

**Dimensionen der Entfremdung durch die
programmgesteuerte Kommunikation.
Psycho-sozialen Folgen der Nutzung von social media**

Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades

doctor philosophiae (Dr. phil.)

vorgelegt dem Rat der Fakultät für Sozial-und Verhaltenswissenschaften
der Friedrich-Schiller-Universität Jena

von Dipl. Soz. Annette Keles

geb. am 18.06.1952 in Dortmund

Gutachter

1. Prof. Dr. Hartmut Rosa
2. Prof. Dr. Kornelia Hahn

Tag der mündlichen Prüfung: 01.08.2017

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	6
1 EINLEITUNG	7
1.1 TECHNOLOGIE, KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGIE UND GESELLSCHAFTLICHER WANDEL	8
1.2 FORSCHUNGSANSATZ UND VORGEHENSWEISE	14
1.2.1 DIE KOMMUNIKATION VON ANGESICHT ZU ANGESICHT	15
1.2.2 PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION	16
1.2.3 GEGENÜBERSTELLUNG DER KOMMUNIKATION VON ANGESICHT ZU ANGESICHT UND DER PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION	21
1.2.4 STRUKTUR DER ARBEIT	23
2 WERKZEUGE UND TECHNOLOGIEN	26
2.1 WERKZEUG UND TECHNOLOGIE IM ALLGEMEINEN	26
2.2 DER COMPUTER ALS WERKZEUG	31
2.2.1 DAS INTERNET	34
2.3 ALGORITHMEN: FUNKTION UND WIRKUNG	35
2.4 DIE MYSTIFIKATION DES COMPUTERS	37
2.5 VOM COMPUTER ALS WERKZEUG ZUM COMPUTER ALS SOZIALES AGGREGAT	40
2.6 DAS VERHÄLTNIS VON MENSCH UND MASCHINE	43
2.7 RESONANZ: VON DER PHYSIK IN DIE NEUROLOGIE UND SOZIOLOGIE	46
3 DAS INDIVIDUUM IN DER E-KOMMUNIKATION AUS DER NEUROWISSENSCHAFTLICHEN PERSPEKTIVE	48
3.1 ERKENNTNISSE DER GEHIRNFORSCHUNG	49
3.1.1 DER EINFLUSS DER SINNLICHEN ERFAHRUNG AUF DIE GEHIRNSTRUKTUR.....	50
3.1.2 DIE HEBB´SCHE REGEL – ASSOZIATIONEN UND RESONANZEN.....	52
3.1.3 DIE BEZIEHUNG ZWISCHEN KÖRPER, GEFÜHL UND DENKEN	56
3.1.4 GEHIRN UND SPRACHE	63
3.1.5 STRUKTURVERÄNDERUNGEN IM GEHIRN DURCH DAS LERNEN	65
3.1.6 DER MECHANISMUS DER BELOHNUNG ALS FORM DES LERNENS	67
3.1.7 DIE BEDEUTUNG DER SPIEGELNEURONEN FÜR SOZIALE EMOTIONEN (EMPATHIE)	69
3.1.8 EMPATHIE UND KOOPERATION.....	70
3.1.9 NEUROWISSENSCHAFTLICHE INTERPRETATIONEN DES SOZIALVERHALTENS	72
4 DAS INDIVIDUUM IN DER E-KOMMUNIKATION AUS KÖRPERSOZIOLOGISCHER PERSPEKTIVE	76
4.1 DER STELLENWERT VON LEIB UND ERFAHRUNG IM KOMMUNIKATIVEN HANDELN	77
4.2 LEIB UND INTERAKTION	79
4.2.1 WAHRNEHMUNG UND LEIBLICHE LEBENSÄUßERUNG.....	79
4.2.2 DIE DYNAMIK VON LEIB, GEFÜHL UND KOGNITION IN PSYCHISCHEN UND SOZIALEN KONTEXTEN	80
4.2.3 LEIBLICHKEIT ALS TEIL DES SPRECHENS	81
4.3 LEIBLICHKEIT UND KOMMUNIKATIVES HANDELN	82
4.3.1 DER LEIB ALS MEDIUM FÜR EIN TEILHABENDES SELBST	83
4.3.2 LEIBLICHKEIT UND ICH-IDENTITÄT ALS WECHSELSEITIGES BEDINGUNGSVERHÄLTNIS	85

5	DIE ERSTE DIMENSION DER ENTFREMDUNG DURCH PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION: ENTLEIBLICHUNG	88
5.1	DER TECHNOLOGIEÜBERFORMTE HABITUS	88
5.2	KONSTRUKTION VIRTUELLER GRUPPEN IN DER PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION	90
5.3	LEIBLOSER AUFTRITT DER KOMMUNIZIERENDEN MITTELS TEXT UND BILD	92
5.4	SELBSTDARSTELLUNG IM NETZ: DIE INSZENIERUNG DER PERSON.....	96
5.5	SELBSTDARSTELLUNG IM NETZ ALS SOZIALES KALKÜL.....	105
5.6	SIMULACREN DES SOZIALEN IM NETZ	107
5.7	VEREINZELUNG UND MOBBING.....	110
5.8	PERMANENTE REIZE - DIE TEILUNG DER AUFMERKSAMKEIT	113
5.9	PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION ALS KONSUM.....	114
5.10	DYSFUNKTIONALE INTERNETNUTZUNG	119
5.11	E-COMMUNITIES –AUFLÖSUNG VON TRADITIONALEN GEMEINSCHAFTEN.....	122
5.12	RESONANZ UND ENTFREMDUNG ALS FOLGE DER ENTLEIBLICHUNG DER KOMMUNIKATION.....	123
5.12.1	RESONANZ IN DER KOMMUNIKATION VON ANGESICHT ZU ANGESICHT	123
5.12.2	RESONANZ UND ENTFREMDUNG DURCH PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION.....	124
6	DIE ZWEITE DIMENSION DER ENTFREMDUNG DURCH DIE PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION: ENTPRIVATISIERUNG.....	130
6.1	ATTRIBUTE DER KOMMUNIKATION VON ANGESICHT ZU ANGESICHT UND DER NETZKOMMUNIKATION UND IHRE RÜCKWIRKUNG AUF DIE STRUKTUR DER ÖFFENTLICHKEIT.....	130
6.2	ARBEITSFREIE ZEIT UND PRIVATES LEBEN	133
6.3	ZUR KONSTRUKTION DER FREIEN ZEIT DURCH PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION	133
6.4	ZUM VERHÄLTNIS VON PRIVATER KOMMUNIKATION UND ÖFFENTLICHKEIT	135
6.5	ENTPRIVATISIERUNG: DAS PRIVATE WIRD ÖFFENTLICH	137
6.6	ÖFFENTLICHKEIT UND INTIMITÄT IN DER PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION	140
6.7	MEDIALE ÖFFENTLICHKEIT ALS ERSATZ FÜR GEMEINSCHAFT	141
7	DIE DRITTE DIMENSION DER ENTFREMDUNG DURCH DIE PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION: ENTEIGNUNG	145
7.1	DAS PROFIL DER INTERNETNUTZER	146
7.2	DIE ENTEIGNUNG DER BENUTZER DURCH DIE INTERNETKONZERNE AM BEISPIEL DES UNTERNEHMENS FACEBOOK	148
7.2.1	DIE FIRMENSTRUKTUR VON FACEBOOK	149
7.2.2	BENUTZERFUNKTIONEN UND BENUTZERVERHALTEN BEI FACEBOOK	152
7.2.3	ABSCHLIEßENDE BEWERTUNG DER PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION	156
8	ÜBERPRÜFUNG DES ANSATZES DURCH ZWEI FALLSTUDIEN.....	160
8.1	EINFLÜSSE AUF DEN ZEITINTENSIVEN PC/INTERNET-GEBRAUCH DER PROBANDEN.....	160
8.1.1	EINFLUSSEBENEN	160
8.1.2	ANGEBOTE UND MÖGLICHKEITEN DER MEDIENNUTZUNG	161
8.2	DIE FALLSTUDIEN – AUFBAU UND DURCHFÜHRUNG.....	162
8.3	PROBAND 1: EIN JUNGER INTENSIV-NUTZER	164
8.3.1	PROFIL.....	164
8.3.2	AKTUELLE MEDIENNUTZUNG	166

8.3.3	AUSWERTUNG DER TÄGLICHEN PROTOKOLLE DES EXPERIMENTS	169
8.3.4	GESAMTBEWERTUNG.....	174
8.4	PROBANDIN 2: EINE JUNGE INTENSIV-NUTZERIN	176
8.4.1	PROFIL.....	176
8.4.2	AKTUELLE MEDIENNUTZUNG	177
8.4.1	AUSWERTUNG DER TÄGLICHEN PROTOKOLLE DES EXPERIMENTS	180
8.4.2	GESAMTBEWERTUNG.....	185
8.5	GESAMTBEWERTUNG DER BEIDEN FALLSTUDIEN	185
9	ZUSAMMENFASSENDE BETRACHTUNG DER ENTFREMDUNG IN ZWISCHENMENSCHLICHEN BEZIEHUNGEN DURCH PROGRAMMGESTEUERTE KOMMUNIKATION	188
9.1	KATEGORIALE BESTIMMUNG DES ENTFREMDUNGSBEGRIFFS	190
9.1.1	FREMDBESTIMMUNG UND ENTFREMDUNG	190
9.1.2	REKURS: DIE HISTORIE DES ENTFREMDUNGSBEGRIFFS: ROUSSEAU, HEGEL, MARX, FROMM.....	192
9.2	STRUKTURELLE URSACHEN DER ENTFREMDUNG	198
9.2.1	ZUM VERHÄLTNIS VON VEREINZELUNG, INDIVIDUALISIERUNG UND PROGRAMMGESTEUERTER KOMMUNIKATION	198
9.2.2	DER DOPPELCHARAKTER DER PRIVATSPHÄRE UNTER BEDINGUNGEN DER PROGRAMMGESTEUERTEN KOMMUNIKATION	199
9.2.3	ENTFREMDETE BEDÜRFNISSE UND KONSUM.....	200
9.2.4	ENTWICKELTE BEDÜRFNISSE DER BENUTZER UND WAS MIT IHNEN GESCHIEHT.....	202
9.2.5	DAS ZEITHANDELN DER BENUTZER – EIN VERLUST AN LEIB UND AN LEBEN	203
9.3	KONSEQUENZEN DER VERDINGLICHUNG DES KOMMUNIKATIVEN HANDELNS	205
9.3.1	VERLUST DER IDENTITÄTSKOMPETENZ IM NETZ.....	207
9.3.2	ENTFREMDUNG DURCH ENTKOPPELUNG VON DER SOZIALEN GEMEINSCHAFT	209
9.4	DAS MENSCH–MASCHINE–VERHÄLTNIS ALS AUSDRUCK DER VERDINGLICHUNG UND BESCHLEUNIGTEN ENTFREMDUNG	210
10	KONKLUSION	216
10.1	FAZIT DER THEORETISCHEN UNTERSUCHUNGEN.....	217
10.2	FAZIT DER FALLSTUDIEN	219
10.3	SCHLUSSBETRACHTUNG.....	220
10.3.1	ZUM VERHÄLTNIS VON MENSCH UND TECHNOLOGIE HEUTE	221
10.3.2	ENTFREMDETE KOMMUNIKATION ÜBERWINDEN	224
	LITERATURVERZEICHNIS:	227
	ANHANG.....	242

Vorwort

Die Erfahrung zeigt, dass bei jeder technologischen Entwicklung zwei Aspekte sichtbar werden, nämlich derjenige des Fortschritts und Überwindung von Grenzen und Hindernissen und derjenige des ökologisch-sozialen Nachlasses, der zu Lasten von Umwelt, Individuum und Gesellschaft geht. Im Allgemeinen beherrscht der Aspekt des Fortschritts die öffentliche Wahrnehmung und Diskussion, bis die Lasten deutlich zutage treten und wahrgenommen werden. Diese Arbeit stellt sich die Aufgabe, die möglichen psycho-sozialen Folgen, die durch das Eindringen der Digitalisierung in alle Lebensbereiche, insbesondere in die private Kommunikation hervorgerufen werden, einzuschätzen und die *Lasten* aufzudecken.

Die Arbeit will helfen zu vermeiden, was beispielsweise in der Diskussion um den Klimawandel zuweilen geschieht, nämlich dass wegen der von den Technologien hervorgebrachten Interessenlagen die Daten und Fakten des bereits im Prozess befindlichen Klimawandels in Entscheidungen und Handlungen nicht mehr angemessen Berücksichtigung finden.

Meine Ausbildung zur Softwareentwicklerin an der Technischen Fachhochschule Berlin im Anschluss an mein Soziologiestudium und die langjährige Tätigkeit als Dozentin und Trainerin in Computersprachen, Softwareentwicklung und Nutzung von Datenbanken hat mir einen leichteren Einblick in die qualitativen Veränderungen der Medienlandschaft durch das Internet ermöglicht. Die Vielschichtigkeit der Problemlage erfordert zugleich eine breite Einarbeitung in Themen aus der Soziologie, Psychologie, Philosophie und Neurowissenschaften. Die Verwertung von Arbeitsergebnissen der beteiligten Wissenschaften scheint unerlässlich, wenn man sich mit den Folgen des Einsatzes von Computern in der zwischenmenschlichen Kommunikation und deren sozial wirksamen Applikationen beschäftigt. Zugleich erfordert eine ökologische Perspektive, also eine Perspektive auf die Nutzung von Technologie, die eine Wechselwirkung von Mensch und Umwelt berücksichtigt, einen interdisziplinären Zugriff auf das Thema.

1 Einleitung

Es ist weltweit zu beobachten, dass immer mehr Menschen soziale e-Netzwerke nutzen und ihre Zeit in e-communities verbringen – weltweit sind z.Zt. 2,14 Milliarden Menschen in sozialen e-Netzwerken registriert, die Zahl der WhatsApp-Nutzer weltweit erreicht die 900- und der Instagram-Nutzer die 400 Mill.-Marke.¹ Allein in Deutschland sind bei Facebook 28 Mill. Menschen registriert.² Diese Zahlen zeigen, dass ein Teil der zwischenmenschlichen Kommunikation über den Computer als Medium, oder genauer, in algorithmisch gesteuerten Kommunikationsräumen abläuft, die von Internetkonzernen wie Facebook, Twitter u.a. weltweit zur Verfügung gestellt werden.

Die Tatsache, dass Millionen Menschen hierzulande täglich durchschnittlich etwa zwei Stunden ihres aktiven, privaten Lebens virtuell kommunizieren³, wobei die Aufenthaltsdauer seit 2014 stetig steigt, wird nicht ohne Wirkung auf die Kommunizierenden selbst, und ihre personale Identität⁴ bleiben. Weil die Kommunikationstechnologie, insbesondere die sozialen e-Netzwerke, sich zwischen die Menschen schieben, ein *direkter* Kontakt also zwischen Mensch und Maschine besteht und nicht zwischen den Kommunizierenden selbst, ist anzunehmen, dass die sozialen Beziehungen im privaten Lebensumfeld der Menschen und ihre Beziehungen zu Gemeinschaft und Gesellschaft durch die Nutzung der Technologie beeinflusst werden. Luhmann hat darauf hingewiesen, dass

„Interaktion durch Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen (wird)“.⁵

Die technologiegeleitete Kommunikation verwandelt Interaktion vielmehr in *Interaktivität*. Marshall McLuhan hat in seinem Buch *Die magischen Kanäle - Understanding Media* die nachhaltige Wirkung von Technologie (Media) als „extension of man“ bezeichnet und gezeigt:

„Jede Ausweitung, ob nun der Haut, der Hand oder des Fußes, berührt das ganze psychische und soziale Gefüge.“⁶

Zugleich hat er darauf hingewiesen, dass

„() sehr viel auf dem Spiel steht und das Anliegen, die Folgen der Ausweitung des Menschen zu verstehen, von Stunde zu Stunde dringender wird.“⁷

Personen, die häufig und ausdauernd über Computer als Medium miteinander kommunizieren, verzichten zwangsläufig in entsprechendem Maße auf sinnliche Erfahrungen in konkreten, erlebbaren Situationen. Man kann deshalb sagen, dass der Computer begonnen hat, die direkten und leiblich erfahrbaren Beziehungen von Millionen Menschen durch technologiegeleitete Kommunikation tendenziell zu überformen bzw. zu

¹ <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/181086/umfrage/die-weltweit-groessten-social-networks-nach-anzahl-der-user/>

² http://allfacebook.de/zahlen_fakten/erstmalig-ganz-offiziell-facebook-nutzerzahlen-fuer-deutschland

³ 2016 verbringen dt. Jugendliche ca. 1,8 Std. in Facebook (Drogenbericht 2016)

http://cdn2.hubspot.net/hubfs/304927/Q3_2016_Reports_Summary.pdf?t=1478867115840 Bitkom:

<https://www.bitkom.org/Presse/Blog/Zehn-Jahre-Facebook-oder-die-Vernetzung-des-digitalen-Ichs.html>

⁴ In Anlehnung an Pongratz (1984: 164) wird Identität hier definiert als ein Ich-Bewusstsein, dass sich vermittelt über vergangene und aktuelle *Erfahrungen* und das zugleich ein „inneres Gewährwerden von eigenen psychischen Erlebnissen“ darstellt.

⁵ Luhmann (2009: 10)

⁶ McLuhan (1970: 11)

⁷ (ebd.:11f)

ersetzen.⁸ Die durch Technik vermittelte Kommunikation kann die Wahrnehmung, das Denken und Handeln der Menschen, das *wesenhaftleiblich* vermittelt ist, verändern und dadurch spezifisch menschliche Eigenschaften der Kommunikation und Interaktion, wie Empathie oder auch kooperatives Handeln zurückdrängen.

