

Fritz Betz

Unterhaltung mit der Universalmaschine

Über digitale Egotechnologien und ambivalent-virtuelle Vergemeinschaftung

Vortrag anlässlich der Sommertagung für Kinder- und Jugendliteratur in Saalfelden, 22.

8. 2001

Guten Tag meine Damen und Herren, ich bedanke mich für die Gelegenheit, auf dieser Sommertagung einen Vortrag halten zu dürfen und Sie und dabei auch mich selbst mit der Frage zu konfrontieren, was denn für Kinder und Jugendliche der Aufbruch in die Welt der digitalisierten Unterhaltung bedeutet, der sich mit Computern und Geräten der Telekommunikation längst vollzogen hat.



Werbeannonce von Bull, in: Trend, Juni 1999, S. 18.¹

Sie sehen hinter mir ein Bild aus einer Werbekampagne des Computerherstellers Bull, auf dem uns ein junger Mann präsentiert wird, vor dem wir – so die Werbebotschaft .- Angst haben sollen, denn, das sagt uns das Epigramm in der Fußzeile, wir wüßten bei Kindern nie genau, ob wir es mit Spielerei oder Sabotage zu tun haben, die unsere Computernetzwerke bedrohten. Das Kind als potentieller Hacker erscheint hier in einer Variante einer gängigen

¹ vgl. dazu auch die Analyse dieses Bildes von Johanna Riegler in: Betz, Fritz/Riegler, Johanna: Bilder der Arbeit in der Informationsgesellschaft. Konturen einer neuen Arbeitskultur: Eine Analyse der gegenwärtigen Imaginationen und medialen Darstellungsweisen. Wien: Unveröffentlichte Studie im Rahmen des FSP „Cultural Studies“ des bm:bwk, 2001, S. 129.

diskursiven Doppelfigur: in Verbindung mit Computern gerät es zum Opfer oder zum Repräsentanten der Gefahr und des Fremden.²

I.

In Betrachtungen über eine sogenannte „Generation N“ oder die „Net Kids“ gilt es also, einige gut gepflegte Stereotype ebenso im Auge zu behalten, wie sie zu umschiffen: zu den hartnäckigsten dieser Stereotype gehört es, Computer und Buch allein als Medienkonkurrenzveranstaltung zu denken, während sich heute vor allem Tendenzen zur Medienkonvergenz beobachten lassen. Medienkonvergenz bedeutet, dass Computer keine isolierten Maschinen sind, sondern in Verknüpfung mit anderen Medien, wie dem CD-Player, Fernsehen, Video, in diesen Tagen vor allem mit der Mobiltelefonie in Erscheinung treten. 1948 prägte der Computerpionier Alan Turing mit Bezugnahme auf die Organisation von Produktionsprozessen den Begriff der „Universalmaschine“, denn mit dem Computer benötigen wir, so Turing, nicht mehr unterschiedliche Maschinen für unterschiedliche Jobs, sondern nur noch die eine Megamaschine, den Computer, der für verschiedene Jobs adaptiert werden könnte. Der Computer mit seinen medialen Anschlüssen ist multifunktional, er ist eine Arbeitsmaschine, eine Nachrichtenverkehrsmaschine, ein Instrument der Bildung und eine Unterhaltungsmaschine. Wie andere historisch ältere Medien, so hat er auch das Buch in sich integriert, er ist nicht einfach nur eine ikonographische Bildermaschine als Antithese und radikaler Bruch zur Welt des Buchdrucks, sondern auf seiner Benutzeroberfläche ein Medium, das der alphabetischen Ordnung und zum Teil auch noch erzählerischer Strukturen bedarf. Digitaler Hypertext, wie der Fachausdruck für die nicht-linearen und nicht-sequentiellen Verknüpfungsmöglichkeiten von Textbausteinen, Bildern und bewegten Bildern heißt, bedeutet nicht nur einen radikalen Wandel in Bezug auf die Formprinzipien der Schriftkultur, sondern steht zu jener ersten Kulturrevolution des Buchdrucks, die mit der Ablösung des Handschriftenwesens im 15. und 16. Jh. erstmals eine Frühform von Hypertext in Form von Indizes, Fußnoten, Graphiken etc. und ihrer systematischen Verknüpfung im Korpus eines Textes ermöglichte, auch in einem Verhältnis der Kontinuität, der formalen Weiterentwicklung. Zumindest dem Anspruch mancher seiner Entwickler zufolge, ist das

² Zu den wichtigsten Diskursen, die eine solche Doppelfigur des Kindes als Opfer und Täter (mit der gesamten Komplexität der kulturellen Auseinandersetzung um Schuld, Unschuld und Sexualität im Subtext) transportierten und transportieren, gehören die literarischen Gattungen des Cyberpunk und der Cyberfantasy, bspw. Gibson, William: *Idoru*, Hamburg: Rogner & Bernhard, 1997 (US-amerik. 1996), Stephenson, Neal: *Snow Crash*, London: Phoenix, 1992, besonders deutlich aber in Williams, Tad (1998): *Otherland. Stadt der goldenen Schatten*, Band 1. Stuttgart: Klett-Cotta 1998 (US-amerik. 1996) und den drei „Otherland“-Folgebänden. Eine kurze Analyse dazu in Betz, Fritz: *Medien, Narration und Subjektivität. Das 'Informationsbegehren' im Cyberpunk-Roman 'Snow Crash' von Neal Stephenson*. Wien: Diss., 2000, S. 196-199.

