleien, Shitstorms und Emotionen auf Facebook, transcript Verlag, Bielefeld, 2019, letzter Abruf: 25.5.2022, <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/9783839440261/html>

Walter, Volker: Virtualität und Lebensstil – Über die Virtualisierung der Gesellschaft, Rainer Hampp Verlag, München/Mering, 2001

Warnke, Martin: Virtualität und Interaktivität, In: Pfisterer, Ulrich (Hrsg.): Metzler Lexikon

Kunstwissenschaft – Ideen, Methoden, Begriffe, J.B.Metzler, Stuttgart/Weimar, 2019, 2.Auflage, S.459-462

Wegmann, Carina: Facebook – ein sozialer Paradigmenwechsel?, Diplomica Verlag, Hamburg 2015, letzter Abruf: 12.3.2022, <https://web-p-ebshost-com.uaccess.univie.ac.at/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzk4OTMxNV9fQU41?sid=63233212-bb2b-42b4-bb4a-f7e8f4ddbfe@redis&vid=0&format=EB&rid=1>

Wiemer, Serjoscha: Körpergrenzen: zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen, In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hrsg.), Das Spiel mit dem Medium, Schüren, Marburg, 2006, S.244-262

Wieser, Matthias: Das Netzwerk von Bruno Latour - Die Akteur-Netzwerk-Theorie zwischen Science & Technology Studies und poststrukturalistischer Soziologie, transcript Verlag, Bielefeld, 2012, letzter Abruf: 9.5.2022, <https://www-degruyter-com.uaccess.univie.ac.at/document/doi/10.1515/transcript.9783839420546/html>

Wunden, Wolfgang: Mehr ‚Anonymität‘ – bessere Kooperation? Zur Ethik digitaler Kommunikation, In: Grimm, Petra; Keber, Tobias; Zöllner, Oliver (Hrsg.): Anonymität und Transparenz in der digitalen Gesellschaft, Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 2015, Band 15, S.21-37

Zeilinger, Dominik: Kommunikationsplattform der Radikalisierung – Postings „linker“ und „rechter“ Facebook-Gruppen anlässlich der Ausschreitungen gegen Ausländer in Chemnitz 2018, Uni Wien, Wien 2019

Zimmermann, Tobias: Digitale Diskussionen - Über politische Partizipation mittels Online-Leserkomentaren, transcript Verlag, Bielefeld, 2017

Zinn-Zinneburg, Claudia: Namen und Identität im Internet - Nicknamen am Beispiel einer Subkultur und Facebooknamen als Hybride zwischen realen Namen, Uni Wien, 2014

Zweig, A. Katharina; Deussen, Oliver; Krafft, D. Tobias: Algorithmen und Meinungsbildung, In: Ludwig, Thomas: Informatik Spektrum, Springer VS, Ausgabe 40, Berlin/Heidelberg, 2017

9.2 Online-Quellen

DAZN [Facebook-Beitrag], „Derzeit ist noch nicht klar, wie die neue Preisstruktur ab 01.08. genau aussehen wird. [...]“, veröffentlicht 25.1.2022 12:20, letzter Abruf: 19.5.2022, <https://www.facebook.com/page/1536180393355103/search/?q=Preis>

DUDEN Wörterbuch, Immersion, letzter Abruf: 5.6.2022, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion>

DER SPIEGEL [Facebook-Beitrag], Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen, In: Facebook, Artikel vom 6.5.2022 8:20, letzter Aufruf: 8.5.2022, <https://www.facebook.com/page/38246844868/search/?q=Annalena%20Baerbock%20soll%20in%20Kürze%20in%20die%20Ukraine%20reisen>

SPIEGEL Politik [Original Online-Artikel], Annalena Baerbock soll in Kürze in die Ukraine reisen, veröffentlicht 5.5.2022 22:09, letzter Abruf: 7.6.2022, https://www.spiegel.de/politik/deutschland/aussenministerin-annalena-baerbock-soll-in-kuerze-in-die-ukraine-reisen-a-95769117-9f04-43fe-98e1-28b93a39f6b1?fbclid=IwAR2u36OcWkT0CBhPErg8dzBaumE6ARWgMCT6CCyCk9Xq2U0OpFteJwC10_I

9.3 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: 25.1.2022, 10:55.....	112
Abbildung 2: 25.1.2022, 11:00.....	112
Abbildung 3: 25.1.2022, 11:05.....	113
Abbildung 4: 22.4.2022, 14:51.....	113
Abbildung 5: 22.4.2022, 14:52.....	113
Abbildung 6: 22.4.2022, 14:52.....	113
Abbildung 7: 6.5.2022, 17:56.....	113
Abbildung 8: 6.5.2022, 17:57.....	114
Abbildung 9: 6.5.2022, 17:59.....	114
Abbildung 10: 6.5.2022, 18:01.....	114
Abbildung 11: 6.5.2022, 17:54.....	114
Abbildung 12: 6.5.2022, 18:02.....	115
Abbildung 13: 6.5.2022, 18:07.....	115
Abbildung 14: 6.5.2022, 18:09.....	115