McLuhan konstatiert,

„dass das Medium die Botschaft ist, weil eben das Medium Ausmaß und Form des menschlichen Zusammenlebens gestaltet und steuert. Der Inhalt oder die Verwendungsmöglichkeiten solcher Medien sind so verschiedenartig, wie sie wirkungslos bei der Gestaltung von Gemeinschaftsformen sind. Ja, es ist nur zu bezeichnend, wie der „Inhalt“ jedes Mediums der Wesensart des Mediums gegenüber blind macht.“⁹

Die Kommunikationstechnologie als solche ist demnach Inhalt und Botschaft und *nicht* der Inhalt einer Sendung (Mitteilung) ist die Botschaft. Die vorliegende Arbeit untersucht deshalb die psycho-sozialen Folgen, die sich aus der *Nutzung* der e-Kommunikation ergeben, d.h. sie untersucht die Struktur und die Wirkungen einer Kommunikation, die über den Computer als Medium abläuft und dessen spezifische Eigenschaft die *algorithmische* Steuerung der Kommunikation ist. In der vorliegenden Arbeit wird diese Art der algorithmisch gesteuerten Kommunikation als *programmgesteuerte Kommunikation* bezeichnet, denn die Wirksamkeit der vielen, kooperierenden Algorithmen tritt in ihrer die Kommunikation steuernden Eigenschaft zutage und ihre Existenz besteht in der Realisierung als Programm mit einem physikalischen Platzbedarf, das von Computern schließlich verarbeitet wird.¹⁰

1.1 Technologie, Kommunikationstechnologie und gesellschaftlicher Wandel

Die Betrachtung technologischer Entwicklungen über einen ausgedehnten Zeitraum zeigt, dass neue Technologien neben dem Fortschritt, den sie gegenüber älteren Technologien zweifellos bieten können, auch komplexe Effekte mit sich bringen, die verborgen sind und nicht wahrgenommen werden, deren psychische, soziale, technische und ökologische Implikationen aber bleibende Spuren hinterlassen. Diese Überlegungen finden bei McLuhan Unterstützung, der die im Februar 1950 geäußerten Besorgnisse vom Papst Pius XII. heranzieht:

“Man kann ohne Übertreibung sagen, dass die Zukunft der modernen Gesellschaft und die Stabilität ihres Innenlebens zum Großteil von der Aufrechterhaltung eines Gleichgewichts zwischen der Macht der Kommunikationstechniken und der Reaktionsfähigkeit des einzelnen selbst abhängt.“¹¹

McLuhan fährt fort:

⁸ vgl. Kapitel 2 „Werkzeuge und Technologie“

⁹ McLuhan (1970: 18) Anführungsstriche im Original; McLuhan versteht unter dem Begriff *Mediumalle* technischen bzw. technologischen Errungenschaften, die eine Ausweitung (extension) menschlicher Reichweite ermöglichen.

¹⁰ Ausführliche Entwicklung und Begründung des Begriffs in Kapitel 1.2.2

¹¹ (1970, 30) „It is not an exaggeration to say that the future of modern society and the stability of its inner life depend in large part on the maintenance of an equilibrium between the strength of the techniques of communication and the capacity of the individual's own reaction.“ (McLuhan 1964: 22)

„Ein Versagen in dieser Hinsicht war für die Menschen jahrhundertlang typisch und allgemein. Unterschwellige und bereitwillige Hinnahme des Einflusses der Medien (Technologie, A.K.) hat für die Menschen, die sie verwendeten, Gefängnisse ohne Mauern errichtet.“¹²

Technologie beeinflusst also nachhaltig Arbeit und Leben der Menschen und ihre Beziehungen untereinander und sie wirkt rekursiv. Die Beeinflussung durch Technologie ist deshalb so nachhaltig, weil die Nutzung von Technologie eine leibliche Wirkung hat.

McLuhan beschreibt es so:

„Anybody will concede that society whose economy is dependent upon one or two major staples like cotton, or grain, or lumber, or fish, or cattle is going to have some obvious social patterns of organization as a result. Stress on a few major staples creates extreme instability in the economy but great endurance in the population[...] Cotton and oil, like radio and TV, become “fixed charges” on the entire psychic life of the community. And this pervasive fact creates the unique cultural flavor of any society pays through the nose and all its other senses for each staple that shapes its life.“¹³

C.G. Jung, der die historische und soziokulturelle Erfahrung als konstituierendes Merkmal menschlichen Verhaltens vermutet, stellt fest:

„Every Roman was surrounded by slaves. The slave and his psychology flooded ancient Italy, and every Roman became inwardly, and of course unwittingly, a slave. Because living constantly in the atmosphere of slaves, he became infected through the unconscious with their psychology. No one can shield himself from such an influence.“¹⁴

Gleichzeitig fügt sich Technologie im Kapitalismus notwendig in eine auf Wachstum ausgerichtete Logik des Arbeitens und Wirtschaftens ein, weil sie die Steigerungslogik des Systems technisch nachbildet und dadurch verstärkt. „Immer schneller, immer höher, immer weiter“ ist mit der Computertechnologie nicht nur ein werbewirksamer Slogan, sondern die Technologie ist in ihrer Substanz eine Technologie, die dieses Ziel funktional umsetzt. Der Computer liefert damit die vollendete technische Basis für den sozial-ökonomischen Gang der Produktionsweise. Der Einsatz dieser Technologie kann von jetzt an umfassend und global, um es mit Hartmut Rosa auszudrücken, resonante Weltbeziehungen der Menschen in *stumme* Weltbeziehungen verwandeln.¹⁵

Ein anderes Beispiel soll die hier entwickelte Sichtweise noch einmal verdeutlichen:

Die Erfindung des Automobils ist mit Vorteilen wie Mobilität und Unabhängigkeit und genauso mit Nachteilen wie Umweltproblemen, Verkehrsunfällen und Naturzerstörung verbunden. Die Abhängigkeit von der Automobiltechnologie hat dazu geführt, dass die Nachteile der Technologie verdrängt werden.¹⁶ Es ist also nicht denkbar, dass Auswirkungen der Automobiltechnologie auf die Wahrnehmung, das Denken und Verhalten der Menschen ausbleiben, aber sie werden nicht wahrgenommen, weil die Technologie alternativlos erscheint.

¹²McLuhan (1970, 30) „Failure in this respect has for centuries been typical and total for mankind. Subliminal and docile acceptance of media impact has made them prisons without walls for their human users.“ (McLuhan 1964:22); vgl. Kap. 2.1.

¹³McLuhan (1964: 22f)

¹⁴C.G. Jung in: (Contributions to Analytical Psychology, London 1928) zit. nach McLuhan (1964: 23)

¹⁵Hartmut Rosa (2016)

¹⁶Die ARD (SWR 3) hat für die Sendung BETRIFFT Baden-Württemberg, ausgestrahlt am 13.10.16, eine Umfrage wegen des aktuellen Feinstaubalarms unter Autofahrern in Stuttgart gemacht, in der nahezu alle Befragten zugaben, dass sie die negativen Folgen durch Automobile verursachten Feinstaub und Ausstoß von CO₂ und der Stickstoffoxyde für die Gesundheit und den Klimawandel verdrängen. <http://www.swr.de/zur-sache-baden-wuerttemberg/vor-ort-warum-autofahrer-nicht-auf-die-politik-hoeren/-id=3477354/did=18061294/nid=3477354/p0a4m5/index.html>.

Ein anderes Beispiel:

Die Kernenergie deckt auf der einen Seite den großen Strombedarf der Industrienationen und macht sie unabhängig von den Lieferungen der Ölstaaten. Sie bringt auf der anderen Seite teilweise unlösbare Probleme mit sich, beispielweise das Problem der Entsorgung von Atommüll. Erst die Reaktorkatastrophe in Fukushima hat es erreicht, dass die Energiewende in Deutschland mit sofortigem Ausschalten von acht Atomkraftwerken eingeleitet wurde.¹⁷

Die psychischen und gesellschaftlichen Probleme, die die Computertechnologie aufwirft, sind demgegenüber wegen des enormen Durchdringungsgrads und ihrer permanenten Begleitung im Alltagslebens (Mediatisierung¹⁸) schwerer zu erkennen, weshalb die vorliegende Arbeit das Ziel hat, sie zu analysieren, ihre Folgen zu beschreiben und Maßnahmen vorzuschlagen, die bei der Bewältigung dieser Probleme hilfreich sein könnten.

Der Computer hat durch seine Freiprogrammierbarkeit und der damit einhergehenden universellen Einsetzbarkeit zweifellos schnelle und vielfältige Fortschritte für Wissenschaft und Forschung und für den Produktionsprozess gebracht. Durch seine *Nutzung* verändert er die Menschen und die Gesellschaft unaufhörlich, wie keine andere Technologie zuvor. Vor dem Hintergrund des die Gesellschaften durchdringenden, die *alten* Technologien verdrängenden Charakters, eine Eigenschaft, die der Technologie *an sich* zu eigen ist, kommt es bei der vorliegende Arbeit darauf an, herauszuarbeiten, *wie* der Computer und die auf ihm laufenden kommunikationstechnologischen Anwendungen in der Substanz den

„ radikale(n) Bruch mit allem Vorgängigen“¹⁹

vornimmt, wenn, wie angenommen, der Einsatz dieser Technologie, die zwischenmenschliche Kommunikation neu ordnet.

„The effects of technology do not occur at the level of opinions or concepts, but alter sense ratios or patterns of perception steadily and without any resistance.“²⁰

Diese Arbeit geht davon aus, dass die

„pathologische Weltbeziehung“²¹

heute auch durch die *Mediatisierung des Alltagslebens*²² hervorgebracht wird. Sie geht der Frage nach, ob die rechnergestützte Kommunikationstechnologie leibliche Veränderungen hervorbringt und ob sie im Zusammenleben der Menschen Friktionen verursacht, indem ihre Nutzung immer mehr Raum einnimmt. Die Arbeit geht der Frage nach, welche Auswirkungen die Nutzung der Technologie auf die sozialen Beziehungen der Menschen untereinander hat, ob die Entwicklungen zu einer psycho-sozialen Distanz, also einer *Entfremdung* zwischen den Menschen führen, die sich beispielsweise in Vereinzelung aber auch in dissoziativem Verhalten äußern können. Könnte es sein, dass es sich bei dem Verhältnis der Menschen zu ihren technologischen Innovationen im allgemeinen und zur Kommunikationstechnologie im Besonderen um ein Abhängigkeitsverhältnis handelt, das begonnen hat, die einzigartigen,

¹⁷ vgl. Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, (lpb-bw.de/energiewende.html)

¹⁸ Krotz (2007: 37)

¹⁹ Hartmut Rosa (2014)

²⁰ McLuhan(1964)

²¹ Rosa (2016: 14)

²² Krotz (2001 /2007)

affektiv-neuronalen, leiblichen Lebensäußerungen von Menschen zu durchdringen und zu beeinträchtigen? Anders ausgedrückt: Kann die „digitale Revolution“, indem sie alle Lebensbereiche erfasst, die anschaulichen, lebendigen, d.h. alle Sinne einbeziehenden psycho-sozialen Lebensprozesse der Menschen verändern?

Eine nähere Betrachtung zeigt, dass der Computer *heute* in jedem Falle *zweiFunktions-bzw. Anwendungsweisen* hat, diejenige eines *Werkzeugsals Arbeitsinstrument* in Produktion, Forschung und Verwaltung bzw. als Schaltzentrale eines technischen Aggregats *und* diejenige eines *sozialen Aggregats*. Über einen langen Zeitraum war der Computer *ausschließlich* Werkzeug bzw. Teil eines technischen Aggregats, um den Arbeitsprozess zu unterstützen und zu rationalisieren. In den neunziger Jahren wurde dann das *world wide web* entwickelt. Die Entwicklung und der Einsatz von Algorithmen zur Herstellung von privater Kommunikation wurden seit etwa 2004 vorangetrieben. Das Ergebnis sind *soziale Aggregate*, die von großen Internetkonzernen zur Verfügung gestellt werden wie Facebook, WhatsApp, Twitter, You Tube und Instagram.

Ein *technisches Aggregat* ist ein Maschinensatz aus mehreren zusammenwirkenden *Einzelmaschinen*, die zur Erfüllung einer bestimmten technischen Funktion gekoppelt werden. Ein Aggregat ist also ein *Verbund* aus substantiell unverbundenen Teilen.²³

Soziales Aggregat soll dementsprechend in der vorliegenden Arbeit ein Gebilde heißen, das wie ein Spinnennetz unendlich viele kommunikationsfähige, autonome Maschinen (Computer, Tablets, Smartphones etc.) miteinander koppelt, und mit diesem Gebilde substantiell unverbundene Entitäten (Menschen) bzw. deren Beziehungen zueinander technisch anleitet und kontrolliert.

Nun sind Umbrüche in der medialen Kommunikation nicht neu: *Oralität*, *Literalität* und jetzt *Virtualität*²⁴ mit ihren jeweiligen medialen Ausprägungen sind grundlegende Entwicklungsformen zwischenmenschlicher Kommunikation und ihrer Medien. Die jeweilige Form des Medienhandelns hat die Kulturentwicklung immer nachhaltig geprägt bzw. verändert. Doch das Verdrängungs- und Veränderungspotenzial der algorithmisch gesteuerten Kommunikation über das Medium Computer hat ganz andere Dimensionen als bei den vorangehenden Techniken, weil die globale Nutzung dieser Technologie sie in ein Massenmedium verwandelt hat.²⁵

Oralität ist geprägt durch die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht. Stimme, Gestik, Mimik ergänzen den sprachlichen Charakter der Kommunikation. Lebendige Rituale wie Musik, mündliche Erzählung und Vortrag sind Teil der Kommunikation.

²³ Satz von zusammenwirkenden einzelnen Maschinen, Apparaten, Teilen, besonders in der Elektrotechnik (Duden)

²⁴ vgl. Jörg Petry (2010: 17)

²⁵ <https://de.statista.com/themen/1842/soziale-netzwerke/> Anzahl der Visits von Facebook im Mai 2016 z.B.: 704 Mio. https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/AusstattungGebrauchsgueter/Tabellen/Infotechnik_D.html Mobiltelefone 176 Mio. bzw. 95% der Haushalt <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/166150/umfrage/nutzung-von-smartphone-funktionen-in-deutschland/> Die Nutzung vom Smartphone: 89% Fotografieren, 67% Soziale Netzwerke, 55% SMS, 55% Kurznachrichten außer SMS

Literalität ist der nächste Schritt zu einer abstrakteren Weltbetrachtung und Welterkenntnis, weil sie die Entwicklung der Schrift vorantreibt. Gedanken zu entwickeln, sie festzuhalten und zu bewahren wird möglich und kann nun in Form eines Textes professionell hergestellt und verbreitet werden.

Virtualität wird erzeugt durch digitalisierte Medien. Sie ist die gegenwärtige Stufe medialer Kommunikation. Virtualität und *algorithmisch angeleitete* Medienkommunikation haben mit social media, interaktiven Computerspielen²⁶, Videos und Bildern, die schnell hergestellt und versendet werden können, in die private Kommunikation der Menschen Eingang gefunden und spielen heute eine nachhaltig wirksame Rolle im Alltagshandeln. Als Entwicklungsformen zwischenmenschlicher Kommunikation sind alle Kommunikationsformen historisch gebundene, *mediale Praxis* der Menschen, denn Medien wirken, indem sie benutzt werden.

Die vorliegende Untersuchung befasst sich mit der privaten Kommunikation via social media, d.h. sie befasst sich mit der, wie oben erläutert, *programmgesteuerten* Kommunikation, die in einem öffentlichen Raum stattfindet. Bei der programmgesteuerten Kommunikation handelt sich *nicht* um eine Kommunikation zwischen zwei Personen, die diese beiden Personen betreffende Mitteilungen austauschen, es handelt sich also *nicht* um eine private Korrespondenz zwischen zwei Menschen. Es geht auch *nicht* um Dokumente, die eine Person oder Instanz erarbeitet und die jemand anders oder einer Instanz eingereicht werden müssen, damit ein Prozess angestoßen werden oder fortlaufen kann oder um Nachrichten, die für andere Person Relevanz haben.²⁷ Es geht also nicht um eine Kommunikationsform, die Korrespondenz zwischen zwei oder mehreren Menschen, wie sie bisher üblich war, ersetzt (Faxe, Emails, SMS). Vielmehr ist die e-Kommunikation in sozialen e-Netzwerken, die hier betrachtet und social media genannt wird und als ein soziales Aggregat definiert wurde, eine Kommunikation, die gekennzeichnet ist durch *inszenierte Selbstdarstellung* und *permanenten Auftritt* in virtuellen, öffentlichen Räumen.²⁸ Angesichts des *inszenierten* und *öffentlichen* Charakters der neuen Medien, soll die Frage beantwortet werden, ob die programmgesteuerte Kommunikation einen *qualitativen* Wandel in den sozialen Beziehungen der Menschen untereinander durch eine Kommunikation über Computer als Medium auslöst bzw. ob sie einen nicht mehr hintergehbaren Wandel in den sozialen Beziehungen eingeleitet hat? Was ist neu an einer *Kommunikation*, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie mit vielen Abwesenden (ein vor dem Monitor Anwesender zu n-Abwesenden) und nach *Regeln* erfolgt, die die Anbieter der e-Kommunikation wie Google, Facebook, Twitter, WhatsApp etc. vorgeben?

Neu ist zunächst einmal die *Bereitschaft* der Menschen, *in Permanenz* mit Abwesenden Texte und Bilder auszutauschen und weniger *gemeinsam handelnd* mit ihnen zu kommunizieren, wie es in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht üblich ist. Die Mediatisierung des Alltagslebens verändert den sozialen Zusammenhalt der Menschen

²⁶<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/197138/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland-im-jahr-2011-nach-spieleplattform/> 17,2 Mio. spielen mit Smartphone. 18,4 Mio. spielen am PC. 11,5 Mio spielen am Tablett.