Internet eine Fortsetzung des aufklärerischen Projekts der Enzyklopädie, das eine Magazinierung und allgemeine Verfügbarkeit universalen Wissens verspricht, wobei allerdings der klassische emanzipatorische Anspruch von Bildung heute anderen Idealen, wie dem der Effizienz und der individuellen Ermächtigung gewichen sind.

Ein weiteres Stereotyp in Debatten zum jugendlichen Computergebrauch ist ein bewahrpädagogischer Reflex, der in einer traditionalistischen bildungsbürgerlichen Überschätzung der Buchkultur beheimatet ist und der in der Mediengeschichte als Abwehrgeste anlässlich medientechnischer Schwellenerfahrungen seit dem 19. Jahrhundert in verschiedenen Variationen auftaucht: Anfang der 1990er Jahre boomten Berichte über die angeblichen Gefahren, die Computeroberflächen und Videospiele für die Organismen der Benutzer, v.a. von Jugendlichen und Kindern bergen würden, und sie erinnern in ihrer Rhetorik nicht selten an Befunde aus dem späten 19. Jahrhundert, nach denen Neurasthenie, also Nervenzerrüttung durch Medien wie die Eisenbahn, die Telegrafie, das Telefon und nebenbei auch die fortschreitende Emanzipierung von Frauen verursacht wäre. Heute begegnen uns solche Diskursformationen vor allem als Warnung vor einer Informations- oder Internetsucht, im Fachjargon Internet Addiction Disorder (IAD) genannt. Geläufig ist das Argument, mit dem vor der sozialen Isolierung von Jugendlichen gewarnt wird oder vor der Gefahr einer Analphabetisierung durch Computer, so wie das Lesen von Comics lange ein Taboo war, bevor sie in den achtziger Jahren im Deutschunterricht eingesetzt wurden. Mit dem Argument der sozialen Isolierung wird vorgetäuscht, wir würden in einer Gesellschaft mit vitalem symbolischem Austausch und innigen, zuverlässigen sozialen Beziehungen leben, und nicht etwa in einer, die schon angesichts des Fernsehens vom Philosophen Günter Anders treffend als eine Gesellschaft von Masseneremiten beschrieben worden wäre. Ob es so etwas wie IAD als abgegrenztes psychologisches Störungsbild überhaupt gibt, ist höchst umstritten, auch wenn sich vereinzelt auf psychiatrischen Kinderkliniken Patienten finden lassen, deren Realitätsbezüge sich auf das digitale Alternativuniversum beschränken oder Lehrerinnen und Lehrer berichten können, dass ihre mit Mobiltelefonen hantierenden Schüler nur noch an ihrer physischen Präsenz erkennbar wären. Die Projektionen von Erwachsenen jedoch, die in generalisierenden Urteilen münden, erschweren ein Verständnis solcher Phänomene, weil sie die Ko-existenz einer Vielzahl von Computeranwendungen und konvergenter medialer Oberflächen ignorieren, damit die Unterschiedlichkeit medialer Suggestionen, sowie die

„situations- und personenspezifisch differentiellen Folgen“³ Computer vermittelter Kommunikation.

Umgekehrt kennen wir aus dem Alltag auch das Stereotyp der technikeuphorischen Nobilitierung von Kindern und Jugendlichen zu den eigentlichen Beherrschern der zeitgenössischen Kulturtechnologie, die sich in Anekdoten ausdrückt, die musterhaft mit der Einleitung beginnen, dass man selbst ja kaum Ahnung vom Umgang mit dem Computer hat, dass aber der eigene Zwölfjährige zu Hause mit selbstverständlicher Überlegenheit mit Daten aller Art jongliere. Darin drückt sich nicht nur eine Wertschätzung den Kinder gegenüber aus und ein Wohlwollen für die Umkehrung eines Autoritätsgefälles durch die Anerkennung ihrer Medienkompetenzen, sondern zumeist schwingt dabei auch ein Unbehagen und Befremden gegenüber der Technologie wie auch gegenüber ihren vorgeblichen neuen Herren, den Kindern mit.

Unterhaltung erhält mit der Universalmaschine allerdings eine Qualität, die sich von jener der Einweg-Kommunikation der Buchkultur grundlegend unterscheidet. Im Netz der Universalmaschine haben wir es nicht mehr nur mit einem Textbegehren zu tun, das sich auf einen imaginären Anderen im strukturellen Anderen der Schrift richtet oder sich von diesem angesprochen fühlt, sondern: wir können vom imaginären Anderen ebenso angesprochen werden wie von konkreten anderen Menschen oder textgenerierenden Maschinenteilen, und die Unterscheidung zwischen dem Imaginären und dem Konkreten, die ja schon in den Zeitzonen unseres Lebens, die wir außerhalb von Medientechnologien verbringen, schwierig genug ist, wird um eine Dimension fragwürdiger. Das Amüsement der Projektionen und Halluzinationen der Buchkultur vermischt sich in Computer vermittelter Kommunikation mit Unterhaltung im Sinn der Konversation, wobei die Kalküle der Sprech- oder zumeist Schreibakte oft von der Unsicherheit begleitet bleiben, wer oder was unser Gesprächspartner am anderen Ende des Kanals denn „in Wirklichkeit“ ist.