Abbildung 1: 25.1.2022, 10:55

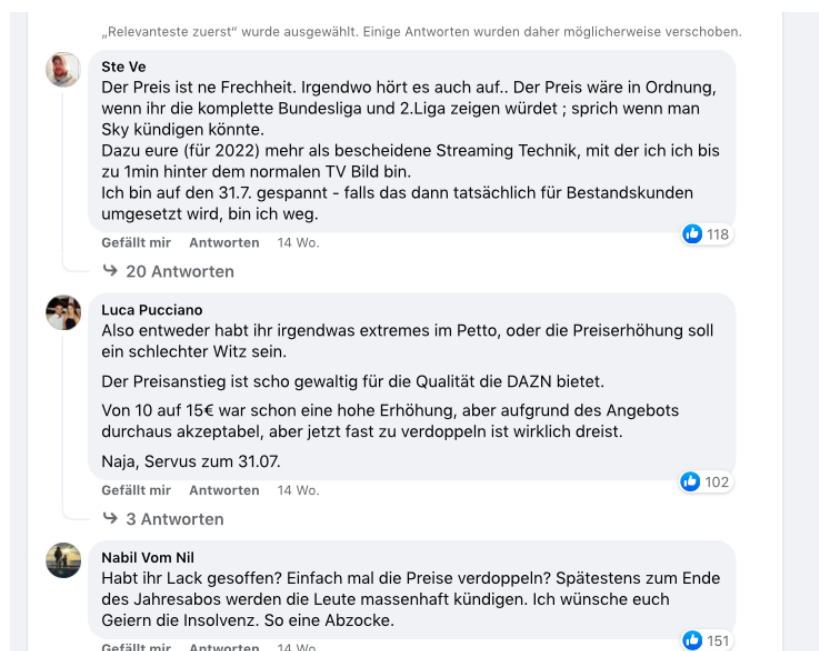


Abbildung 2: 25.1.2022, 11:00



Abbildung 3: 25.1.2022, 11:05

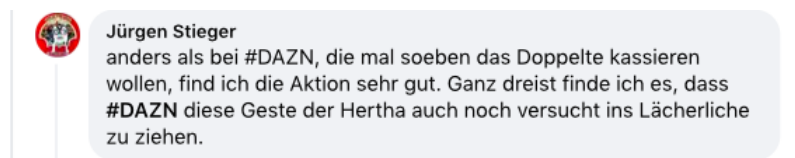


Abbildung 4: 22.4.2022, 14:51



Abbildung 5: 22.4.2022, 14:52



Abbildung 6: 22.4.2022, 14:52



Abbildung 7: 6.5.2022, 17:56

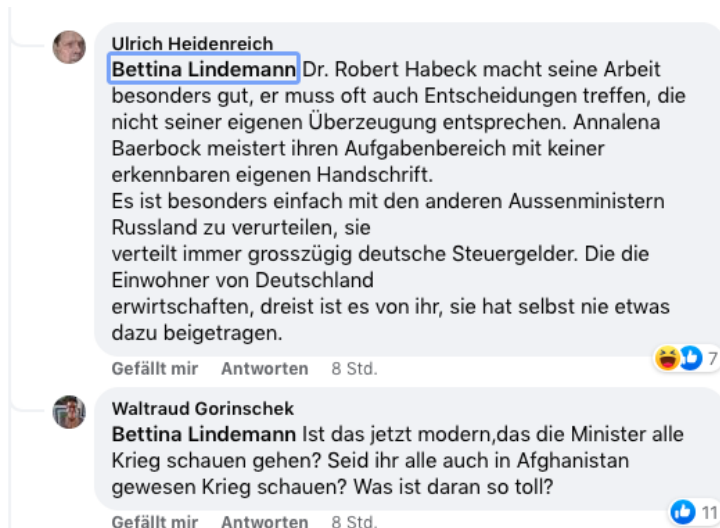


Abbildung 8: 6.5.2022, 17:57



Abbildung 9: 6.5.2022, 17:59



Abbildung 10: 6.5.2022, 18:01



Abbildung 11: 6.5.2022, 17:54



Abbildung 12: 6.5.2022, 18:02



Abbildung 13: 6.5.2022, 18:07



Abbildung 14: 6.5.2022, 18:09

Abstract:

Diese Master Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht, der räumlichen Entstehung von Shitstorms im sozialen Medium Facebook auf den Grund zu gehen. Dieser Problematik entsprechend werden eine Reihe verschiedener Faktoren und Variablen definiert und auf ihre digitale Bedeutung untersucht. Als Ausgangspunkt dient das Informationszeitalter und die Auswirkung auf Kommunikation und Identität. Im weiteren Verlauf wird der physisch-virtuelle Raum definiert und charakterisiert, der Annahme folgend, soziale Medien existieren in diesem Zwischenraum. Um diesem Raum habhaft zu werden, dient Johan Huizingas Spieltheorie als Grundannahme. Es werden einerseits Spiel und Kultur, genauso wie Virtualität und Spiel in einen gemeinsamen Bezug gesetzt. Im weiteren Verlauf wird das Phänomen des Shitstorms definiert, genauso wie soziale Medien. Nachdem die Erkenntnisse an zwei Beispiel-Shitstorms verdeutlicht werden, wird die abschließende Conclusio der These dieser Arbeit nachgehen, ob Shitstorms als Gewaltphänomen, dem physisch-virtuellen Raum Facebook inhärent sind.

Abstract English:

This master thesis has set itself the task of getting to the bottom of the spatial emergence of shitstorms in the social medium Facebook. According to this problem, a number of different factors and variables are defined and examined for their digital significance. The starting point is the information age and its impact on communication and identity.

In the further course, the physical-virtual space is defined and characterized, following the assumption that social media exist in this in-between space. In order to get hold of this space, Johan Huizinga's game theory serves as a basic assumption. On the one hand game and culture, as well as virtuality and game are put into a common relation.

In the further course, the phenomenon of the shitstorm is defined, as well as social media.

After the findings are illustrated with two example shitstorms, the final conclusion will pursue the thesis of this work, whether shitstorms as a phenomenon of violence are inherent in the physical-virtual space of Facebook.