²⁷ z.B. Eine Mitteilung per SMS, dass sich der Zug verspätet und die Person später eintrifft.

²⁸ siehe Kapitel 5; hier insbesondere 5.3

untereinander. Zugleich ist eine *Bereitschaft* zur „Enthaltbarkeit“ von der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und ihren inkorporierten Bezügen zu beobachten, die einen Wandel des Charakters von sozialen Beziehungen anzeigen, der beschrieben werden kann als Selbstinszenierung und Rückzug von einer handelnden Kooperation mit anderen. Erfahrungen in Gemeinschaften können überlagert werden von technisch angeleiteten, virtuellen „Begegnungen“, was für das soziale Handeln generell und für dasjenige in Gemeinschaften negative Folgen haben kann.

Die Konsequenzen der Mediatisierung in der Form der algorithmisch angeleiteten Kommunikation für die zwischenmenschliche Kommunikation und Interaktion sind bisher nur teilweise beschrieben. Wissenschaftler unterschiedlichster Fachrichtungen sind aber in wachsendem Umfang damit befasst, das Verhältnis von Mensch und Maschine und im Gefolge dessen die zwischenmenschlichen Beziehungen unter den Bedingungen des Einsatzes neuer Technologien zu analysieren. In den letzten zwei Jahren kann zudem von einer erhöhten Aufmerksamkeit und Sensibilität der Öffentlichkeit hinsichtlich der Wirkungen programmgesteuerter Kommunikation gesprochen werden. Diese Aufmerksamkeit betrifft nicht nur Fragen der Datensicherheit und des Datenschutzes, sondern auch Fragen, die Wesen und die Wirkung der neuen Medien betreffen. Eine Analyse der Wirkungen der von den digitalen Technologien sich ableitenden, neuen medialen Kommunikationsformen und ihrer psycho-sozialen Implikationen ist daher von wissenschaftlichem Interesse. Interdisziplinäre Schranken zu überwinden scheint zugleich unabdingbar, denn nur dann wird die große Bedeutung einer ökologischen Perspektive²⁹ auf die *Praxis* digital gesteuerter Kommunikation sichtbar. Es wird in dieser Arbeit darauf ankommen, spezifische Ergebnisse der Teilwissenschaften zusammenzuführen, um die impliziten Konsequenzen der algorithmisch gesteuerten Kommunikationstechnologie zu benennen und sie bewusst werden zu lassen.

In diesem Sinne sollen die Fragen an die soziologische Technikforschung noch einmal präzisiert werden: Wie verändert die breite Nutzung der algorithmisch angeleiteten Medienkommunikation in der Form von social media die Wahrnehmung, das Denken und Handeln der Personen und wie verändern sich in ihrer Folge die sozialen Beziehungen, wenn angenommen wird, dass der Ausdruck des Leibes, der Gefühle und Empfindungen einerseits und die Anwendung spezifischer sensueller und affektiv-kognitiver Fähigkeiten und Fertigkeiten andererseits die besondere Qualität zwischenmenschlicher Kommunikation gegenüber derjenigen ist, die von Maschinen vermittelt wird?³⁰

Die These lautet:

Die Inhalte und die Formen der sich immer weiter ausbreitenden elektronischen Medienkommunikation werden sich in einer sozialen Entfremdung³¹ der Menschen von ihrer

²⁹ Die *ökologische* Perspektive ist eine Perspektive auf die Nutzung von Technologie, die die Wechselwirkung von Mensch und Umwelt berücksichtigt.

³⁰ Die Wirkung *interaktiver* Computerspiele musste in Kap. 8.3 bei der Deutung des Verhaltens des Probanden 1 mit berücksichtigt werden, weil sie im Rahmen seiner Mediennutzung eine bedeutende Rolle spielen.

³¹ Die vorliegende Arbeit geht aus von dem Begriff der Entfremdung, wie ihn Marx zuerst in den „ökonomisch- philosophischen Manuskripten“ und später in „Das Kapital“ Bd.1 formuliert hat. Adam Zurek (2007: 190ff), der in seiner Habilitationsschrift zwischen

Lebenswelt ausdrücken und ihr kommunikatives Handeln *strukturell* verändern. Die Arbeit geht deshalb der Frage nach, wie und warum Entfremdung nicht nur in der Arbeit, sondern auch im privaten Leben auffindbar ist und Wirkung zeigt und wenn das so ist, welchen Anteil daran die algorithmisch angeleitete Medienkommunikation hat? Die Wechselwirkung zwischen der technischen Aufrüstung in kommunikativen Räumen und der psycho-sozialen Entwicklung könnte Kooperation und Gemeinschaft behindern, was wiederum Auswirkungen auf die psycho-soziale Situation der Menschen und ihren Zusammenhalt in Gemeinschaft und Gesellschaft hat.

Der Diskurs über Entfremdung in Verbindung mit dem Diskurs über leibbezogenes soziales Handeln könnte eine Erklärung bieten für den Wandel von einer leibbezogenen Interaktion hin zu einer, entleiblichten und enteignenden Interaktivität. Der „body turn“³² in den Sozialwissenschaften hat die Möglichkeit geschaffen, das Ausmaß der den Menschen verändernden Wirkungen der Netzkommunikation analytisch und empirisch besser ausdeuten zu können, was bedeutet, dass die körperbasierte Theorie des Sozialen für eine Bewertung der psycho-sozialen Wirkungen der Netzkommunikation fruchtbar gemacht werden kann.

Die entfremdende Wirkung algorithmisch angeleiteter Medienkommunikation soll analysiert werden, indem diese Form der Kommunikation zunächst nach dem Gesichtspunkt der *Entleiblichung* der Kommunikation, nach dem Gesichtspunkt des Verhältnisses von Öffentlichkeit und privatem Raum in der Kommunikation (*Entprivatisierung*) und schließlich nach dem Gesichtspunkt der *Enteignung* der Kommunizierenden durch die algorithmische Anleitung ihrer Kommunikation und durch das Abgreifen der Ergebnisse ihrer vertragslosen Tätigkeit für die Anbieter theoretisch durchleuchtet wird, um dann die erarbeiteten Resultate durch zwei Fallstudien zu veranschaulichen und schließlich Schlussfolgerungen zu ziehen für die Zukunft des *Verhältnisses* von Individuum und Gemeinschaft, das dadurch gekennzeichnet ist, dass sich die sozialen Beziehungen der Menschen durch ihre Vereinzelung als Folge einer intensiven Nutzung von Technologie, immer mehr entfremden von einem leibbezogenen, auf Kooperation gerichteten sozialen Handeln.

1.2 Forschungsansatz und Vorgehensweise

Um sich der neuartigen Kommunikation zwischen Menschen, die über das Medium Computervollständig in einem elektronisch-medialen Umfeld stattfindet, anzunähern, wird erst die *bisher vorherrschende* Kommunikationsweise, insbesondere die Kommunikation von Angesichts-zu-Angesicht näher betrachtet, dann der Fokus auf die computergestützte Kommunikation gelegt und die beiden Formen der Kommunikation gegenübergestellt. Die Aufgabe besteht also darin, das Augenmerk auf die Transition von der bisherigen zu der

verschiedenen Spielarten der Entfremdung unterscheidet, spricht im Verweis auf die Marxsche Interpretation der Entfremdung als Gattungsentfremdung (Entfremdung des Menschen von dem Menschen) von *sozialer* Entfremdung.

³² Der Aufschwung der Soziologie des Körpers begann nach Gugutzer (2004) in den 80er Jahren.

neuen d.h. computergestützten Kommunikationsform zu legen, um zu erkennen, ob eine, die bisherigen Kommunikationsweisen überformende Transformation stattfindet. Wenn, wie es scheint, eine solche Transformation stattfindet, werden sich die sozialen Beziehungen der Menschennachhaltig verändern, indem Kooperation und Handeln, Empathie und soziale Bindungen tendenziell abnehmen zugunsten einer Vereinzelnung und Selbstzentrierung der Person. Dies bedeutet wiederum, dass Resonanz Erfahrungen in den zwischenmenschlichen Beziehungen immer schwieriger werden.³³

Zu Beginn wird die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht in ihren Eigenschaften und Wirkungen näher betrachtet.

1.2.1 Die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht

Die natürliche, d.h. die spezifisch menschliche Form der zwischenmenschlichen Kommunikation ist eine Begegnung von Angesicht zu Angesicht, d.h. die Personen treten sich körperlich sichtbar und körperlich gegenseitig erfahrbar gegenüber und sprechen bzw. handeln miteinander. Im Mittelpunkt stehen die Interessen der Beteiligten selbst, die der Auslöser für die Begegnung sind, ihre Begegnung ist in der Regel frei von Einwirkungen von Medien und frei von Interessen Dritter, die auf die Kommunikation der Beteiligten Einfluss nehmen könnten.

Die innere und äußere Beteiligung der Menschen in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht drückt sich nicht nur in Worten aus, sondern in der *Konnotation* der Stimme, in der *Gestik*, *Mimik* und anderen *leiblichen Reaktionen* des einzelnen Menschen,³⁴ z.B. in spontanen Handlungen in Reaktion auf das gesprochene Wort³⁵ oder auf die körperliche Bewegung und Äußerung des Gegenübers. Beim Einsatz aller Mittel handelt es sich bei der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, wenn man einen Begriff aus der Nachrichtentechnik verwenden will, um eine **Halbduplex-Kommunikation**, d.h. die Kommunikation findet *abwechselnd* und in *Echtzeit* in *beiden Richtungen* statt. Die Reaktionen sind gegenseitig für die Beteiligten wahrnehmbar und ergeben sich zugleich aus dem sozialen Kontext, d.h. aus der Beziehung zwischen den Beteiligten, ihren Einstellungen, ihren Interessen und ihrem Wissen bzw. ihren wechselseitigen Wissensannahmen, die die Kommunizierenden zusammengeführt hat. Der soziale Kontext, in dem die Begegnung stattfindet, also das, was die Beteiligten an Erfahrung im Tun und deren Reflexion, Wissen und sozialem Grund (McLuhan) einbringen, bildet die Basis der Begegnung und beeinflusst ihren Inhalt und ihre Form.³⁶ Die kommunikative Begegnung von Angesicht zu Angesicht setzt also eine Kette von körperlichen, affektiven und mentalen Reaktionen der beteiligten Personen in Gang, die ihre Begegnung und ihre soziale Beziehung gestalten bzw. das Gesamtgeschehen in der Kommunikation beeinflussen. Die Beteiligten gliedern sich in

³³ vgl. Rosa (2016)

³⁴ vgl. Goffman (1971/2009)

³⁵ situationsbezogene, gefühlsbetonte Aktion; ausführlich siehe Kap. 3

³⁶ vgl. Elk Franke, „Erfahrung als Prozess Erfahrung und Prozessreflexion“ in: Gugutzer (Hg.) (2006: 195-204)

eine Begegnung ein, die erst beendet wird, wenn die Teilnehmer sie bewusst abschließen oder vertagen. Auf diese Weise steuert der soziale Kontext das Verhalten der Beteiligten. Ihre *Anwesenheit in Echtzeit* ist Teil der sozialen Begegnung und gestaltet sie. Zugleich ist die Begegnung *authentisch*, denn sie gestaltet sich spontan und körperlich erfahrbar und sie ist zugleich für die Beteiligten überprüfbar.³⁷ Der körperlich-sinnliche Ausdruck und die sinnliche Erfahrung des Einzelnen im *direkten* Umgang mit dem Anderen ist eine psychosoziale Qualität, die nicht hintergebar ist, weil in einer körperlichen Begegnung in Echtzeit alle Sinne der Personen beteiligt sind bzw. die Personen reagieren durch den Einsatz aller Sinne mit unmittelbaren Handlungen. Die unmittelbaren Reaktionen der Beteiligten bestimmen den Ablauf der Kommunikation und erfordern die *Aufmerksamkeit* der Beteiligten und einen direkten Bezug zum Geschehen. Diese Erfahrung, die die Beteiligten im Gespräch von Angesicht zu Angesicht miteinander machen, hinterlässt psychosoziale Spuren in der Persönlichkeit der Beteiligten und in ihrer sozialen Beziehung untereinander, weil die real stattfindende Kommunikation von Angesicht zu Angesicht eine *Lebensäußerung* ist, die im sozialen Kontext entsteht. *Lebensäußerungen* können *nichtreproduziert* werden, weil sie keine Abläufe sind, sondern Spontanereignisse, die sich in Abhängigkeit vom sozialen Kontext, in dem sie stattfinden, entfalten.

Wenn mehr als zwei Personen an einem Gespräch teilnehmen, was in der Realität oft der Fall ist, hat der kommunikative Austausch in der Gemeinschaft zugleich eine Wirkung auf den *Zusammenhalt* der Gemeinschaft. Die direkte körperliche Begegnung hat eine vergemeinschaftende Wirkung in dem Sinne, als dass die Anwesenden sich als gemeinsam Betroffene und Handelnde, also als eine Gemeinschaft erleben. Unter diesen Bedingungen ist *Teilhabe* der beteiligten Personen in einer Gemeinschaft ein *notwendiger* Bestandteil, der in ihr stattfindenden *direkten* Kommunikation.³⁸ Die Wirkung der *Teilhabe* der Beteiligten ist ihre Vergemeinschaftung. Die Gemeinschaft erhält durch die direkte, körperliche, kommunikative Begegnung der Beteiligten eine Stärkung, die Folgen hat für ihre Identität und Folgen hat für die Wirkung und den Einfluss der Gemeinschaft als eines Zusammenschlusses mit einem sozialen Grund.

1.2.2 Programmgesteuerte Kommunikation

Neben der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht hat es immer schon medial vermittelte Kommunikation gegeben, die auf eine lange Geschichte verweist. Die Kommunikation mittels Rauchzeichen z.B. ist keine direkte Kommunikation zwischen den Parteien, sondern eine vermittelte (mediale). Auch die Briefkommunikation ist eine medial vermittelte Kommunikation, weil sie den Einsatz von Medien (Papier, Stift, Umschlag) und ein Transportmittel (Post) erfordert. Die konventionelle telefonische Kommunikation war die

³⁷ In diesem Zusammenhang soll das Synonym für das Wort <authentisch> das Wort <echt> sein.

³⁸ *Teilhabe* wird hier definiert als gemeinschaftliches Handeln. *Teilhabe* schließt, körperlich-sinnliches Tun ausdrücklich ein. Der Begriff der Gemeinschaft geht zurück auf eine Definition von Max Weber, der Gemeinschaft bzw. Vergemeinschaftung bestimmt hat als eine besondere körperliche und geistige „Nähe“ seiner Mitglieder und deren gemeinsames Tun. Vgl. Max Weber (1972: 21ff).

am weitesten entwickelte mediale Kommunikationsform bis zum Auftreten des Computers als neues Medium, das ganz neue Möglichkeiten eröffnet hat.

Der Kommunikation von Angesicht-zu-Angesicht- und allen *bisherigen* medialen Kommunikationsformen ist eines gemeinsam: die Steuerung und der Ablauf der Kommunikation liegen gänzlich in den Händen der Kommunizierenden. *Keine dritte Partei* kann unter legalen Umständen Informationen aus den Kommunikationsinhalten herausfiltern bzw. Einfluss auf den Kommunikationsablauf ausüben. Eine weitere Gemeinsamkeit liegt in der *Echtzeit* und in der *kontinuierlichen* Ausführung der Kommunikation. Die Kommunikation wird ohne Unterbrechung oder Überlagerung von nicht dazugehörigen Inhalten *hier und jetzt* durchgeführt. Telefon- und Videokonferenz sind eine Weiterentwicklung der *bisherigen* medialen Kommunikationsformen und werden in dieser Arbeit nicht näher betrachtet.

Der Übergang von der medialen Kommunikationsform Telefonieren zur computergestützten, elektronischen Kommunikation wird im Folgenden angerissen:

Die beiden Kommunikationsformen nutzen dasselbe Netz, unterscheiden sich lediglich in der Nutzung der an das Netz angeschlossenen Endgeräte. Im ersten Fall wird das Endgerät Telefonapparat im zweiten Fall das Endgerät Rechner verwendet, wobei das erste mehr und mehr in das zweite übergeht.

In der ansonsten kontinuierlich durchgeführten Telefonkommunikation trat die erste *Diskontinuität* in Erscheinung als Telefonieren um die Funktion des *Anrufbeantworters* (AB, voice mailbox) erweitert wurde. Wenn ein AB, der normalerweise bei Abwesenheit eingeschaltet wird, mehrere Anrufe entgegennimmt und speichert, handelt es sich meistens um *unterschiedliche* Anrufe (Kontexte). Je nach Dauer der Abwesenheit bzw. Einschaltdauer des AB kann die Anzahl der eingegangenen bzw. lokal oder in einem entfernten Computerserver *gespeicherten* Anrufe groß werden. Der Empfänger ist mit der Situation konfrontiert, dass er die in einem relativ großen Zeitraum gespeicherten, unabhängigen Kommunikationsvorgänge, in einem relativ kurzen Zeitraum nacheinander abschließen oder fortführen oder verwerfen muss. Dieser Umstand kann wegen des entstandenen Zeitdrucks Stress und Schwierigkeiten hervorrufen, zumal eine wirksame, technische Assistenz bei der Handhabung der Sprachkommunikation nicht zur Verfügung steht.

Das Hauptmerkmal der elektronischen Kommunikation, also des Computers als Kommunikationsmedium, liegt darin, dass diejenigen, die in einem bestimmten Kommunikationskontext angesprochen werden, *nicht in Echtzeit* miteinander in Kontakt treten, folglich auch nicht in Echtzeit reagieren. Die *Diskontinuität*, die, wie oben erläutert, schon in der Telefonkommunikation durch Nutzung des AB auftrat, macht das *Wesen* der Kommunikation aus, die durch den Computer als Medium vermittelt wird.