Auch andere Grenzen, kulturell stets umkämpfte Grenzen, nämlich die zwischen Kindheit, Jugend und Erwachsenenleben werden über die Universalmaschine neu verhandelt. Georg Seeßlen hat bereits anlässlich der Debatten zum Thema Kinder und Computer am Anfang der 1990er Jahre bemerkt, daß die Kombination von Computer und Kind für Erwachsene deshalb

³ Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen u.a.: Hogrefe 1999, S. 251.

so beunruhigend ist, weil der Computer es ermöglicht, daß Kinder im „semiologischen Revier“, also im Reich der Zeichen der Erwachsenen wildern.⁴ Seeßlen meinte damit vor allem, daß Kinder Zugang zu *Inhalten* bekommen, die zuvor allein Erwachsenen vorbehalten waren. Darüber hinaus aber werden Kinder und Jugendliche, gerade weil die Universalmaschine die Grenzen zwischen Spiel und Arbeit oder Freizeit und Arbeit auflöst, nicht nur mit Medieninhalten konfrontiert, die eigentlich für Erwachsene konzipiert sind, sondern bisweilen, worauf ich noch zurückkommen werde, auch mit Kalkülen und Strategien, die zur Rationalisierung des Alltags Erwachsener gehören. Umgekehrt gehören das Spiel, die Unterhaltung im Sinn des „nutzlosen“ Zeitvertreibs, des belanglosen Schwatzens und des ziellosen Herumstreunens, zum ludischen Charakter der Universalmaschine, die als vormalige Domänen von Kindheit und Jugend immer mehr als kommunikative Schlüsselqualifikationen und Elemente einer sanften Effizienzsteigerung in den Berufsalltag Erwachsener integriert werden.

II.

Im Frühjahr 2000 führte Netbridge, eine Koordinierungsstelle für Informations- und Kommunikationstechnologien in der außerschulischen Jugendarbeit der Stadt Wien, die am Zentrum für Soziale Innovation angesiedelt ist, eine Befragung von 215 Jugendlichen zwischen 10 und 29-Jahren durch, wobei die überwiegende Zahl der Befragten von 15-19-jährigen gestellt wurde.⁵

95% von ihnen deklarierten sich als Computernutzer, eine deutliche Mehrheit, nämlich 71% gab an, einen Computer zu besitzen. Bei den unter 15-jährigen ist das immerhin noch die Hälfte der Befragten. Abgesehen vom Alter korreliert der Besitz eines Computers deutlich damit, wie viel Geld Jugendliche pro Monat zur Verfügung haben, was wenig überrascht, denn die Kopplung von Einkommen und Computerbesitz gehört zu den regelmäßigen Resultaten von Medienanalysen, Resultate, die allerdings wenig beachtet werden, weil sie den Mythos einer Informationsgesellschaft stören, nach dem Wissen und Bildung die einzigen Merkmale wären, durch die eine Positionierung von Individuen im sozialen Raum bestimmt ist. Auch die Nutzung von Mobiltelefonen bei Kindern und Jugendlichen ist mit einem

⁴ vgl. Seeßlen, Georg: Aufstand im Ghetto - Vorüberlegungen zu einer Theorie der Computerspiele, in: Maaß, Jürgen/Schartner Christian (Hg.): Computerspiele - (Un)heile Welt der Jugendlichen?, München-Wien: Profil Verlag 1993, S. 65-76.

⁵ Netbridge: n-gen. Studie zur Nutzung Neuer Medien durch Wiener Jugendliche. Wien, Oktober 2000.

Verbreitungsgrad von 78% beinahe flächendeckend, hier allerdings spielen Einkommensunterschiede eine geringere Rolle.

Die Psychologin Sherry Turkle hat in Anlehnung an Jean Piagets entwicklungspsychologische Beobachtungen mit Hinblick auf den Computer als zeitgenössischem Objekt kindlicher und jugendlicher Aktivitäten ein dreistufiges Entwicklungsmodell vorgestellt:

Zunächst eine „metaphysische Phase“ der Kleinkinder, die sich damit beschäftigen, ob die Maschine denkt, fühlt und lebendig ist. Dann eine Phase der „Beherrschung“ ab dem siebenten, achten Lebensjahr, in der die Kinder in der Verwendung des Computers als „Übergangsobjekt“ die Grenzen der eigenen Macht über die Welt erproben, und drittens eine Phase der Identitätsfindung in der Adoleszenz, in der die Maschine als „evokatives Objekt“, als ein Medium der Reflexion, der Projektion und der Artikulationsübungen für die Bildung des Ich bedient wird,⁶ oder, wie ich mit Referenz auf die poststrukturalistische Psychoanalyse einwenden würde, zugunsten der Bildung einer kulturspezifischen Illusion vom individuellen und kohärenten Ich. Auch Turkle hat im übrigen in einer jüngeren Untersuchung ihr Konzept eines unitären Ich revidiert, dies auf eine Weise, die zu berechtigten Einwänden führte,⁷ aber es scheint mir für unsere Zwecke heute nicht besonders interessant, in diese theoretischen Debatte einzusteigen. Nur soviel: Wenn auch die geschlossene, kontinuierliche und kohärente persönliche Identität eine Illusion ist, dann ist es eine, die auf persönlicher Ebene und als sozial akzeptierter Wunschhorizont praktisch funktioniert. Prekär bleibt sie allemal. Um es mit Adorno und Horkheimer zu sowohl in Bezug auf unsere Kulturgeschichte wie auf persönliche Entwicklungsgeschichte sagen: „Die Anstrengung, das Ich zusammenzuhalten, haftet dem Ich auf allen Stufen an, und stets war die Lockung, es zu verlieren, mit der wilden Entschlossenheit zu seiner Erhaltung gepaart.“⁸