Ein weiteres, wichtiges Merkmal in der computergestützten Kommunikation ist die *Abwesenheit* der Kommunizierenden. Die Personen bleiben trotz sekundenschneller Übertragung räumlich getrennt und die auf Diskontinuität basierende Kommunikations-

technologie bleibt grundsätzlich unberührt davon, dass die Kommunizierenden während eines Kommunikationsvorgangs abwesend sind. Die beiden Merkmale der computer-vermittelten Kommunikation sind also die *Abwesenheit* und ihr Ablauf in *Nichtezeit*.

Die Abwesenheit der Kommunizierenden bedeutet zwangsläufig, dass Interaktion nicht möglich ist, weil ein sinnlich erfahrbarer Kontext fehlt. Diese Kommunikationssituation, in der die Sinne außer Funktion sind, bleibt nicht ohne Auswirkungen auf die Kommunizierenden. In mehreren amerikanischen Studien war dieser Umstand, dass sich die Kommunikationspartner nicht von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, Gegenstand von Untersuchungen. Das Ergebnis der Untersuchungen war:

„In the seminal study by Snyder et al. (1977), male and female undergraduate students interacted over a telephone. Male perceivers who believed that a female target was attractive caused her to behave in a more charming and friendly manner regardless of how attractive the target actually was.“³⁹

Zwei Probanden also, die in Abwesenheit, aber immerhin mit *einem* Sinn (Hörsinn) in Kontakt standen, veränderten ihr Verhalten. Sie werden ihr Verhalten umso gravierender verändern, wenn in virtuellen Umgebungen ohne jede Beteiligung der Sinne, nicht nur zwei sondern viele Personen diskontinuierlich miteinander in Verbindung treten. In zwei, experimentellen Studien mit virtuellen Begegnungen stellen Nick Yee und Jeremy Bailenson die Frage

„But as we change our self-representations, do our self-representations change our behavior in turn?“⁴⁰

und finden beide Male heraus, dass die Personen ihr Verhalten fundamental ändern.⁴¹

Wie oben angedeutet, ist ein weiteres von allen bisherigen Kommunikationsformen unterscheidendes Merkmal, dass die durch das Medium Computer vermittelte Kommunikation in *hoher Geschwindigkeit*, in Bruchteilen einer Sekunde, Kommunikationsverbindungen zwischen vielen Kommunizierenden, richtiger den Instanzen, die die Kommunizierenden repräsentieren (Benutzerkonto), aufbauen und sehr große Mengen von Daten übermitteln bzw. *speichern* kann. Es ist außerdem oder gerade deshalb nicht das Anliegen der Kommunizierenden in Echtzeit in Erscheinung zu treten, eine Kommunikation kontextbezogen und kontinuierlich durchzuführen bzw. abzuschließen, zumal sie physisch nicht in der Lage sind, mit der Geschwindigkeit des Netzes und der Rechner Schritt zu halten und in diversen Kontexten und Kommunikationssträngen gleichzeitig zu kommunizieren. Das ist der Grund, warum alle, von unterschiedlichen Quellen gesendeten und an einen bestimmten Empfänger gerichteten, Daten (Texte, Bilder, Videos) zunächst in einem Server *indiziert und gespeichert* werden müssen, bevor sie zu einem späteren Zeitpunkt – Sekunden, Stunden, Tage später – vom Adressaten gelesen, beantwortet oder verworfen werden. Sollte der Empfänger in einem der Kommunikationsstränge zur gegebenen Zeit mit einer Antwort

³⁹ Yee, Nick; Bailenson, Jeremy (2007: 272)

⁴⁰ (ebd.: 271)

⁴¹ Auf diesen Aspekt wird im Kapitel 5 ausführlich eingegangen.

reagieren, wiederholt sich der Kommunikationsablauf in umgekehrter Richtung. Diese Art des Kommunizierens, bei der Daten in großen Mengen versendet, gespeichert, später – vielleicht nur teilweise- gelesen werden, begünstigt in hohem Maße, um erneut einen Begriff aus der Nachrichtentechnik zu verwenden, die **Simplex- Kommunikation**, d.h. eine Kommunikation, die *nur in einer Richtung* läuft (senden und empfangen bzw. schreiben und speichern). Die Simplex-Kommunikation ist bei „Begegnungen“, die keinen sozialen Kontext mit einem sozialen Grund haben, die prädestinierte Form der Kommunikation.

Daraus kann geschlussfolgert werden, dass *Abwesenheit der Individuen* und *Diskontinuität* (Konsequenz aus der Kommunikation in *Nichteckzeit*) das Fundament der Kommunikation vermittelt über den Computer als Medium bilden und so die *Entleiblichung* der Kommunizierenden verursachen.⁴²

Aus den Erläuterungen wird deutlich, dass die Teilnehmer an der programmgesteuerten Kommunikation die unmittelbare Assistenz des Mediums brauchen, das sie anleitet, die Kommunikationsvorgänge ordnet und priorisiert. Die Gesamtheit der Assistenz, die sich im Ablauf von Programmen (Algorithmen) ausdrückt, liegt in den Händen derer, die das Medium zur Verfügung stellen und es beherrschen, also Facebook, WhatsApp, Twitter u.a. In der vorliegenden Arbeit wird die *assistierte* und durch das Medium *Computer vermittelte* Kommunikation unter dem Begriff *programmgesteuerte Kommunikation* subsumiert.

Weil sich die programmgesteuerte Kommunikationstechnologie nicht im Besitz der Benutzer, sondern der Anbieter befindet, sind diese in der Lage, Inhalt und Form der Kommunikation zu kontrollieren und daraus für sich Nutzen zu ziehen, denn die technische Assistenz, die die Anbieter gewähren, wird von ihren eigenen Interessen durchdrungen. Die vom Anbieter im Hintergrund wirkenden Zwecke und Ziele der Kommunikation werden von den Benutzern akzeptiert, wenn sie soziale e-Netzwerke nutzen wollen. Aus der Sicht der Informationstechnik sind soziale e-Netzwerke programmgesteuerte Kommunikationssysteme, deren Funktion wie folgt definiert werden soll:

In einem geschlossenen System vollziehen die Benutzer den Austausch von Informationen entsprechend den durch die Anbieter definierten Regeln.

Privatpersonen mit eigener Netzadresse, die als Teilnehmer an einer Anwendung miteinander kommunizieren, tun das in geschlossenen Systemen, z.B. Facebook. Die Kommunikation mit Teilnehmern in anderen Systemen, z.B. Twitter, ist nicht möglich, weil das Geschäftsmodell der Anbieter auf der Geschlossenheit der Systeme beruht im Gegensatz zu offenen Systemen wie der telefonischen Kommunikation zwischen unterschiedlichen Anbietern wie Telekom, Vodafone, O2 etc. Die kommunikativen Verbindungen zwischen privaten Teilnehmern innerhalb einer Anwendung wie Facebook, Twitter, WhatsApp u.a. werden also durch diese geschlossenen Systeme organisiert, die auf Datenbanken basieren, in denen die persönlichen Daten der Benutzer aus der ursprünglichen Registrierung, und später aus den Datenströmen herausgefiltert, gespeichert, kombiniert und zugeordnet

⁴²Dimension und Folgen der *Entleiblichung* wird ausführlich im Kapitel 5 behandelt.

werden, die zwischen den Benutzern des Systems permanent hin- und her fließen. Die so gewonnenen Daten der Teilnehmer werden durch die Eigner der Systeme analysiert, verteilt und anschließend zu kommerziellen Zwecken verwertet. Form und Inhalt der Kommunikation zwischen den Benutzern wird zugleich von den Programmen (Algorithmen) der Anbieter beeinflusst und angeleitet. Geschlossene programmgesteuerte Kommunikationssysteme, wie Facebook, Twitter, WhatsApp etc. sind also dadurch gekennzeichnet, dass sie die Benutzer einerseits innerhalb eines geschlossenen Systems untereinander vernetzen, d.h. Verbindungen zwischen den die Benutzer repräsentierenden Instanzen herstellen und andererseits körpernahe, psycho-soziale Interaktion überlagern und überformen, indem der Benutzer seine Kommunikationsbedürfnisse in den von der Technologie vorgegebenen Kommunikationsformen veräußert. Man könnte daher sagen, dass die programmgesteuerten Kommunikationssysteme der Anbieter die Benutzer vereinnahmen, indem sie ihre direkte, leibgebundene Kommunikation überformen und tendenziell ersetzen durch eine diskontinuierliche, unternehmensspezifische⁴³ Kommunikationstechnologie.

Daraus kann wiederum die Schlussfolgerung gezogen werden, dass die Benutzer ihre Fähigkeit, leibbezogen, selbstbestimmt und kooperativ zu kommunizieren, wie es in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht gegeben ist, der Kontrolle der Anbieter überlassen, was wiederum bedeutet, dass sie sukzessiv von der programmgesteuerten Kommunikation *enteignet* werden.⁴⁴

Die Anbieter der programmgesteuerten Kommunikationssysteme haben großes Interesse daran, dass sich die Benutzer nicht, wie in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht üblich, in kleinen, sondern in großen, bis sehr großen Gruppen äußern, infolgedessen große Datenmengen generieren und sie permanent in Umlauf bringen. Auf dieses Elementarinteresse der Anbieter ist es zurückzuführen, dass die programmgesteuerte Kommunikation stets bestrebt ist, die Kommunikation zwischen den Benutzern, ausgehend von *einem* Benutzer, als eine 1-zu- n , und wenn man n Teilnehmer betrachtet, als n -zu- n -Kommunikationsbeziehung zu organisieren. Diese Art von multiplen Kommunikationsbeziehungen zwischen den Teilnehmern führt letztlich dazu, dass alles, was ursprünglich einen privaten, vielleicht sogar einen intimen Charakter hatte, einer breiten Öffentlichkeit dargeboten wird. Die Begegnung der Teilnehmer findet öffentlich statt und wird nicht von ihnen selbst, sondern durch eine Netzöffentlichkeit kontrolliert. Dieses Merkmal der programmgesteuerten Kommunikation hebt die private Kommunikation immer mehr auf. Man kann also sagen, dass die programmgesteuerte Netzkommunikation die Kommunikation zwischen Menschen *entprivatisiert*.⁴⁵

⁴³ Facebook erlaubt eine hinsichtlich der Zeichenanzahl unbegrenzte Textübermittlung, während TWITTER die Zeichenanzahl auf 140 Zeichen begrenzt.

⁴⁴ Auf die Dimension der *Enteignung* wird im Kapitel 7 ausführlich eingegangen.

⁴⁵ Auf den Aspekt der Entprivatisierung wird in Kapitel 6 ausführlich eingegangen.

1.2.3 Gegenüberstellung der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und der programmgesteuerten Kommunikation

Inzwischen ersetzen soziale e-Netzwerke immer öfter eine direkte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und erweitern die Zahl der Kommunizierenden in erheblichem Maße.⁴⁶ Die Netzwerke treten als mediale Vermittler zwischen die Kommunizierenden und produzieren damit Veränderungen, zunächst in der Struktur der Kommunikation und dann, wie es der Gegenstand der vorliegenden Untersuchung ist, möglicherweise in den Beteiligten selber, d.h. in ihrem psycho-sozialen Dasein.

Während sich die Personen im Gespräch von Angesicht zu Angesicht im *eigenen* und im *gemeinsamen Interesse* mit einem sozialen Grundversammeln und miteinander körperlich sichtbar, erfahrbar und mit Beteiligung aller Sinne austauschen, sitzen die Personen einer Gruppe, die programmgesteuert miteinander kommunizieren (e-community), allein vor ihren Bildschirmen oder Displays und bedienen ihr Endgerät. Die Kommunizierenden sind abwesend, also leiblich füreinander nicht erfahrbar. Für die Kommunikation gebrauchen sie keine Sinne außer dem Sehsinn, der auf das Display fixiert ist und Texte liest.

„Der Akt des Lesens kann erst als vollständig gedacht werden, wenn er durch ein Verstehen/Sinnzuschreibung begleitet wird und prinzipiell anschlussfähig auf kommunikativer Ebene ist.“⁴⁷

Bezugnehmend auf andere Arbeiten⁴⁸ formulieren Sucharowski und Schwennigcke das Verhältnis zwischen Lesen und kommunikativem Handeln wie folgt:

„Dass das Gelesene durch kommunikatives Handeln beeinflusst, geformt und verformt werden muss, erschließt sich uns dann aufgrund der Handlungsbedingungen durch die jeweilige Situation.“⁴⁹

Dass Gelesenes durch kommunikatives Handeln beeinflusst wird, geht bei der programmgesteuerten Kommunikation ins Leere. Wenn man heranzieht, dass kommunikatives Handeln seinen Ausdruck und Abschluss in der Betätigung der LIKE-Taste findet (Facebook), ist das gleichbedeutend mit der Aussage: kommunikatives Handeln findet nicht statt.

Ein anderes Beispiel: Millionen Fotos werden heute mit dem Smartphone gemacht und schnell und ohne Aufwand versendet. Die Antwort darauf ist meist keine Stellungnahme, sondern das Drücken der LIKE-Taste! Aus dieser Entwicklung kann man schließen: Je mehr Personen an der e-Kommunikation beteiligt sind, desto weniger erwarten und fordern Sie kommunikatives Handeln und desto weniger gemeinsames Verständnis haben sie über einen direkten sozialen Grund, der die Kommunikation herstellt. Aus diesem Grunde kann vermutet werden, dass die Kommunikation der *vereinzelten* Benutzer vor ihren Endgeräten inhaltlich *selbstzentriert* ist, sich also vorwiegend um Dinge dreht, die die *eigene Person* betreffen. Weil es keinen realen, sinnlich erfahrbaren Kontext und keinen Gegenüber gibt, auf den sich der Kommunizierende bezieht, stellt sich der Sender selbst dar. Neueste Forschungen in den

⁴⁶Weltweit sind es ca. 1,65 Milliarden Menschen, die als Mitglied bei Facebook registriert sind, in Deutschland allein 28 Millionen. vgl. allfacebook.de. Twitter vereinigt 305 Mill. Nutzer im seinem System. Die Zahl der Mitglieder einer Kommunikationsgruppe erreicht hunderte. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/232401/umfrage/monatlich-aktive-nutzer-von-twitter-weltweit-zeitreihe/>

⁴⁷ Sucharowski; Schwennigcke (2008: 3)

⁴⁸Wieler 1989; Sutter/Charlton (1999); Sutter (2002); Charlton/Sutter (2007) u.a.

⁴⁹Sucharowski; Schwennigcke (2008: 4)

USA unterstützen diese Aussage: In der Zeitschrift *Trends in Cognitive Sciences* Nov 2015 wird eine Untersuchung von Autoren der Freien Universität Berlin und Department of Psychology Princeton mit dem Titel *The Emerging Neuroscience of Social Media* vorgelegt und dort unter dem Titel *Differences between on - and offline social environments* gezeigt, dass in der programmgesteuerten Kommunikation 80% der Inhalte, während in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht nur 30% der Inhalte selbstbezogen sind.⁵⁰ Diese Gewichtung bedeutet, dass die Kommunikation von Abwesenden mit Abwesenden die *eigenen* Gedanken, Vorstellungen und Erfahrungen zum Gegenstand hat. Hinzu kommt dass die *Form* der Netzkommunikation und ihre *Funktionen und Werkzeuge*, die selbstzentrierte Darstellung von Gefühlen, Bedürfnissen und Erfahrungen fördern.⁵¹

Die Benutzer machen von der technisch verfügbaren Möglichkeit, zeitversetzt große Datenmengen zu senden, Gebrauch, weshalb die Frequenz der Nachrichtenübermittlung in den Vordergrund und die Bedeutung des Inhalts in den Hintergrund tritt. Man könnte fragen: Führt nicht das Senden von Daten in hoher Frequenz und hohem Volumen zwangsläufig zur Fragmentierung und Überlagerung der Kommunikationen und letztlich zur Überforderung des Empfängers? Es kann davon ausgegangen werden, dass viele Kontakte über ein Speichermedium ohne inhaltliche Notwendigkeit und ohne „Gegenrede“ bleiben. Es liegt nahe, das Drücken der LIKE-Taste bei Facebook dahingehend zu deuten, dass die Benutzer dadurch eine differenzierte, zeiterfordernde, inhaltliche Stellungnahme ersetzen wollen. Die Integration der verschiedenen Medien (Text, Bild, Video) und die Schnelligkeit der Übermittlung von Botschaften bewirken zugleich, dass die gegenseitige Abwesenheit der Kommunizierenden verdeckt wird. Abwesenheit als Implikation der programmgesteuerten Kommunikation erleichtert möglicherweise in vielen Fällen die Nutzung des Mediums, weil der Nutzer keine direkten, fühlbaren Reaktionen äußern bzw. entgegennehmen muss. Spontane und schnell gesendete Mitteilungen können zudem ein Gefühl des Dabeiseins vermitteln. Weil mit der programmgesteuerten Kommunikation Beziehungen schnell und medial effizient hergestellt werden können, wächst die Bereitschaft, sich schnell und unvermittelt zu äußern, was bedeuten kann, sich ungehemmter und eher affektgesteuert zu äußern.

Der Vergleich der beiden Kommunikationsarten soll verdichtet im folgenden Satz von Hartmut Rosa ausgedrückt werden: Indem

„(...) der bloße zwischenmenschliche *Augenkontakt* (auch zwischen Fremden) die Weltbeziehung (und die Befindlichkeit) der Subjekte per se positiv zu beeinflussen vermag, weil er ein Gefühl der Verbundenheit induziert, dann lässt sich hieraus die empirisch überprüfbare Hypothese generieren, dass die smartphonefixierte *Kultur des gesenkten Blicks*, die auch im Sozialraum Augenkontakte durch Bildschirmbeziehungen ersetzt, per se ein Entfremdungspotential birgt.“⁵² (kursiv im Orig.)