Wie auch bei anderen entwicklungspsychologischen Modellen, haben wir es auch beim dreistufigen Modell Sherry Turkles –metaphysische Phase, Beherrschungsphase, Reflexions- und Projektionsphase - mit einem Schema zu tun, das uns eine grobe Klassifikation und Abfolge bietet, dessen einzelne Phasen aber im Verlauf der Individuation niemals völlig

⁶ Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1984, S. 16ff., 70f., 169ff.

⁷ siehe Turkle, Sherry: Identität im Zeitalter des Internet, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1998 (US-amerik. 1995) und die Kritik an ihrem Konzept der multiplen Persönlichkeit aus der Perspektive einer Lacanschen Psychoanalyse durch Žižek, Slavoj: Die Pest der Phantasmen. Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien. Wien: Passagen-Verlag, 1997, S. 113.

⁸ Adorno, Theodor W./Horkheimer Max: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1992, S. 40.

abgeschlossen und ad acta gelegt scheinen: Erwachsene, die bei technischen Störungen mit ihrem Computer sprechen, oder ihre eigenen Handlungen mit Maschinenmetaphern belegen, sind der metaphysischen Phase nicht wirklich entwachsen. Auf den ersten Blick ist es bisweilen ununterscheidbar, ob es das projizierte Ego eines dreizehnjährigen Mädchens oder eines 40-jährigen Mannes ist, das im Internet-Chat nach Anerkennung sucht. Erwachsene Business-Frauen sind im Umgang mit ihren Handys vielleicht etwas souveräner, routinierter und distinktiver als 12-jährige Migrantenkinder, aber der Gestus der Ich-Stärke mittels ubiquitärer Kontrolle über virtuell anwesende Empfänger und der Ich-Schwäche in der Bedürftigkeit nach einer immer präsenten Nabelschnur zu virtuell anwesenden Sendern ist der gleiche. Die Suggestion der mobilen Telefonie, niemals an der Peripherie eines Kommunikationsfeldes zu stehen, sondern immer in dessen Zentrum, kommt einem altersunabhängigen Bedürfnis entgegen.

Was tun Jugendliche im Netz?

	Mädchen	Burschen
10-14 Jahre	Spielen 37% Chatten 30% E-mail 30%	Spielen 49% Surfen 45% E-mail 30%
15-19 Jahre	Recherche 45% E-mailen 44% Chatten 35%	Surfen 45% Recherche 38% Spielen 34%

Quelle: Netbridge/Zentrum für Soziale Innovation, 2000.

Was ich eingangs über die Integration der Schriftkultur im Computer sagte, spiegelt sich auch in der Netbridge-Untersuchung der Nutzungspräferenzen von Kindern und Jugendlichen: Vorrangig in der Mediennutzung Jugendlicher zwischen 15 und 19 Jahren sind textbasierte Anwendungen und die gezielte Informationssuche, erst mit Abstand folgen Computer- und Videospiele. Mädchen und junge Frauen sind als zielorientierte Informationssuchende oft im Zusammenhang mit schulischen Aufgaben stärker der Gutenberg-Galaxis innerhalb der Universalmaschine verhaftet, Buben und junge Männer sind bei Computerspielen stärker vertreten., ebenso bei stärker am Technischen orientierten Anwendungen wie dem Herunterladen von Musikprogrammen.

Das Internet, so ein Ergebnis der Wiener Studie, wird von Kindern und Jugendlichen in hohem Ausmaß zur Unterhaltung im Sinn der Konversation für den Austausch von Emails und Chats, in beiden Fällen verstärkt mittels Web-SMS genutzt. Wie die meisten von Ihnen wissen, können SMS, das ist die Abkürzung für „short message services“, von Handy zu

Handy aber auch zwischen Internet und Handy verschickt werden. Während für ersteres nicht unerhebliche Gebühren zu bezahlen sind, wird das Senden von SMS aus dem Internet von den meisten Webportalen kostengünstig oder gratis angeboten. Dieser Austausch von Kurznachrichten zwischen Internet und Handy, den die Telekommunikationsindustrie mit allen erdenklichen Mitteln fördert, hat sich mittlerweile als eines der wichtigsten Bindemittel jugendlicher Cliques etabliert, und wird als sozialer Raum jugendlicher Teilkulturen immer relevanter.

Abgesehen vom Feststellen der Unterschiede in der geschlechtsspezifischen Nutzung, läßt sich der soziale Sinn des Amalgams von Computern und Mobiltelefonen im Gebrauch Jugendlicher in zwei Dimensionen erfassen: Computer und Handys sind erstens und mit Verweis auf Turkles Entwicklungsmodell Egottechnologien und zweitens Vehikel ambivalent-virtueller Vergemeinschaftung.

Welche Rolle die Universalmaschine als Egottechnologie spielt, ist vom jeweiligen technischen Ensemble und Nutzerprogramm abhängig: Das kann ein vor allem bei Buben beliebtes Ballerspiel aus der Ich-Perspektive sein, aus der ein Bildschirm von möglichst vielen feindliche Objekten gesäubert werden muß, um einer kurzfristigen Wahrnehmungsidentität Vorschub zu leisten, in der die Selbstermächtigung auf der Unterlegenheit und der Auslöschung der Objektumgebung basiert. Eine andere Variante der Ich-Erprobung bieten Rollenspiele via Emails und Chats, deren Performanzen aus der Sicht der Beteiligten, zumindest temporär als risikoarm erscheinen, weil ihre unmittelbaren sozialen Folgen unter dem Schutz von Pseudonymen und der Möglichkeit des raschen Wechsel zwischen Netzöffentlichkeit und persönlicher Abgeschlossenheit niederschwellig wirken, zumindest aber eine Verletzung körperlicher Integrität innerhalb der digitalen Kommunikation ausgeschlossen ist. Weniger spektakulär ist die Einsicht, dass schon die Verfügung über die Technologie Ich-Stärkung über vermeinten Statusgewinn verspricht: In erfrischender Offenheit bekennen immerhin 10% der Jugendlichen in der netbridge-Studie, ihr Handy vorwiegend dazu zu benutzen, es gut sichtbar für andere auf dem Tisch zu platzieren.

Wenn ich von ambivalent-virtueller Vergemeinschaftung spreche, so möchte ich gleichzeitig darauf hinweisen, dass der ursprüngliche Wortsinn des Adjektivs „virtuell“ keine besondere Eigenschaft von Computern bezeichnet, sondern mit „der Möglichkeit nach vorhanden“ zu übersetzen ist. Tatsächlich erfüllen Chats, Newsgroups und Verbände spielender Jugendlicher nur sehr partiell, niemals in vollständigem Umfang, jene Kriterien, die in der klassischen Soziologie als Kennzeichen von Gemeinschaften gelten.

Das von Max Weber benannte Merkmal für Vergemeinschaftung, nämlich die „subjektiv gefühlte (affektuelle oder traditionale) Zusammengehörigkeit der Beteiligten“⁹ ist im Fall der Netzkommunikation von zahlreichen Ambivalenzen durchzogen. Die Zugehörigkeit scheint sich eher auf den Prozeß Kommunikation selbst bzw. die mit der Kommunikationstechnologie verbundenen Riten als auf reale Personen zu beziehen. Sie pendelt zwischen möglicher Nähe und digitaler Isolierung und bewegt sich in ungewissen Zeithorizonten. Den sichtbaren Spuren der aktiven Akteure im Netz steht eine große Zahl an passiven Beobachtern, sogenannte „lurker“ gegenüber. Die persönlichen Beziehungen in Chats, die als Plattform von Jugendlichen präferiert werden, die sich unter Umständen dann auch auf IRL, das heißt, „In Real Life“ erstrecken, sind Beziehungen Weniger bzw. Bindungen, die sich ergeben, weil sich das Netz als spielerischer, über längere Zeit Anonymität gewährender und zudem Projektionen entzündendes Medium der Partnersuche eignet. Das gemeinsame Interesse, die themenorientierte Newsgroups und Diskussionsforen, oder Gruppen von Spielerinnen und Spielern verbindet, gilt klassischerweise als ein Kriterium für Vergesellschaftung nicht als eines für Gemeinschaft, wobei dieses Interesse oft genug an die verschiedenen Spielarten der Universalmaschine selbst wie an kulturindustrielle Produkte, die sie transportiert, gebunden ist.

Ein weiteres Kriterium für Vergemeinschaftung, zumindest den nationalistischen Ideologien des 19. Jahrhunderts entsprechend, ist das Vorhandensein einer gemeinsamen Sprache. Die Jugendkulturen im Netz sind durch eine Vielzahl von Varianten einer Internet-Sprechsprache gekennzeichnet, die sich jeweils als Konglomerate standardisierter Amerikanismen aus dem Standardrepertoire des Computer-Jargons mit regionalen und gruppenspezifischen Eigenheiten entwickeln und die als dynamische Labors für Neologismen fungieren. In die Computerterminologie, die selbst ein Konglomerat aus so unterschiedlichen Quellen wie der Sprache von Ingenieuren, von Bürokraten, der Literatur der Cyberfiction und ehemals subkultureller Jargons darstellt,¹⁰ werden durch Jugendliche laufend Fragmente ihrer Alltagssprache integriert, und umgekehrt finden computertechnischer Slang, oft in Form von Abkürzungen, Eingang in die Umgangssprache. In der Internet-Sprechsprache werden Sätze verknappt, es wird weitgehend auf Interpunktionszeichen verzichtet, die Texte sind sprachlich einfach, aber pragmatisch komplex und mit expressiven Ausdrucksmitteln und extralinguistischen Äußerungen versetzt, wodurch die Beziehungsebene der Kommunikation

⁹ Weber, Max: Soziologische Grundbegriffe. §9. Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung, in: ders.: Wirtschaft und Gesellschaft, 1. Halbband, 1. Kapitel, 5. Auflage. Tübingen: Mohr(UTB), 1976, S. 69.