Aus dem Aufriss des zu untersuchenden Themas kann zusammenfassend formuliert werden, dass die Kommunikation von Angesicht-zu-Angesicht die Echtheit der Person in ihren Kommunikations- und Interaktionsbezügen gewährleistet und damit ein

⁵⁰ vgl. [http://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/fulltext/S1364-6613\(15\)00228-4](http://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/fulltext/S1364-6613(15)00228-4)

⁵¹ Kap. 5 bzw. 5.3, 5.4.: Unter dem Begriff *Inszenierung* wird dort der nähere Zusammenhang des Phänomens analysiert.

⁵² Rosa (2016: 311-312)

authentisches Gepräge menschlichen Handelns entsteht.⁵³ Die Begegnung von Angesicht zu Angesicht wird für die Beteiligten bedürfnisorientiert vollzogen und ist frei vom direkten Einfluss Dritter; sie gestaltet sich situationsbezogen und hat einen sozialen Grund. Demgegenüber ist die Praxis der Benutzer in ihren programmgesteuerten Kommunikationsbezügen dadurch gekennzeichnet, dass sich die Kommunikation *erstens* in körperlicher Abwesenheit und eingeschränkter Authentizität⁵⁴ der Beteiligten vollzieht, *zweitens* in einem Zustand verweilt, in dem die Grenzen der Privatheit und Öffentlichkeit nicht mehr unterscheidbar sind und *drittens* in Abhängigkeit von den Anbietern der Kommunikationssysteme technologiegeleitet sind und somit den wirtschaftlichen Interessen der Internetkonzerne dienen. Diese drei Aspekte werden in dieser Arbeit als *Entleiblichung*, *Entprivatisierung* und *Enteignung* gekennzeichnet. Sie bilden die Dimensionen einer sozialen Entfremdung als Folge der programmgesteuerten, privaten Kommunikation und könnten für die Identität der Individuen und für das soziale Gefüge von Gemeinschaften nachhaltige Folgen haben. Wenn die sozialen Beziehungen von den programmgesteuerten Medien überformt werden, kann die vorliegende Analyse ausgehen von einer nachhaltigen Wirkung auf die Wahrnehmung, das Denken und Handeln der Person durch das *leiblose Dasein* im Netz. Die Untersuchung fragt also danach, ob woanders, also in der Psychologie, Soziologie und Pädagogik, Ansprüche an Handhabung, Einsatz und Ziel von (Kommunikations-)Technologie formuliert werden, die nicht eingelöst werden.

1.2.4 Struktur der Arbeit

Das Untersuchungsfeld social media erfordert für die Vertiefung und Klärung der Untersuchungsgegenstände die Zuhilfenahme der Informatik, der Neurowissenschaften und weiterer wissenschaftlicher Disziplinen. Die Ausarbeitung des Untersuchungsgebiets Kommunikation von Angesicht-zu-Angesicht steht in engem Zusammenhang mit den Disziplinen *Körpersoziologie*, *Psychologie*, *Neurowissenschaften* und die des Untersuchungsgebiets *programmgesteuerte Kommunikation* mit den Disziplinen *Techniksoziologie*, *Kommunikationswissenschaften* und *Informatik*. Weil die Auswirkungen der technologiegeleiteten Kommunikation auf Individuen in ihrer Entfremdung kulminieren bzw. die Dimensionen der Entfremdung aus dem *praktischen* Gebrauch dieser Art von Kommunikation hervorgehen, werden als erstes Werkzeuge und Technologien im Allgemeinen und die Technologie der programmgesteuerten Kommunikation im Besonderen, im nächsten Kapitel behandelt.

Wie in 1.1 und 1.3 entwickelt wurde, schließt die programmgesteuerte Kommunikation, die Sinne *sehen*, *hören* (*sprechen*), *berühren*, *riechen* per se aus, somit auch situatives bzw. ganzheitliches Erfassen von sozialen Kontexten. Die Technologie schließt die leibliche

⁵³ Walter Benjamin (2010) hat das Kunstwerk durch seine technische Reproduzierbarkeit als in seiner Echtheit gefährdet angesehen. Echtheit korrespondiert mit Authentizität.

⁵⁴ Authentizität (Echtheit) soll hier ein Synonym für *Wahrhaftigkeit* sein. Für die Person besteht die Pflicht zur Wahrhaftigkeit sich selbst gegenüber *und* sie besteht, wenn die Person im Austausch mit anderen steht. Vgl. hierzu auch Charles Taylor (1995/2014)

Beteiligung an der Kommunikation also aus, das Gehirn bleibt aber als ein, die Sinne und Beziehungen zur Welt steuerndes Organ, an der Kommunikation beteiligt.⁵⁵ Aus diesem Grunde folgen dem Kapitel: Werkzeuge und Technologien direkt die Kapitel: Neurowissenschaften und Gehirnforschung sowie Körpersoziologie.

In den darauf folgenden drei Kapiteln (5, 6,7) werden die drei Dimensionen der Entfremdung ausgearbeitet:

Im **Kapitel 5** wird Entleiblichung als die **erste Dimension** der Entfremdung als Folge der programmgesteuerten Kommunikation herausgearbeitet. Dabei werden die Erkenntnisse der Körpersoziologie und der Neurowissenschaften herangezogen für eine Analyse und Bewertung von *leiblosen* kommunikativen Beziehungen im Netz. Die *Entleiblichung* der Kommunikation wird durch neue Erkenntnisse über die Entstehung von Wahrnehmung, Denken und Handeln, Bewusstsein und Gefühlen untermauert. Die bio-psycho-sozialen Wirkungen der programmgesteuerten Kommunikation werden vor dem Hintergrund dieser Erkenntnisse interpretiert.

Das **Kapitel 6** entwickelt *Entprivatisierung*, die **zweite Dimension** der Entfremdung als Folge der programmgesteuerten Kommunikation. In diesem Kapitel wird die *veröffentlichte* private Kommunikation als augenfällige und dominante Erscheinung bei der Nutzung der neuen Medien erläutert. Indem sich die Menschen nicht wie im Gespräch von Angesicht zu Angesicht unter Ausschluss der Öffentlichkeit, also privat (intim) austauschen, sondern, technologisch bedingt, immer öffentlich kommunizieren, verändert sich ihr Verhalten und ihr Verhältnis zueinander. Daraus ergibt sich wiederum eine neue Deutung des Verhältnisses von privatem und öffentlichem Raum.

Das **Kapitel 7** behandelt *Enteignung* als **dritte Dimension** der Entfremdung als Folge der programmgesteuerten Kommunikation. Ausgehend von der Tatsache, dass der Computer sich vom Werkzeug zum sozialen Aggregat entwickelt hat, soll gezeigt werden, dass das Mensch-Maschine-Verhältnis sich in Richtung einer *Enteignung* der körperorientierten Fähigkeiten und Fertigkeiten der Menschen und in Richtung einer *Entkoppelung* von der Gemeinschaft durch die Maschine entwickelt. Es wird untersucht, ob die Präsenz des Benutzers in den sozialen Netzwerken seine Botschaft ist und ob seine dortige Präsenz Kooperation und Handlung ersetzt. Es wird weiter untersucht, ob in der Medienpräsenz, wenn sie zum Ziel der Kommunikation des Benutzers wird, die Gefahr besteht, dass sie sich darauf reduziert, weil das Medium es erfordert. Zugleich soll gezeigt werden, auf welche Art und Weise die Interessen der Anbieter die Kommunikation des Benutzers beeinflussen und welchen Nutzen die Anbieter aus ihrem Kommunikationsangebot ziehen.

Das **Kapitel 8** ist ein Exkurs. Die Thesen, die in den Kapiteln 5,6 und 7 entwickelt wurden, werden an 2 Fallbeispielen verifiziert. An diesen Fallbeispielen mit zwei jungen Probanden wird die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht der Netzkommunikation

⁵⁵ „Das Gehirn fungiert als *Beziehungsorgan*, und nur als solches wird es zum Organ der Person.“ (Thomas Fuchs 2008: 94)

gegenüberstellt und die Probanden beobachtet und zu Zweck und Bedeutung ihrer Präsenz in den sozialen e-Netzwerken und ihren Erfahrungen in der direkten Kommunikation befragt.

Im **Kapitel 9** werden die Ergebnisse der Reflexion der drei Kernbegriffe *Entleiblichung*, *Entprivatisierung* und *Enteignung* sowie die Erfahrungen, die in den Fallstudien zum Ausdruck kommen, zu einer allgemeinsoziologisch-philosophischen Interpretation zusammenfasst, deren Kern der Begriff der *Entfremdung* ist.

Im **Kapitel 10** wird konkludierend ein Ausblick gegeben auf die, durch die sich ausdehnende Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation zu erwartenden Entwicklungen für Gemeinschaft und Gesellschaft. Auswirkungen der programmgesteuerten Kommunikation im Hinblick auf Vergemeinschaftung und kooperatives Handeln werden erörtert und mögliche Entwicklungen bewertet.

Eine vollständige Dokumentation der Fallstudien mit Ablauf, Protokollen und Fragebögen befindet sich im **Anhang**.

2 Werkzeuge und Technologien

Wie im Kapitel 1 gezeigt wurde, verändert die Nutzung von Technologien Individuen und Gesellschaften, weil sie Praxisformen sind und dadurch auf Individuen und Gesellschaft wirken. Technologiebedingt verändert sich die Kommunikation und Interaktion zwischen den Individuen von der selbstgeleiteten, und von den Kommunizierenden selbst kontrollierten Kommunikation und Interaktion hin zu einer technologiegeleiteten und -überwachten Kommunikation. Entsprechend der These dieser Arbeit, dass die technologiebasierte Kommunikation die Identität der Person und ihre Lebenswelt verändert, soll in diesem Kapitel auf die Technologie der *programmgesteuerten* Kommunikation näher eingegangen werden. Jede Technologie, auch die programmgesteuerte Kommunikationstechnologie, ist das Ergebnis einer kontinuierlichen Entwicklung und Ausdruck seiner Zeit.⁵⁶ Unsere Zeit, die Spätmoderne, ist eine Zeit, die durch Markt, Konkurrenz und Hochtechnologie in ihren sozialen Wesenszügen fragmentiert und deren soziale Ordnung gefährdet ist. Es ist Ziel dieser Arbeit zu zeigen, dass die technologische Entwicklung kontinuierlich dazu beigetragen hat, eine Fragmentierung i.S. Taylors⁵⁷ voranzutreiben. Der Prozess der Fragmentierung ist also auch eine Folge der technologischen Entwicklung, die unter den Bedingungen des Marktes und der Konkurrenz „Atomismus und fehlendes gemeinsames Handeln“⁵⁸ unterstützt bzw. fördert.

Ein erster Schritt in der Analyse der gegenwärtigen Entwicklungen der Technologie und ihren Folgen soll daher die Definition und Funktion von Werkzeugen und Technologien sein. Jede *komplexe* Technologie lässt sich in ihren Anfängen auf einfache Werkzeuge zurückführen. Daher wird in folgenden erst allgemein auf Technologie und dann speziell auf die programmgesteuerte Technologie eingegangen.⁵⁹

2.1 Werkzeug und Technologie im Allgemeinen

Bei Werkzeugen handelt es sich zunächst einmal um Objekte, die menschliche Fähigkeiten *verstärken* oder *erweitern*.⁶⁰ Die Schaufel, z.B., erweitert das unmittelbare Graben mit Armen und Händen und erleichtert und effektiviert es dadurch. Die Schaufel ist aber als Artefakt nicht Träger dieser Handlung, genauso wenig wie andere Werkzeuge Träger von Handlungen sind. Ihr Nutzen besteht in der Hilfe und Unterstützung des Menschen bei einer spezifischen Handlung, die er selbst vollzieht.

⁵⁶ vgl. David E. Nye (2007)

⁵⁷ Es wird „... immer schwieriger, bestimmte Arten von Gemeinschaftsprojekten durchzusetzen. Von einem unausgewogenen System wie diesem wird die Fragmentierung sowohl widerspiegelt als auch weiter vertieft.“ Charles Taylor (1995/2014: 130)

⁵⁸ vgl. Taylor (ebd.:131)

⁵⁹ Wie oben bereits ausgeführt, wird die *programmgesteuerte* Kommunikation durch Softwaresysteme realisiert, die auf verteilten Rechnernetzwerken installiert sind. Die Definition der *programmgesteuerten Kommunikation* (s. Einleitung) lautet: *In einem geschlossenen System vollziehen die Benutzer den Austausch von Informationen entsprechend den durch die Anbieter definierten Regeln.*

⁶⁰ vgl. McLuhan (1970)

Im Umgang mit Gegenständen oder Materialien während einer Handlung stehen technische und soziale Anforderungen, die erfüllt werden müssen. D.h. das Werkzeug hat eine Funktion, die gebunden ist an die Aufgabe, die gelöst werden soll, bzw. die gebunden ist an die technischen Erfordernisse des Materials und/oder die Spezifik des Gegenstands, der bearbeitet wird.

Der Gebrauch eines Werkzeugs und seine Wirkung definieren also seine Funktion und seine Handhabung. Werkzeuge sind technische Hilfsmittel und dienen einem praktischen Zweck, der durch soziale Ziele und Anforderungen bestimmt und durch zu bearbeitende Gegenstände bzw. Materialien beeinflusst wird. Werkzeuge bleiben an den Gegenstand bzw. das Material gebunden, das sie bearbeiten sollen - ihre Wirkung ist insoweit voraussagbar. Im Arbeitsprozess, der von Werkzeugen unterstützt wird, ist der Mensch für den Werkzeuggebrauch spezifisch geschult und er ist Anleiter des Geschehens, womit er die Verantwortung für die Funktion des Werkzeugs und für die Abläufe seiner Anwendung trägt. Werkzeuge entwickeln sich durch Wissenschaft, Forschung und Erprobung in der Praxis zu technischen Systemen, die auch sehr komplexe Formen annehmen können.

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass ein *neues* Werkzeug mit seiner Einführung auf der einen Seite das bisher wirksame Werkzeug angreift und in der Tendenz überflüssig macht, weil das neue Werkzeug erhöhte Effizienz in die Waagschale wirft, mit der das alte Werkzeug nicht konkurrieren kann. Auf der anderen Seite kann das neue Werkzeug physisch wie psychisch für den Menschen belastende Eigenschaften in sich bergen, die durch die Art und Weise seines Einsatzes und Gebrauchs zutage treten können, weshalb bei Einführung neuer Werkzeuge eine Gesamtrechnung aufgestellt und alle Umstände und Konsequenzen betrachtet werden sollten. McLuhan bezeichnet alle Werkzeuge und Technologien als Medium. Er fasst den Begriff Medium weit, den er für Medium, Media und Technologie verwendet, und konzentriert ihn in der Aussage:

„The medium is the message.“⁶¹

Nicht der Inhalt (Zweck) der Technologie, sondern die Technologie selbst ist nach McLuhan ihre Botschaft. Soziale und physische Auswirkungen der Technologie auf Menschen und Gesellschaft sind das Entscheidende im Umgang mit und bei der Bewertung von Technologie. McLuhan zeigt diese Auswirkungen am Beispiel des Flugzeugs, indem er sagt:

„[...] The airplane, on the other hand, by accelerating the rate of transportation, tends to dissolve the railway form of city, politics, and association, quite independently of what the airplane is used for.“⁶²

Das folgende Beispiel soll diese Aussage verdeutlichen.

Die Erfindung und die Fortentwicklung des Automobils hat die Mobilität der Menschen enorm erhöht, Komfort in die Mobilität gebracht, schwer erreichbare Gegenden miteinander verbunden und den Handel vorangetrieben; das alles ist - wenn McLuhans Theorie hier angewendet wird - der Inhalt der Technologie, aber nicht ihre Botschaft, *denn* die Menschen

⁶¹ McLuhan (1964: 7) Understanding Media - The Extensions of Man, Kapitel 1

⁶² (ebd.: 8)

waren *auch vorher mobil*, konnten sich fortbewegen, weite Strecken zurücklegen und Handel betreiben.

Die gewaltigen Abgasmengen, die Gefahr der Verletzung und des Todes durch Unfälle, auf die das Menschenleben permanent gesetzt ist und die Zerstörung der Natur, das sind die Botschaften des Mediums. Die schädlichen Folgen des Ausstoßes gewaltiger Abgasmengen durch die brennstoffbetriebenen Motoren wurden lange unberücksichtigt gelassen bzw. sie wurden als zu bewältigende technisch-wissenschaftliche Aufgabe unterschätzt. Die Welt ist heute mit der Bedrohung durch den u.a. mit 17%igem Anteil vom Straßenverkehr ausgelösten Klimawandel konfrontiert, dessen geosoziale Folgen wir noch kaum ermessen können. Schon die OECD-Studie aus dem Jahre 2003⁶³, die durch den UN-Klimabericht von 2013 und den Bericht des IPCC 2014⁶⁴ bestätigt wurde, hat ermittelt, dass die dramatischen, für hunderttausende Menschen tödlichen Katastrophen und die weltweiten Wanderungen der Menschen weitgehend von Naturkatastrophen ausgelöst werden, wovon viele wiederum auf den Klimawandel zurückzuführen sind; die Botschaft der Automobiltechnologie ist demnach der Klimawandel. Ein anderes Beispiel für die Botschaft der Automobiltechnologie im Sinne von McLuhan sind die Verkehrstopfer, denn die unmittelbare Folge des Einsatzes der Automobiltechnologie sind Hunderttausende von Toten, die der Straßenverkehr fordert. Insgesamt fallen jährlich ca. 1,0 Mill. Menschen (Weltbank) bzw. 1,2 Mill. (WHO 2003) den Verkehrsunfällen weltweit zum Opfer. Zwischen 1950 und 2015 sind in Deutschland 696.226 Verkehrstote⁶⁵ zu beklagen, was etwa der gesamten Bevölkerung der Städte Stuttgart und Ulm zusammen entspricht, die Zahl der Verletzten im selben Zeitraum liegt weit über 20 Millionen.⁶⁶

Eine andere der wichtigen Veränderungen, die die Automobiltechnologie gebracht hat, sind völlig neue Strukturen des Wohnens, Lebens und Zusammenlebens. In Gegenden, die weit außerhalb der Urbanität liegen, entstehen Wohnräume, die direkten Einfluss auf das soziale Leben der Menschen (z.B. die Vereinzelung in Eigenheimsiedlungen) und auf Landschaft und Natur ausüben.