¹⁰ siehe Betz, Fritz, a. a. O.

mit kommuniziert wird, emotional gefärbte Botschaften transportiert werden und die Decodierung des Sinns der Botschaft stark kontextabhängig wird. Beispiele für das CMC-Standardrepertoire sind Abkürzungen wie das zuvor verwendete IRL, oder der Ausdruck IMHO, für in my humble opinion oder Asap für as soon as possible, die sich dann mit regionalen Ausdrücken wie „baba“, „bussi“, *ganzliebvestknuddel“ und lautmalerischen Abkürzungen wie cu für see you oder F2F für face-to-face mischen.

Die Pseudonyme oder nicknames, unter denen Chatter auftreten – Namen wie killer5555, Nirvani, hangman961, geileschlampe oder zorro14 - werden von ihnen oft als sprechende Namen gewählt, die auf ein vermeintes typisches Persönlichkeitsmerkmal verweisen sollen. *ganzliebvestknuddel“ gehört ebenso wie *fürcht*, *würg* oder „vom Stuhl fall* zum Repertoire der Aktionswörter, die ebenso wie Soundwörter hmmm, grumpf, arrggh, oder sogenannte emotional icons als meta- oder parasprachliche sprachliche Ausdrücke eingesetzt werden, die in Anlehnung an die Sprache der Comix-Strips Handlungen, Einstellungen oder Gefühle prototypisch zusammenfassen.

Emotional Icons (Emoticons)

: -) Smiley
 : - (Frowney
 : - / Unentschiedenheit
 ((((((((((Lisi)))))))))) intensive Umarmung

Soundwörter

Argghhhhhh, grmpf
 ganzliebvestknuddel *Betonung *, _Betonung _
 GROSSBUCHSTABEN Schreien

Aktionswörter

zwinker, *heul*, *lach*

Disclaimer

IMHO in my humble opinion
 Deinen Vortrag finde ich ganz nett. Aber ich muss dir sagen, <Kritiksucht an> einiges ist ziemlich banal und kann weniger geschwollen erzählt werden <Kritiksucht aus>
 F***

IMHO gehört weiters zur Gruppe der sogenannten Disclaimer, also zu einer Gruppe von Termen, die eine Abschwächung des Artikulierten anzeigen, so wie auch meta-kommunikative Phrasen, mit denen email-Schreiber im Stil von Regieanweisungen

(spitzfindigkeit an) (spitzfindigkeit aus) ihre eigene Sprechhaltung selbstbeobachtend kommentieren und abschwächen.

Die Internet-Kommunikationen von Jugendlichen sind durchzogen von Momenten ironischer Selbst-Schablonisierung und Selbst-Typisierung, wobei sie die Schutzhülle bereits medial vermittelter Stereotype nutzen, um unter dem Anderen dieser symbolischen Ordnung ein Eigenes zu artikulieren. Die Formen der Selbstdarstellung und ihrer Auflösung im Zeichensatz der imaginären Gemeinschaft sind durch und durch von Widersprüchen durchzogen und diese Widersprüche sind mehr als ein entwicklungspsychologisches Merkmal eines Pendelns zwischen Identitätsformierung und Identitätsdiffusion. Diese Widersprüche sind, wie auch in anderen populärkulturellen Performanzen – die Girliemode, oder der HiPHop - wesentlich und stellen eine programmatische Absage an ein analytisches oder moralisches Konzept der Widerspruchsfreiheit dar (mit dem ich selbst und, wie ich meine, die meisten von Ihnen sozialisiert worden sind). „Batwoman92“, das medial vorgeprägte Stereotyp als Eigenname konnotiert gleichzeitig Einzigartigkeit wie die entpersonalisierte Auflösung in kulturindustriellen Zeichensätzen. Sofern der idealisierte Eigenname eine Maske darstellt, fungiert die Maske – wir alle kennen das aus eigenen Verkleidungsversuchen – als Repräsentation der eigentlichen, tieferen, verborgenen Wahrheit über ihren Träger. Diese Verwendung der Maske kann in Kommunikationen aber wiederum gebrochen werden, wenn der Träger der Maske diese als Maske deklariert, als Mittel der Verstellung, und sein Gegenüber auffordert, sich doch auf ein wahres Ich unter der Oberfläche der Zeichen zu beziehen.