Ein Beispiel, das, auch wenn empirisch nicht nachgewiesen, breite Zustimmung finden dürfte, soll die Botschaft einer Menschen und Gesellschaft verändernden Wirkung der Automobiltechnologie im Alltagsleben abschließen: Eine Person, die beim Kuchenbacken feststellt, dass Zucker fehlt, würde sich eher ins Auto setzen und zum Supermarkt fahren, selbst wenn es mehr als eine halbe Stunde kosten würde, und dort Zucker kaufen, statt beim Nachbar zu klingeln und mit ihm ein paar Worte zu wechseln. Eine tendenzielle Entfremdung im Sozialverhalten von Menschen wird hier sichtbar.

⁶³ Emerging Risks in the 21st Century: An Agenda for Action (2003) <https://www.oecd.org/futures/globalprospects/37944611.pdf>

⁶⁴ Intergovernmental Panel of Climate Change Nov 2014;

https://www.ipcc.ch/pdf/assessment-report/ar5/syr/AR5_SYR_FINAL_Front_matters.pdf

⁶⁵ 696.226 Tote - das ist die Summe der Menschen, die seit 1950 bis Februar 2015 auf deutschen Straßen ihr Leben verloren haben. Darf man so rechnen? Man muss es tun, denn die Zahl zeigt die gesellschaftliche Akzeptanz eines Skandals, der sich jeden Tag wiederholt. <http://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/verkehrsunfaelle-in-deutschland-696-226-tote-ein-gesellschaftlicher-konsens/11677522.html> und <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/185/umfrage/todesfaelle-im-strassenverkehr/>

⁶⁶ ebd.

Die kurze Betrachtung der Nutzung der Automobiltechnologie macht deutlich, dass sie Personen und die Gesellschaft verändert. Diese Feststellung, dass Veränderungen bei Personen und in der Gesellschaft im Gefolge des Einsatzes einer Technologie hervortreten, gilt gleichermaßen beim Einsatz anderer Technologien und sie gilt im besonderen Maße bei der Nutzung der Kommunikationstechnologie über Computer als Medium, denn gerade diese Technologie hat tiefgreifende Auswirkungen auf den Habitus der Menschen und ihr Sozialverhalten, indem sie u.a. kommunikatives Handeln behindert bzw. erschwert eben *durch* ihre die Kommunikation und den *Kommunikationsstil bestimmenden* Eigenschaften, nämlich: Kommunikation in Abwesenheit der Kommunizierenden, völlige Zeitunabhängigkeit, völlige Ortsungebundenheit und Übermittlung der Daten mit Lichtgeschwindigkeit. Die Auswirkungen der Automobiltechnologie auf Individuen und Gesellschaft drängt geradezu die Frage auf, ob der gesellschaftliche Wandel durch die Computer- bzw. Kommunikationstechnologie, grundlegende soziale Dissonanzen hervorrufen könnte, die das Zusammenleben von Menschen fragmentiert und atomisiert.

Es soll noch auf einen weiteren und wichtigen Aspekt der Technologien hingewiesen werden: Bei der Einführung neuer Werkzeuge bzw. neuer Technologien *veralten* bzw. entwerten sich die Fähigkeiten, Fertigkeiten, Wissen und Können der Menschen im Umgang mit der älteren Technologie bzw. sie gehen letztendlich verloren, weil neue Technologien, wie eben erwähnt, alte Technologien und deren Handhabung oft überflüssig machen. Mit der alten Technologie verschwinden zugleich Strukturen sozialer Anerkennung,⁶⁷ die nützlich waren im sozialen Umfeld, in das die alte Technologie eingebettet war. Was geschieht nun, wenn sich die Bedürfnisse der Menschen nach Mitteilung und Austausch in ihrem sozialen Umfeld *nicht ändern*, aber die technischen Mittel bzw. Technologien zur Befriedigung dieser Bedürfnisse sich *strukturell* wandeln? Der Umfang und die Qualität von Fähigkeiten und Fertigkeiten, Wissen und Können sind individuell und bleiben körpergebunden.

„Die Technikentwicklung der Vergangenheit war meist auf eine Entlastung des Menschen von physischer Belastung oder Erweiterung physischer Fähigkeiten gerichtet. Die Informations- und Kommunikationstechniken zielen demgegenüber auf die Übernahme und Erweiterung geistiger Prozesse des Erfassens, Verarbeitens, Verknüpfens und Speicherns von Informationen. Damit greifen sie auf einer neuen Stufe in das individuelle, soziale und gesellschaftliche Leben ein. Ihre Rationalisierungswirkung transformiert geistige Arbeitssituationen -und zusammenhänge in elektronisch steuerbare Informationsprozesse. Damit bergen diese Techniken große Gefahren für eine Beeinflussung der individuellen und kollektiven Denkstrukturen in sich.“⁶⁸

Heute vollzieht sich der technologische Wandel durch die Speichertechnologie und Elektronik so schnell, dass Wissen und Geschicklichkeit der einzelnen Personen *unabhängig* von ihrem Alter (Generation) betroffen sind. Zugleich geht die Nutzung von Computern in der Fertigung von Waren mit einer *stetigen* Steigerung der Produktivität der Arbeit einher, die gemessen wird im Ersatz von menschlicher Arbeitskraft durch Maschinen. Weil die Produktivität der Arbeit stetig steigt, werden beim Einsatz von Computern nicht nur Arbeitskräfte freigesetzt, sondern die verbleibende Arbeit muss reorganisiert, d.h. an den

⁶⁷ Honneth hat in seiner Arbeit (1994/2014) auf die hohe Bedeutung sozialer Anerkennung im Zusammenleben von Menschen hingewiesen. Auf diesen Umstand wird im Kapitel 7 ausführlich eingegangen.

⁶⁸ von Alemann, Ulrich; Schatz, Heribert (1986: 26)

Computer angepasst werden, was bedeutet, dass Wissen und Können der Menschen tendenziell immer schneller verfallen und die alten Formen der Kooperation immer weniger greifen, Menschen sich also immer schneller an die neuen Technologien anpassen müssen.⁶⁹ Das Ringen um soziale Anerkennung durch technische Kompetenz erscheint daher wie ein Kampf gegen Windmühlenflügel, weil er, angesichts der hochgradigen Beschleunigung des technischen Wandels durch den Computer, nicht zu gewinnen ist.

„... Insbesondere ist das alte eiserne Gesetz der Industriegesellschaft „Wachstum bringt Arbeit“ in Frage gestellt und verkehrt sich in die Gegenteilstendenz „Wachstum bedroht Arbeit“. Damit ist nicht nur die Arbeitsgesellschaft sondern, die gesamte Lebenswelt berührt“.⁷⁰

Indem dem Computer immer mehr kognitiv-rationale Aufgaben übertragen werden, wird zugleich die kognitiv-rationale Leistung der Menschen abgewertet, weil in seiner Folge die Fähigkeit des Individuums, den Arbeitsprozess zu steuern und ihn zu beherrschen, abnehmen wird, eine Fähigkeit, die bei Menschen aber immer mehr ist, als ein kognitiv-rationaler Prozess. Motivation z.B. ist eine maschinell nicht reproduzierbare Energie, die affektiv unterlegt ist und deshalb einzelne Menschen oder Gruppen zu außerordentlichen Leistungen und Einsätzen anregen kann. Wenn große Teile sozialer, kognitiv-rationaler Prozesse maschinengesteuert sind, geht die lebendige, innovative Kraft der Motivation für Ablauf und Prozess verloren.

Der Einsatz der Computertechnologie verändert den Charakter der sozialen Beziehungen der Menschen untereinander, indem er

„in das individuelle, soziale und gesellschaftliche Leben eingreift“.⁷¹

Bisherige Formen der Kooperation werden z.B. überflüssig, was den Verlust des sozialen Sinns der Kooperation und somit eine entwertende Wirkung auf die Gemeinschaft zur Folge haben kann. Man könnte nun sagen, neue Technologien schaffen *neue* Formen der Kooperation, durch die sie die alten Kooperationsformen ersetzen, so dass sie zu Recht überflüssig werden. Der Unterschied liegt heute aber darin, dass die Computertechnologie und ihre Anwendungssysteme, auch diejenigen in der privaten Kommunikation, die *Anwesenheit* von Individuen nicht mehr voraussetzt, vielmehr ihre *Abwesenheit* impliziert und sogar fördert und dadurch Kooperation tendenziell verhindert.

Ausgehend von der Aussage von McLuhan „The medium is the message“ können die bisherigen Erläuterungen in der folgenden Aussage zusammengefasst werden:

Die Technologie verändert die Menschen und damit die Gesellschaft, indem sie wirkt.

⁶⁹ Effekte der Beschleunigung sind eine immanente Eigenschaft der Computertechnik. Zu den sozialen Folgen der Beschleunigung siehe Rosa (2010/2014)

⁷⁰ von Alemann, Schatz (ebd. 26)

⁷¹ (ebd.)

2.2 Der Computer als Werkzeug

Seit der Mitte des 19. Jahrhunderts werden im Arbeitsprozess neben Werkzeugen immer mehr Technologien⁷² eingesetzt. Der Computer wurde zunächst entwickelt, wie der Name es zum Ausdruck bringt, komplizierte Berechnungen in Wissenschaft und Forschung auszuführen. Es zeigte sich bald, dass der Computer neben der Wissenschaft auch für die Aufgaben in der Entwicklung, Planung, Steuerung, Fertigung und Verteilung von Waren und Dienstleistungen und in der Verwaltung im Unternehmen wie im Personalwesen, Rechnungswesen sowie in Bankwesen und Staat bestens geeignet ist. Die Tatsache, dass die Speicher- und Chiptechnologie revolutionäre Entwicklungen gemacht hat, führte sowohl zur Miniaturisierung von Komponenten und Anlagen⁷³, als auch zu Preissenkungen in geradezu astronomischer Größenordnung.⁷⁴⁷⁵ Diese Entwicklung hat dazu geführt, dass der Computer zu einer Massenware geworden ist und durch seine Anbindung an das weltweite Internet alle Lebensbereiche der Zivilgesellschaft von der Digitalisierung erfasst worden sind. Die private Kommunikation zwischen Menschen wurde durch social-media-Konzerne wie Facebook, Twitter u.a. durchdrungen, die in ihren übermäßig großen, weltweit verteilten Server- und Speicherfarmen alle Daten der Welt ohne Bewertung der Wichtigkeit und Größe abspeichern und wieder verteilen können.

„Der moderne Digital-Computer wurde entwickelt, um komplizierte und zeitraubende Berechnungen zu erleichtern und zu beschleunigen. Bei den meisten Anwendungen spielt seine Fähigkeit, große Mengen von Informationen zu speichern und wieder zugänglich zu machen, die wichtigste Rolle (und wird als Haupteigenschaft betrachtet); seine Fähigkeit zu rechnen, d.h. zu kalkulieren, Arithmetik auszuführen, ist in vielen Fällen nahezu belanglos.“⁷⁶

Wenn große Mengen von Daten zu speichern und sie wieder hervorzuholen die Haupteigenschaft des Computers ist, so verlangt die Verwirklichung dieser Eigenschaft bzw. Fähigkeit die Bereitstellung auch von großen Mengen von Speichermedien. Der Computer hat, im Gegensatz zu den bisherigen Werkzeugen und Technologien, deren Funktion zweckgebunden und problemorientiert ist, a priori keine Berührungspunkte mit der zu bearbeitenden Aufgabe. Er ist frei programmierbar und kann, je nachdem mit welchem Programm er ausgestattet ist, in allen Arbeits- und Lebensbereichen als multifunktionales Werkzeug zum Einsatz gebracht werden, insofern unterstützt sein Einsatz andere Technologien bei der Erfüllung einer gewünschten Funktion bzw. Lösung eines Problems, daher kann die Computertechnologie als eine Querschnittstechnologie betrachtet werden.

⁷² Eine Technologie ist ein *Verbund* technischer Einrichtungen, der sich konfiguriert über *soziale* und *technische* Erfordernisse. Vgl. auch David E. Nye(2007)

⁷³ Wofür noch vor 30 Jahren Großräume mit vielen Mitarbeitern notwendig waren, findet heute Platz in einer Aktentasche oder Hand. In einem werkinternen Vortrag 1986 haben der damalige IT-Leiter der Daimler Benz AG, Werk Berlin und sein Abteilungsleiter geäußert, dass die Speicherkapazität des Rechenzentrums Werk Berlin nach baulichen Maßnahmen und Millioneninvestitionen auf 2 GB aufgestockt und feierlich eingeweiht wurde, wogegen heute Smartphones wie Samsung Galaxy S7 edge über eine Speicherkapazität bis zu 256 GB d.h. die 128 fache der Kapazität dieses Rechenzentrums verfügen (<http://www.samsung.com/de/consumer/mobile-devices/smartphones/galaxy-s/galaxy-s7>).

⁷⁴ winhistory.de, [...] Das Megabyte kostete also vor noch nicht mal 10 Jahren nur noch ein Hundertstel. Vielleicht mag sich jemand jetzt fragen, warum das Diagramm nur 10 Jahre von 25 Jahren abbildet und nicht auch neuere Werte. Die Antwort ist erschütternd, ein Diagramm hätte keinen Sinn gemacht, bereits 1997 hat das Megabyte auf einer Festplatte nur noch 9 Cent gekostet. Heute kostet es auf einer günstigen 2 Terabyte Platte 0,004 Cent. Das Gigabyte kostet so nur noch 3,5 Cent oder 0,035 € - das ist rund 3 Millionen Mal günstiger als 1985.

⁷⁵ http://www.mediamarkt.de/de/category/_externe-festplatten-462837.html. SEAGATE Expansion Desktop 3 TB 3.5 Zoll extern 99 EUR. Das ist der Preis beim Einzelkauf, beim Masseneinkauf ist er 10mal oder noch günstiger.

⁷⁶ Niklaus Wirth (1995: 17)

Ein Computer führt eine Funktion aus, indem er ein Programm schrittweise abarbeitet, ohne ein installiertes Programm ist er eine funktionsunfähige bzw. unbrauchbare technische Konstruktion.

Die Arbeitsweise von Computern besteht darin, die Befehlsfolge eines Programms nacheinander auszuführen. Nahezu alle Computer, die auf dem Markt bzw. im Einsatz sind, entsprechen der *Von-Neumann-Architektur*, die folgende Einheiten vorsieht: Steuerwerk, Rechenwerk, Speicherwerk sowie Ein- und Ausgabewerk.⁷⁷ Das Steuerwerk und das Rechenwerk zusammen werden Prozessor genannt (Central Processing Unit = CPU).

Die Anweisungsfolge eines Programms, die ein Computer bearbeiten soll, befinden sich in binär codierter Form⁷⁸ im Speicher zusammenhängend und das Steuerwerk holt sie nacheinander aus dem Speicher und bedient die betroffene Einheit, d.h. entweder das Rechenwerk mit den zur Berechnung erforderlichen Operanden, wenn die aktuelle Anweisung eine arithmetische oder logische Berechnung anfordert oder das Eingabewerk, wenn sie auf eine Eingabe wartet oder das Ausgabewerk mit den auszugebenden Daten, wenn etwas auszugeben ist.

Die Computer verfügen über einen *sehrüberschaubaren* Befehlssatz, dessen einzelne Befehle sie aber in *sehr hoher Geschwindigkeit* (Milliarden Befehle pro Sekunde) ausführen können. Der Befehlssatz eines Computers besteht aus arithmetischen Befehlen (addieren, subtrahieren, multiplizieren u.a. *ADD, SUB, MUL*), logischen Befehlen (und, oder, nicht u.a. *AND, OR, NOT*), Transportbefehlen (transferiere vom Speicher zum Rechenwerk u.a. *MOV*), Sprungbefehlen (Programm an dieser Stelle abbrechen und an einer anderen Stelle fortsetzen u.a. *JMP*) und einigen wenigen anderen Befehlen (rechts schieben, links schieben etc. *SHR, SHL*). Jeder Befehl (operation code) hat eine codierte Darstellung wie z.B. 1100 1110 1101 0101 oder ähnlich, deren funktionale Zuordnung sich Menschen in dieser Darstellungsform nicht merken bzw. mit ihnen nicht umgehen können. Deshalb werden die Befehle mnemonisch dargestellt, so dass sie die Menschen sofort erkennen und die Befehlsablauffolge nachvollziehen können.

Folgender Auszug aus den INTEL Manuals listet alle Befehle (operation codes) von Prozessoren mit 64-Bit-Architektur als Mnemonik auf.⁷⁹

⁷⁷ ISTE Institut für Software Technologie Universität Stuttgart (http://www.iste.uni-stuttgart.de/fileadmin/user_upload/iste/se/research/publications/Skriptum_HJAx_JL_MEDOC/Skriptum_Informatik/1d1.html)

⁷⁸ binärer Code = Code, der auf den Zahlen 0 oder 1 basiert. Die Null steht für: *Strom fließt nicht*; die Eins steht für: *Strom fließt*. Texte werden durch einen spez. Code abgebildet, z.B. den ASCII-Code. Der ASCII-Code bildet jeden Buchstaben des Alphabets in einem binären Code ab.

⁷⁹ Intel® 64 and IA-32 Architectures Software Developer Manuals Volume 2, 2012.