Zum subtilen Wechsel zwischen diesen beiden entgegengesetzten Performanzen, einerseits das maskierte Ideal-Ich als wahres Ich, andererseits das maskierte Ich als Fälschung und Täuschung über das wahre Ich, das unter der Maske liegt, kommt die dritte Performanz als Nicht-Ich, als Nicht-Identität, als Nicht-Person. Denn die Codes aus gebrochenen, verfremdeten oder übersteigerten Pop-Kultur-Versatzstücken, aus Zahlenkombinationen und verfremdetem Alphabet und die richtige Kombination all dieser Zeichenkategorien verlangen hochgradiges informelles Wissen. Die zeitgemäße Beherrschung dieser Zeichenkategorien vermittelt Zugehörigkeit und schließt die Unwissenden radikal aus. Nebensächlich ist, ob es tatsächlich eine Gruppe, eine Idee, eine Leidenschaft, ein Etwas gibt, auf das sich diese Zugehörigkeit bezieht. Die Zugehörigkeit ist eine ritualisierte, die in erster Linie über Symbole aufrechterhalten wird, die wie Kennzeichen spätmoderner Clans oder Stämme wirken. Sie funktioniert nicht über die Exposition eines Ich, das sich im Sinn der Autorenschaft über originäre Sprechakte artikuliert, sondern über die Simulation einer

geschlossenen Gruppe. Mindestens so wichtig wie die entpersonalisierte Verbundenheit durch symbolischen Tausch ist dabei die Abgrenzung zu einer Welt des äquivalenten-ökonomischen Tausches, also einer, in der Individuen Dinge mit Gewinnabsicht und dem Kalkül des persönlichen Nutzens tauschen, oder, in der Schulnoten als äquivalent-gerechte Antwort auf das Erbringen individueller, persönlicher Leistung gelten.

Die ambivalent-virtuelle Vergemeinschaftung Jugendlicher mit Zeichensystemen, die noch in den achtziger Jahren auf soziale Devianz und politisch-künstlerische Subversion im Sinn einer Semiotikguerilla verwiesen hätten, ist vor allem in Bezug auf die Verwendung von Web-SMS durch die Interessen Erwachsener, und das heißt hier kommerzielle Interessen vorstrukturiert. Dies bedeutet: hier wird die Welt des symbolischen Tausches der ritualisierten Gemeinschaft subtil mit dem Kalkül des äquivalenten Tausches verbunden. Ein lehrreiches Beispiel dafür ist das Portal „U-Boot“, das für österreichische, deutsche, britische und Schweizer Jugendliche konzipiert ist und hinter dem einer der führenden mitteleuropäischen Netzbetreiber der mobilen Telekommunikation steht.¹¹ Die Werbestrategie bediente sich, schon bevor das Internetportal als fertiges Produkt das Licht des Marktes erblickte, der Rhetoriken des Geheimnisses, von Erlösungs- und Verschmelzungsverprechen. Eine Zeit lang wurde U-Boot beworben ohne dass bekannt gegeben wurde, um welches Produkt es sich hier handelte. Der Werbeslogan „Ein U-Boot wird kommen und wird uns retten“ wurden angeblich in manchen deutschen Schulklassen von Schülerinnen und Schülern skandiert, wenn Prüfungsarbeiten bevorstanden. Werbeplakate zeigten ein orgiastisches Happening, bei dem sich junge Nackte im Schlamm wälzen. Mittlerweile hat das Portal, das sich auf seiner Startseite als „The sms underground“ ankündigt, nach eigenen Angaben beinahe 2,5 Millionen User, wobei uns innerhalb des Portals vor allem Selbstdarstellungen Jugendlicher begegnen, die mit den Konnotationen der Verruchtheit der räumlichen Umgebung selten Schritt halten können. MissLadyJean, Alter 15, sagt: „Hallo! Ich bin ca. 160 klein und hab blaugraue Augen, schulterlange Haare, Farbe ändert sich. Bin ziemlich stur, launisch. Die guten Seiten kannst du herausfinden.“ Die Hintergrundfarbe der Startseite wie aller folgenden ist schwarz und statt durch das Drücken einer „enter“-Leiste gelangen wir in das Innere, wenn wir auf das Wort „abtauchen“ klicken. Während die Semantik der gesamten Zeichenumgebung die Übertretung des Verbots und die Regression in die Dunkelheit eines Darkrooms oder pränatale Geborgenheit in flüssig-warmen Untiefen suggeriert, ist das Innere durch die Banalität der Kommunikation des Kommunizierens selbst beherrscht: „Hallo, was machst

¹¹ <http://www.uboot.com>

denn so, schon lang nimmer gsehn. hehe bussı.“ Vor ungezügeln Wortwechselln bewahren zudem die vom Betreiber von U-Boot zum „VIP“ oder „Superuser“ beförderten Kommunikationsteilnehmer, die als mächtige, weil unsichtbare Wächter des Diskurses fungieren.