Table 4 - Common Opcodes

Opcode	Meaning	Opcode	Meaning
MOV	Move to/from/between memory and registers	AND/OR/XOR/NOT	Bitwise operations
CMOV*	Various conditional moves	SHR/SAR	Shift right logical/arithmetic
XCHG	Exchange	SHL/SAL	Shift left logical/arithmetic
BSWAP	Byte swap	ROR/ROL	Rotate right/left
PUSH/POP	Stack usage	RCR/RCL	Rotate right/left through carry bit
ADD/ADC	Add/with carry	BT/BTS/BTR	Bit test/and set/and reset
SUB/SBC	Subtract/with carry	JMP	Unconditional jump
MUL/IMUL	Multiply/unsigned	JE/JNE/JC/JNC/J*	Jump if equal/not equal/carry/not carry/many others
DIV/IDIV	Divide/unsigned	LOOP/LOOPE/LOOPNE	Loop with ECX
INC/DEC	Increment/Decrement	CALL/RET	Call subroutine/return
NEG	Negate	NOP	No operation
CMP	Compare	CPUID	CPU information

.....⁸⁰

Jede noch so komplexe Aufgabe muss letzten Endes auf diese Ebene heruntergebrochen oder soweit formalisiert werden können, damit deren Lösung mit diesen Elementarbefehlen erreicht wird. Die Kardinalfrage, ob sich auch die Kommunikation von Angesicht-zu-Angesicht soweit formalisieren lässt, dass sie durch die programmgesteuerte Kommunikation ersetzt werden kann, soll in den folgenden Kapiteln beantwortet werden.

⁸⁰ The Intel® 64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual Volume 2, in two parts, covers each opcode in detail. „Less common opcodes implement string operations, repeat instruction prefixes, port I/O instructions, flag set/clear/test, floating point operations (begin usually with a F, and support move, to/from integer, arithmetic, comparison, transcendental, algebraic, and control functions), cache and memory opcodes for multithreading and performance issues, and more.“

Ohne den vom Entwickler *prozessorientiert* nachvollzogenen, *formalisierten* und *codierten Algorithmus* ist der Computer, wie bereits erwähnt, nicht nutzbar. Erst die Intelligenz des Entwicklers macht den Computer zur „intelligenten“ Maschine. Die Intelligenz, die in der Software steckt, bleibt eine humane Ressource. Nicht die Intellektualität des Menschen wird auf die Maschine übertragen, sondern ein Algorithmus, den ein Entwickler als Abbildung eines realen Prozesses in einer höheren Programmiersprache, die ihm umfassende Gestaltungsmöglichkeiten anbietet, geschrieben und in einen maschinenausführbaren, binären Code umgewandelt hat. Aus diesem Grunde kann nicht ernsthaft von einer Maschinenintelligenz gesprochen werden, denn die Maschine ist auf der untersten Intelligenzebene damit beschäftigt, eine Elementaroperation nach der anderen auszuführen (s.o. die Liste der Operationscodes).

2.2.1 Das Internet

Die Suchmaschine Google und die aktuellen Versionen sozialer e-Netzwerke, wie Facebook, WhatsApp, Twitter, You Tube etc. werden heute von Millionen Menschen genutzt, um Informationen zu suchen und Mitteilungen zu verbreiten bzw. um sich mit anderen auszutauschen. Weil die Lebenswelt den Charakter sozialer Beziehungen verändern kann und die Erforschung der Wirkungen der elektronischen Netzkommunikation für die Soziologie von großer Bedeutung ist, soll im Folgenden auf die Strukturen der e-Kommunikation im Internet näher eingegangen werden.

Das Internet ist ein weltumspannendes, elektronisches Netz, das aus Leitungen, Routern und Relaisstationen besteht, in das sowohl kommunikationsfähige einfache wie Drucker als auch komplexe Geräte wie Smartphone, PCs, Rechner und Serverfarmen angeschlossen werden. Der Kommunikationsaufbau besteht *logisch* aus mehreren *übereinander liegenden Ebenen*; für jede Ebene gelten bestimmte Verhaltensregeln, die jedes weltweit ans Internet angeschlossenes Gerät einhalten muss, damit gewährleistet ist, dass die Kommunikation erfolgreich stattfindet. Die Gesamtheit der Verhaltensregeln für jede Ebene wird *Protokoll* genannt. Die unterste, die *physikalische Ebene* sorgt für eine sichere Bitübertragung (z.B. bei der Bitfolge 1100 1110 1101 0101 werden die 16 Bits sicher d.h. in gleicher Reihenfolge übertragen), die *Vermittlungsebene* verbindet die kommunizierenden *Endpunkte* miteinander und ist zuständig dafür, dass die vom Versender versendeten Datenpakete, auf welchen Wegen und Umwegen auch immer, beim Empfänger ankommen. Die *Transportebene* garantiert, dass alle Datenpakete, egal in welcher Reihenfolge sie beim Empfänger eintreffen, weil sie unterschiedliche Wege zurückgelegt haben, exakt in der Reihenfolge aufbereitet und verfügbar gemacht werden, wie sie vom Versender versendet wurden. Auf der obersten, der *Anwendungsebene* befinden sich die Applikationen⁸¹⁸² wie z.B. Datenbanken, Suchsysteme, Websites oder Kommunikationsanwendungen, deren Auswirkungen und psycho-soziale Folgen der Gegenstand der vorliegenden Arbeit sind. Alle

⁸¹ISO/IEC 7498-1:1994 (ISO/OSI Referenzmodell). Die im Internet eingesetzten Protokolle heißen TCP/IP.

⁸² vgl. Tanenbaum, Andrew S. (1981)

Entitäten, Geräte und Anwendungen im Netz, werden durch eine eindeutige Adresszuordnung identifiziert und eine der systeminhärenten Anwendungen (oberste Ebene) verwaltet die Adressen sämtlicher Entitäten im weltweiten Netz.

Die Herstellung einer Verbindung beispielsweise zwischen einer Anwendung in einem Endgerät (einer Adresse) und einer verteilten Datenbank im Netz (einer anderen Adresse) ermöglicht einem Benutzer den Zugang zu einer Quelle von schier endlosen Informationen.

Privatpersonen mit eigener Netzadresse, die als Teilnehmer an einer Anwendung miteinander kommunizieren, tun das in geschlossenen Systemen.⁸³ Die kommunikativen Verbindungen zwischen privaten Teilnehmern innerhalb einer Anwendung wie Facebook, WhatsApp, Twitter u.a. werden in diesen geschlossenen Systemen organisiert. Diese Systeme basieren auf Datenbanken, die persönliche Daten der Benutzer sammeln, speichern, kombinieren, zuordnen und verwerten.

2.3 Algorithmen: Funktion und Wirkung

An dieser Stelle soll der Blick auf die Strukturierung der Algorithmen gerichtet werden, um zu zeigen, dass Funktionen und Grenzen der Kommunikationstechnologie prinzipiell in der Softwaretechnik selbst zu suchen sind.

Wenn ein Gesamtvorgang, der in einer bestimmten Zeitspanne abläuft und einen beabsichtigten Effekt hervorbringt und in *einzelne Vorgänge zerlegbar* ist, werden diese Teilvorgänge *Prozess* und die neutrale Beschreibung eines Prozesses wird *Algorithmus* genannt, d.h. der Algorithmus definiert einen bestimmten Ablauf.⁸⁴ Wenn ein Algorithmus in einer Sprache wie Java, C++, C# etc. geschrieben wird, die dem Entwickler sehr umfangreiche Gestaltungsmöglichkeiten bietet, um den Prozessablauf abzubilden, entsteht ein *Programm* oberster Ebene (Anwendungsebene). Erst die Übersetzung des Programms in die Maschinsprache (niedrigste Ebene in codierter Darstellung 1001 0011), macht es dem Prozessor (CPU) möglich, die Anweisungen auszuführen.

Computer sind automatische Prozessoren und verfügen, wie obendargelegt, über ein beschränktes Repertoire von elementaren Befehlen. Die Anzahl der Befehle in einer Befehlsfolge, die den Ablauf und das Ergebnis eines Prozesses bestimmen, kann sehr hoch sein und die Befehlsfolge unendlich viele Kombinationen von Elementarbefehlen beinhalten. Aus diesem Grunde müssen die Programme bis ins kleinste Detail beschrieben sein und den festgelegten Sprachregeln entsprechen. Denn der Prozessor mit einem beschränkten Kontingent von Befehlen führt die Befehlsfolge eines Programms *buchstabengetreu* aus.

Im folgenden Beispiel soll ein einfacher Algorithmus und seine Darstellung als Programm erläutert werden. Der Algorithmus soll heißen:

⁸³ siehe Kap.1., insbesondere 1.2.2.

⁸⁴ vgl. Wirth, Niklas (1977)

„Multipliziere 2 natürliche Zahlen (x, y) und bezeichne das Ergebnis mit z .“

Würde der Prozessor diese Anweisung verstehen, d.h. wissen, was eine natürliche Zahl ist und was multiplizieren bedeutet, wäre eine weitere Beschreibung nicht erforderlich. Der Prozessor kennt aber nur Elementarbefehle und keine natürliche Sprache. In diesem Fall würde der obige Algorithmus in das folgende Programm überführt werden: $z = x * y$

Weiterhin soll angenommen werden, dass der Prozessor nur addieren und nicht multiplizieren kann (der Operationscode für multiplizieren *MUL* ist im Befehlssatz des Prozessors nicht vorgesehen). Der Algorithmus bleibt zwar gleich, aber das Programm muss nun entsprechend angepasst werden.

x und y sind die natürlichen Zahlen und z ist das Ergebnis. Da angenommen wurde, dass der Prozessor nicht multiplizieren kann, muss y **x-mal mit sich selbst addiert** werden. Mit anderen Worten: Der Additionsprozess muss x -mal wiederholt werden bzw. x -mal umlaufen.

Das Ergebnis (z) ist zu Beginn des Prozesses $z = 0$ und die Umlaufzahl $u = 0$. Folgende zwei Anweisungen werden wiederholt:

$$z = z + y$$

$$u = u + 1$$

bis die Umlaufzahl u den Wert x erreicht hat bzw. solange der Wert von $u \leq x$ ist. Man kann auch sagen, y wird bei jedem Umlauf zu z hinzuaddiert, so oft, bis die Umlaufzahl u bei null startend hochgezählt wird und die Zahl x erreicht.

Folgende Aufzeichnung zeigt die einzelnen Schritte des Programmablaufs bei der Annahme $x = 3$ und $y = 21$.

u	Bedingung	z (Ergebnis)
		$z = z + y$
1	$u < x$	21 (0 + 21)
2	$u < x$	42 (21 + 21)
3	$u = x$	63 (42 + 21)
4	$u > x$	63 im 4.Schritt wird der Prozess beendet

Gemäß den Anweisungen ist das Programm 3mal umgelaufen und wurde beendet, als u den Wert > 3 erreicht hat. Das Ergebnis hat den Endwert 63.

Bei gleich bleibender Ablaufstruktur des *Algorithmus* (multipliziere 2 natürliche Zahlen und bestimme das Ergebnis) liefert das *Programm* für jede beliebige Kombination von x und y den entsprechenden Wert, also der Algorithmus kann unendlich viele Prozesse erzeugen. Der hier beschriebene Algorithmus würde z.B. bei x = 5 und y = 40 das Ergebnis z = 200 ergeben und für jede denkbare Zahlenkombination das richtige Ergebnis liefern. Würden x und y im Bereich von Millionen liegen, würde der Algorithmus entsprechend millionenmal durchlaufen und am Ende das Ergebnisses ausgeben und stoppen.

Dieser einfache Prozessablauf wurde deshalb so ausführlich erläutert, um zu zeigen, dass die Kommunikation zwischen entfernt angeschlossenen Computern im Netz zwar das Ergebnis von komplexeren Prozessen sein kann, die im Kern aber ähnlich wie der einfache Algorithmus oben, aus bis ins Kleinste beschriebenen Einzelschritten bestehen. Software- und hardwaretechnisch ist Kommunikation ein Datenaustausch, der algorithmisch konstruiert ist, d.h. die Daten werden von Algorithmen gelesen, ermittelt, verglichen, sortiert, abgespeichert und verteilt. Die Kommunikation zwischen Menschen wird, *soweit sie formalisier- und abbildbar ist*, als Algorithmus aufbereitet, der bei gleichbleibender Ablaufstruktur unendlich viele Prozesse (Kommunikationsabläufe) hervorruft. Alles, was nicht formalisierbar ist, kann nicht als Algorithmus dargestellt werden und kann daher nicht Gegenstand einer Kommunikation über Computer als Medium sein. Leibbezogene Kommunikation kann algorithmisch nicht abgebildet werden, weil sie spontane, situativ-leibliche Lebensäußerungen und daher nicht formalisierbar sind.⁸⁵

2.4 Die Mystifikation des Computers

Wenn Fachleute und Computerspezialisten auf die Selbststeuerung des Computers verweisen, dann meinen sie, dass der Computer diese Daten nach vorher von Ihnen erdachten und programmierten Gesichtspunkten „selbständig“ ermittelt, d.h. der Computer wird tätig aufgrund eines Programms, das ihn anweist, Daten zu lesen, zu vergleichen, neue Daten(listen) zu erzeugen nach Kriterien, die das Programm vorgibt. Das Wort „selbständig“ mystifiziert den Computer als eine Maschine, die selbständig arbeitet.⁸⁶ Computer *führen* Befehle *aus* wie in den beiden vorangehenden Kapiteln erläutert wurde, sie generieren nicht selbständig, selbst wenn sie etwas „generieren“, ist es das Ergebnis von Befehlsfolgen, die in Algorithmen determiniert wurden. Eine Maschine kann Regeln, auch komplexe Regeln, die auf die Maschinensprachebene heruntergebrochen werden, befolgen, sie kann die Regeln aber nicht selber aufstellen. Die Regeln sind vorher aufgestellt und programmiert worden, die Maschine führt sie buchstabengetreu aus und erzeugt damit Daten, sammelt sie und

⁸⁵ siehe Kap. 5 (Entleiblichung)

⁸⁶ Der Begriff der Mystifikation ist angelehnt an die Ausführungen von Marx in: Das Kapital MEW Bd.23 (1972: 353). Dort beschreibt Marx, dass die gesellschaftliche Produktivkraft der Arbeit als Produktivkraft des Kapitals, als sich selbst verwertender Wert (Akkumulation) *erscheint*, was bedeutend, dass die Arbeit, die tatsächlich die Werte schafft, hinter der Vorstellung verschwindet, das Kapital verwerte sich selbst. Diese Vorstellung des Kapitals als sich selbst verwertender Wert ist eine Mystifikation des Kapitals.

wertet sie nach programmierten Regeln aus. Ein Entwickler kann also alles, was formalisierbar und letztlich alles, was in Maschinensprache darstellbar ist in einen Algorithmus gießen. Weltweit sind Tausende von Entwicklern und Informatikern damit beschäftigt, Wissen und Informationen zu sammeln, zu analysieren, die Verfahrensregeln zur Verteilung von Wissen zu entwickeln, sie programmtechnisch aufzubereiten und in einen für den Computer lesbaren Code zu verwandeln. Das Ergebnis dieser Arbeit ist heute im Internet sichtbar.⁸⁷ Was in Algorithmen *nicht* dargestellt werden kann, sind Gefühle, Kreativität, Phantasie, Emotionalität, Intention, Intuition, Verstehen und Denkfähigkeit, weil sie nicht formalisierbar sind.⁸⁸

Wenn der Benutzer das Internet nutzt, z.B. indem er eine Suchmaschine beauftragt, etwas Bestimmtes zu suchen, dann wird er in Sekundenschnelle mit dem gesuchten Wissen versorgt: Ihm stehen in Sekunden Bilder, Texte, Filme etc. zur Verfügung, die er nutzen kann. Das Wissen der Welt, alle nützlichen Informationen zu sammeln, auszuwerten und anzuwenden ist Ziel und Faszination zugleich, auch deshalb, weil der Benutzer dem gewaltigen Wissenspotential als vereinzelter Einzelner gegenüber steht. Heute sind alle Benutzer in der Lage, Informationen zu suchen, zu finden und für sich zu nutzen. Dieser Erfolg ist u.a. die Ursache für die Mystifikation des Computers. Die Tatsache, dass die elektronisch gesammelten Daten und Informationen der Welt jedermann zur Verfügung stehen, ihre Nutzung jederzeit und sekundenschnell möglich ist, leistet einer Mystifikation der Maschine Vorschub. Die Datenwelt erscheint dem Benutzer als eine Macht des Computers, die er nutzt. Insofern ist der Computer und die auf ihm laufenden Programme, eine *Macht* im Sinne Foucaults, also

„ein historisches und kulturelles Phänomen, innerhalb dessen wir uns gleichzeitig wiedererkennen und verlieren.“⁸⁹

Die Frage, welche Folgen die programmgesteuerte Nutzung der „Datenozeane“ für die Lebenswelt der Menschen hat, für ihre Erfahrungen, ihre Handlungsfähigkeit, ihre sozialen Beziehungen, stellen sich die Benutzer nicht, weil sie bei der Nutzung der Daten abhängig sind von der Maschine und ihre Abhängigkeit von der Maschine es ihnen umgekehrt nicht mehr erlaubt, nach Sinn und Zweck ihrer Nutzung zu fragen. Es wird vom Benutzer auch nicht hinterfragt, ob die Zeit, die er im Netz verbringt, sinnvoll verbrachte Zeit ist. Das Suchen und Finden, die Herstellung und Nutzung von Daten als solches gelten als nützlich und ihre Verwaltung an sich erscheint notwendig. Die Frage danach, wofür die Daten nützlich sind und was mit ihnen handelnd erreicht wird bzw. erreicht werden soll, erscheint unter diesen Bedingungen realitätsfern.