In die Gemeinschaft des Darkrooms darf aber nur, wer vor dem Eintritt eine email-Adresse nennt und sich bereit erklärt, Werbezusendungen ebenso wie die Verwendung eigener Daten für Marketingstrategien zu akzeptieren. Das Versenden von SMS aus dem Portal ist gratis und an zehn unterschiedliche Empfänger gleichzeitig möglich, für das Senden der Nachricht vom Handy ins Internet werden dann aber die üblichen Gesprächsgebühren eingehoben. Zweiseitig funktioniert die Kommunikation zwischen Internet und Mobiltelefon nur mit einem bestimmten Mobilfunknetz, nämlich jenem des Betreibers von U-Boot. U-Boot verdient also durch die Folgekommunikationen jener Gemeinschaft, die es stiftet, und an der Verpflichtung gegenüber einem bestimmten Netzbetreiber, die notwendig ist, um ein voll funktionsfähiges Mitglied der Gemeinschaft zu werden. Über das Portal, das kaum andere Inhalte aufweist als die von den jugendlichen Konsumenten gelieferten, den sogenannten „user provided content“, werden Jugendliche zur Produktion von Information als Ware animiert, die sie in der Folge auch selbst bezahlen. Sie sind also die Paradefälle einer elektronischen Dienstleistungsgesellschaft, in der Konsumenten als Ko-Produzenten von Gütern wirken, in die sie erst ihre Arbeit und dann ihren Lohn investieren. Vergemeinschaftungsrhetorik ist nicht nur das Instrument des produktiven Konsums sondern ungeachtet periodischer Entlassungswellen auch ein bevorzugtes Managementinstrument in computerbasierten Produktionsbereichen und nebenbei gesagt, auch und vielleicht nicht zufällig zur selben Zeit die Geschäftssprache in national-konservativ regierten Nationalstaaten.

III.

Die Grenzen zwischen Kindheit, Jugend und dem Reich der Notwendigkeit der Erwachsenen sind mit der Universalmaschine noch poröser geworden als sie es ohnehin waren. Die geschlechtsspezifischen Unterschiede in der jugendlichen Computernutzung können zum Teil als Vorboten des gendering in der Arbeitswelt der Erwachsenen gelesen werden: Hier die eher technisch orientierten Männer, dort die Frauen die die „Informationsarbeit“ des Suchens, Sammelns, Aufbewahrens und kommunikativen Ausgleichens bestreiten, die durchaus manche Charakteristika von Hausarbeit bzw. der fortgeschrittenen Sekretarisierung und Selbst-Sekretarisierung in sich trägt. Allerdings, auch darauf verweisen die Erkenntnisse über die jugendlichen User, sind diese Unterschiede zumindest quantitativ nicht mehr eklatant:

Informationsarbeit ist feminisierte, hausfrauisierte Arbeit, die immer stärker auch zur Arbeit von Männern wird.¹² Jugendlicher Mediengebrauch ist avantgardistisch für den Wandel einer Arbeitsethik, in der die blanke Kommunikation selbst als Schlüsselqualifikation bleibt, und die Schimäre der Persönlichkeit, die Jugendliche im Netz so sehr zu konturieren versuchen, als bevorzugte Ware fungiert. Fortgeschrittene Dienstleistungsunternehmen haben das schnelle Spiel am Bildschirm zwischendurch und das Propagieren einer play ethic, vormals Domäne von Kindern und Jugendlichen, als Ersatz für die alte work ethic als produktivitätssteigernd erkannt.¹³

Als wissenschaftliche Kategorie wurde „Gemeinschaft“ in der deutschen und österreichischen Soziologie nach 1945 aus triftigen Gründen gründlich vernachlässigt. Zurecht erfolgte die Abgrenzung vom faschistischen Mythos der Volksgemeinschaft, zu dessen Bausteinen auch nationalistisch und rassistisch gefärbte Soziologismen des späten 19. Jahrhunderts zählten. Aber das Totschweigen des Mythos hat dem Selbstverständnis einer spätmodernen Gesellschaft nicht geholfen, denn in den Desintegrationserscheinungen des neuen Kapitalismus stellt sich der Mythos der Gemeinschaft wieder ein, um die faktische Kälte des Sozialen über Rhetoriken der Geborgenheit und Nähe zu kompensieren. Er tritt diesmal allerdings wesentlich freundlicher auf: als angelsächsische community oder eben als die virtuelle Gemeinschaft in der Universalmaschine. Dabei zieht der erwachsenen Mainstream die digitalen Kommunikationen von vormaligen gesellschaftlichen Außenseitern oder von Unmündigen, die Kommunikationskulturen von Kindern und Jugendlichen, bei Bedarf als Modelle einer zukünftigen Allgemeinheit heran.

Andererseits aber erscheinen in Diskursen wie jenen der Werbung, des Spielfilms oder der literarischen Cyberfantasy Kinder und Jugendliche in einer Doppelfigur, gleichzeitig als Opfer, aber auch als unheimlich, bedrohlich und fremd, weil sich ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten eröffnet hat, die sie unserer Kontrolle entziehen: Sie können sich unbeobachtet und unerkant in den Unterhaltungsräumen der Erwachsenenwelt wie in den scheinspielerischen Gefilden einer immer subtiler arbeitenden planetary work machine aufhalten, sie können sich aber auch in eigene Räume und Zeichenwelten zurückziehen, in denen sie sich vor dem ethnologischen und pädagogisierenden Blick der Erwachsenen zu schützen wissen.

¹² Fritz Betz: Der arbeitende Körper in der Informationsgesellschaft - „Call Centers“ aus sozialhistorischer und mediensoziologischer Perspektive. Wien: Unveröffentlichte Studie, gefördert vom Jubiläumsfonds der Österr. Nationalbank, 2000, S. 51f.

¹³ vgl. Betz/Riegler 2001, a. a. O.