Die Mystifikation des Computers kann als Ideologie bezeichnet werden, also als ein System von Grundeinstellungen und Wertungen, die einen Anspruch auf Gültigkeit (Norm, normativ) erheben.⁹⁰ Dem Benutzer erscheint das gespeicherte Wissen der Welt als ein technisches Phänomen der Maschine. Dass die Arbeit des Informatikers darin besteht, im Vorfeld real

⁸⁷ vgl. Wirth, Niklas (2013: 17)

⁸⁸ vgl. von Alemann / Schatz (1986)

⁸⁹ vgl. Foucault (1978: 109)

⁹⁰ vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Ideologie>

stattfindende Prozessabläufe zu erkennen, zu analysieren, die Algorithmen und die Prozessdatenstrukturen zu entwerfen, schließlich die Programme zu schreiben und zu codieren, so dass die Maschine Daten sammelt, aufbewahrt, ordnet, zu einander in Beziehung setzt ist für den Benutzer nicht sichtbar und erfahrbar, weil lediglich das Ergebnis zur Anzeige gebracht wird, nachdem die für den aktuellen Vorgang zuständigen Algorithmen abgelaufen sind. Am Monitor erscheinen die Algorithmen als Anweisung, die der Benutzer zu befolgen hat oder sie erscheinen als Anzeige, die er nutzen kann. Wenn der Benutzer die Maschine bedient, d.h. die Anweisungen am Monitor ausführt, erscheint die Maschine als Lieferant von Daten. In Wahrheit geben die Benutzer die Daten selber ein, entweder direkt als Eingabe am Monitor in Form von „Rohdaten“, die eine programmgesteuerte Maschine weiter verarbeitet oder indem die Maschine aus vorhandenen Daten auswählt bzw. neue Daten errechnet. Im Augenblick, indem der Computer als Datenlieferant erscheint, wird der Computer zum *Fetisch*. Der Fetisch Computer verdeckt die oben beschriebene Realität, dass die Benutzer selbst die Erzeuger der angezeigten Daten sind.⁹¹

Werner Rammert und Ingo Schulz-Schaeffer⁹² berichten davon, dass auch Fachleute davon sprechen, dass die Maschine über Ressourcen verfüge und diese Ressourcen seien von unterschiedlicher Art: *Verhaltensressourcen* wie Energie und *Informationsressourcen* wie Daten. Die Sprache verrät eine „Vermenschlichung“ der Maschine. Wenn die Maschine arbeitet, hat sie zwei technische Daseinsformen, die funktionieren müssen: Die Hardware der Maschine, d.h. die mit elektronischen Chips besetzte Platine, die Strom braucht, damit sie funktionieren kann und die Software, die Daten braucht und Daten erzeugt, um wiederum Daten zu liefern. Der Gebrauch des Wortes „Verhalten“ verweist auf eine Mystifizierung des Computers als eine „denkende und handelnde Maschine“. Es ist nachvollziehbar, dass die Ideologie der „denkenden und handelnden Maschine“ vor allem die Benutzer schwächt, die der Maschine Fähigkeiten zurechnen, die sie nicht hat.

Der Computer *deep blue*, der Kasparov im Schachspiel „besiegt“ hat, konnte nur „siegen“, weil Kasparov im Grunde gegen tausende von Schachspielern gespielt hat, denn *deep blue* ist so programmiert, dass die möglichen Schachzüge mit Hilfe von Rechenprogrammen ausgewählt wurden (Wahrscheinlichkeitsrechnung, Hochrechnung und andere höhere Mathematik). Kasparovs Niederlage musste *notwendig* eintreten, sie war nicht zu vermeiden. Vielleicht war dieser Vorgang eine inszenierte Irreführung, geplant von den Computerherstellern oder den Massenmedien mit dem Ziel, den Zuschauern zu suggerieren, ein Mensch spielt gegen eine Maschine und - verliert, weil die Maschine ihm überlegen ist. Kasparov spielte gegen das gewaltige Schachwissen bzw. logisch-mathematische Wissen der Menschheit, eine Wahrheit, die aber nicht ausgesprochen wird, weil die Verantwortlichen ein Interesse daran haben könnten, den Computer als eine Technologie darzustellen, die dem Menschen überlegen ist.

⁹¹ Marx entwickelt im Kapital, Band 1, MEW Bd.23 (1972: 85-98; 90-108) den Fetischcharakter der Ware und des Geldes.

⁹² Rammert; Schulz-Schaeffer (2002: 41)

Es wird deutlich, dass die Entwicklung am Ende auf eine stetige Schwächung der inkorporierten Leistungen von Menschen hinaus läuft. Indem die Produkte menschlicher Intelligenz und Arbeit von den Fähigkeiten und Fertigkeiten der Menschen entkoppelt erscheinen, die sie hergestellt haben, werden Einfluss, Bedeutung und Zweck der Technologie überhöht, was bedeutet, dass eine tendenzielle Subordination des Menschen unter die Maschine voran schreitet.

2.5 Vom Computer als Werkzeug zum Computer als soziales Aggregat

Es hat noch drei Jahrzehnte gedauert bis der Computer über Forschung, Entwicklung, Produktion, Verwaltung, Distribution von Waren und Dienstleistungen hinaus, als Vermittler zwischenmenschlicher Kommunikation, also als Kommunikationsmedium zum Einsatz kam. Die Beherrschung der privaten Kommunikation zwischen Menschen über Computer als Medium bzw. Internet in Gestalt von Internetkonzernen wie Facebook wurde dann Realität, als die Kosten für die Speicherung z.B. eines privaten Bildes (1 MB) bei tausendstel und eines DIN A-4-großen Textes (2 KB) bei *millionstel eines Cents*⁹³ lagen. Die Internetkonzerne hatten nun nach dieser rasanten und noch andauernden Entwicklung der Speichertechnologie die Möglichkeit, ohne jede Beschränkung alles, was die Menschen zeit- und ortsunabhängig und in allen Lebenslagen digitalisiert erzeugen können, zu speichern, zu sortieren, zu zuordnen und für andere Nutzer zugänglich zu machen. Das Speichermedium hat also eine *Drehscheibenfunktion* erlangt, beliebig viele Nutzer diskontinuierlich (in Nichtzeit, zeitversetzt) miteinander in Verbindung zu setzen. In diesem Moment wird der Computer zur technischen Basis einer multifunktionalen Technologie, eben *weil* er programmierbar ist. Die freie Programmierbarkeit des Computers ermöglicht, dass Technologie sich *in Abhängigkeit von ihrem Einsatz* entwickelt, d.h. dass Computertechnologie immer schon einen soziotechnischen Kontext reflektiert und sich vor dem Hintergrund dieses soziotechnischen Kontextes entwickelt und in dessen Rahmen genutzt wird. Die Arbeitsweise eines sozialen Aggregats ist in jeder Hinsicht vergleichbar mit der eines technischen Aggregats⁹⁴. Für Computer und das Netz ist es kein Unterschied, ob sie zu einem sozialen Aggregat gehören und gerade Daten übermitteln, deren Inhalt aus Nachrichten zwischen Individuen besteht oder ob sie zu einem technischen Aggregat gehören und gerade Daten übermitteln, die die Geometrie eines Motorblocks beschreiben oder mittels Sensoren erfasste Werte darstellen wie Temperatur, Druck oder Bildaufnahmen. Es sollte daher in Erinnerung behalten werden, dass von einer technologischen Perspektive die Beschreibungsdaten eines Motorblocks und die emotionalen Darstellungen in social media, soweit das möglich ist, vollkommen identisch sind. Der einzige Unterschied zwischen einem technischen und einem sozialen Aggregat besteht darin, dass der Zweck der Entwicklung, des Baus und Einsatzes eines technischen Aggregats darin besteht, eine vorgegebene

⁹³ S. Kap. 2.2. Der Computer als Werkzeug

⁹⁴ Ein Satz von zusammenwirkenden einzelnen Maschinen, Apparaten, Teilen, besonders in der Elektrotechnik (Duden)

Funktion zu erfüllen und der Mensch, der das Aggregat bedient, sich dafür einsetzt, in Kooperation mit dem Aggregat dieses Ziel zu erreichen, während beim sozialen Aggregat die Wünsche, Erwartungen und Absichten des Menschen von gänzlich anderer Natur sind als die des vermittelnden Aggregats, weshalb zwischen Menschen und diesem Aggregat keine Kooperation im Sinne der Erreichung eines gemeinsamen Zieles zustande kommt. Dennoch ist festzustellen, dass die Menschen es gänzlich faszinierend finden *mit* dem Computer zu kommunizieren,⁹⁵ eben weil die e-Kommunikation soziale Eigenschaften simuliert und auf diese Weise zum integralen Bestandteil des Austauschs der Menschen untereinander wird. Die Algorithmen des sozialen Aggregats erscheinen durch die Nutzungsabsichten der Menschen als soziotechnische Konstrukte, die neben dem technisch-praktischen Zweck, eine soziale Funktion erfüllen und aus diesem Grunde hergestellt werden. Die Technologie wird bereitgestellt, weil sie möglich ist und weil ein sozialer Grund bzw. soziale Akzeptanz und Verwendbarkeitsphantasie ihre Entwicklung fördern. Als soziale Konstrukte wirken e-Kommunikationssysteme zurück auf das Gefüge sozialer Strukturen und Beziehungen der Menschen, die immer schon sozio-technische Beziehungen sind.⁹⁶ Die gegenseitige Abhängigkeit von Kultur und Technik (Soziotechnik) hat weitreichende Folgen. Die kausalen Zusammenhänge sind schwer zu ermitteln u.a. auch deshalb, weil die Schnelligkeit und die Komplexität technischer Innovationen voranschreitet und die Einsicht in die kausalen Zusammenhänge erschwert.⁹⁷

Albert Kündig fasst die sozio-technische Entwicklung zusammen, indem er an der Entwicklung der Computertechnik zeigt:

„Die wachsende Selbstständigkeit (des Computers, A.K.) manifestiert sich u.a. darin, dass ganze Entscheidungsfolgen durchgängig dem Computer überlassen werden. Der Mensch wird zwar von Gedankenarbeit befreit⁹⁸ – er fällt aber auch als kritischer Entscheidungsträger aus, der mit seinem Weltwissen mehr einbringt als der Computer mit seinem auf die spezifische Anwendung beschränkten „Wissen“.⁹⁹

Damit wird das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine neu entworfen. Die Tatsache, dass der Computer nur *von Menschen Gedachtes* ausführen kann, denn was vorher nicht gedacht und programmiert wurde, *können* Maschinen nicht ausführen, diese Tatsache tritt in den Hintergrund. In den Vordergrund tritt die Funktionsweise der Maschine.

Die programmgesteuerte Computertechnologie mit soziotechnischem Charakter entwickelt sich gerichtet, weil enorme Investitionen notwendig sind, um diese Gerichtetheit durchzusetzen. Technologie impliziert jetzt, dass sie wegen ihrer allseitigen Einsetzbarkeit zu einer Macht wird. Als solche entwickelt sie eine *Eigendynamik*, die ihrerseits das Verhalten der Menschen beeinflusst, die Kontakt zu dieser Technologie haben.

„Kurz gesagt, wenn wir heute die Geschichte des Phonographen, des Rundfunks, des Kühlschranks und des Internets betrachten, wird deutlich, dass eine für einen eindeutigen Zweck erdachte Technik

⁹⁵ Zuweilen wird auch „im“ Computer gelebt, zumindest dann, wenn die Benutzer oft und ausdauernd spielen, sich also oft und ausdauernd in virtuellen Welten aufhalten. Vgl. Fallstudie Proband 1 in Kap. 8

⁹⁶ vgl. hierzu David E. Nye (2007) und Werner Rammert (2007)

⁹⁷ Eine Innovation setzt gewöhnlich auf vorhandenen Systemen auf (vgl. David E. Nye (2008, 46))

⁹⁸ was nicht notwendig ein Fortschritt sein muss

⁹⁹ Kündig (2008: 14) Albert Kündig hat das Wort „Wissen“ in Anführungszeichen gesetzt. Die Anführungszeichen werden hier als eine spezifische Deutung des Verhältnisses Mensch – Maschine interpretiert, i.d.S. als dass der Mensch denkt und die Maschine ausführt.

mit der Zeit ganz neue, unerwartete Verwendungsmöglichkeiten eröffnet hat. Ingenieure und Produktentwickler denken sich für ganz bestimmte, begrenzte Zwecke neue Vorrichtungen aus, und das Publikum auf der Gegenseite, mit seiner reichen Palette an Wünschen und Bedürfnissen, beweist bei deren Nutzung ungleich mehr Phantasie als die Erfinder des Systems oder Produkts.¹⁰⁰

Ursprünglich wurde das Internet für die Belange von Militär und Wissenschaft entwickelt und genutzt.¹⁰¹ Jetzt wird die Phantasie des Publikums aufgegriffen und kann mit Hilfe der frei programmierbaren Technologie in neue Produkte umgesetzt werden.

Wenn David E. Nye sagt, dass

„[...] Computer und Internet keine in die Geschichte einbrechenden unüberwindlichen Kräfte (sind), sondern soziale Prozesse, die sich je nach Epoche und je nach Kultur verschieden auswirken. [...]“¹⁰²

dann folgt daraus *nicht*, dass diese Technologie *notwendig* eine bewusst hergestellte, strukturierte Dynamik enthält, die, von den Menschen kontrolliert, die Lebenswelt gestaltet. Vielmehr verweist die Gerichtetheit der Technologie auf sozio-ökonomische Strukturen, die der Benutzer unter normalen Umständen nicht durchschauen kann. E-Kommunikation ist ein *soziales* Konstrukt, das „hinter dem Rücken“ der Benutzer Lebensräume verändert. In dem Moment, in dem Technologien sich global durchsetzen, also in den unterschiedlichsten Kultur- und Lebensräumen genutzt werden, ist das „Stadium der Eigendynamik“¹⁰³ erreicht.

Die Eigendynamik der Kommunikationstechnologie und des Internets besteht darin, dass seine softwaretechnischen Eigenschaften sozial generiert *und* zugleich gerichtet sind. Der Benutzer schafft – programmgesteuert – heute sein intermediäres Umfeld, das einem Markt unterworfen ist, d.h. der Benutzer bleibt bei der Erstellung von Texten und Bildern auf den Konsum des benutzerorientierten Angebots der Internetkonzerne verwiesen. Der Benutzer tritt als Konsument auf, d.h. seine Wünsche und Bedürfnisse sind im Kern nicht vom Erzeugen, sondern vom Verbrauch geleitet. Die Eigendynamik des Internets besteht demnach in seiner rekursiven Abhängigkeit vom Angebot und der Nachfrage nach Daten und seine Nutzung als Marktplattform ist der genuine Ausdruck für seine Funktion, Datenerzeuger und Datenlieferant zu sein.

Zugleich wird die erfolgreiche Vermarktung von Waren aller Art im und durch das Internet begünstigt, wenn die Einstellungen des Benutzers, seine Vorlieben und Bedürfnisse zuvor in Erfahrung gebracht werden. So kann er als Zielperson gewonnen werden, indem er zum sogenannten „gläsernen Verbraucher“ wird. Hier fungiert das Internet bzw. die Applikationen im Internet erneut als soziales Aggregat. Der Benutzer wird, wenn er z.B. mit Unterstützung von Google surfend Daten ermittelt und sammelt oder wenn er über Facebook programmgesteuert kommuniziert, selber zum „Datum“ für den Anbieter. Das Internet und die programmgesteuerte Kommunikation verwandeln die sozialen Beziehungen, für deren Pflege soziale e-Netzwerke angeblich zunächst gedacht waren, in

¹⁰⁰ David E. Nye (2008: 51)

¹⁰¹ ebd.: 51

¹⁰² ebd.: 53

¹⁰³ David E. Nye (2008: 68)

einen integralen Bestandteil der Märkte bzw. der Konsumwelt.¹⁰⁴ Die Diversifizierung und Distribution der Produkte wird ausgerichtet auf die Kundenwünsche, weil die programmgesteuerte Kommunikation die Funktion hat, Daten zu ermitteln, die Kundenwünsche repräsentieren und sie an die Produzenten von Waren und Dienstleistungen zu veräußern. Die Produzenten sind jetzt mit Unterstützung der Internetkonzerne in der Lage, Herstellung und Absatz ihrer Produkte personalisiert zu steuern und dadurch den Absatz zu steigern. Neben Waren und Dienstleistungen können es auch politische oder anderweitige Interessen von Personen, Gruppen, Vereinen oder Parteien sein, die auf bestimmte Personen und Personengruppen gerichtet werden; dazu bieten sich auch im *Simplexverfahren*¹⁰⁵ einsetzbare Kommunikationsaggregate wie Facebook hervorragend an.

Aus diesen Fakten kann geschlossen werden, dass das primäre Ziel der e-Kommunikation betreibenden Internetkonzerne, einschließlich Google, nicht die technologische Unterstützung der beruflichen und privaten Kommunikation der Benutzer ist bzw. die Unterstützung der Benutzer bei ihren Recherchen, sondern ihr Geschäftsmodell basiert auf der Sammlung und Auswertung von zahlenmäßig unendlichen Benutzerdaten, um sie kommerziell zu verwerten. Auch andere Interessengruppen können das vorhandene soziale Aggregat ähnlich wie die Internetkonzerne nutzen, um ihre Ziele zu erreichen.¹⁰⁶

2.6 Das Verhältnis von Mensch und Maschine

Man könnte vermuten, dass Menschen, *die fremdbestimmt* arbeiten und deren Arbeitsprozesse dadurch gekennzeichnet sind, dass sie, bedingt durch die technologische Entwicklung, tendenziell zum Assistenten der Maschine werden, auch in ihrer freien Zeit geringere Chancen haben, *selbstbestimmt* zu handeln und sich in Kooperation mit anderen zu begeben, vor allem dann, wenn die Kommunikationstechnologie in ihrer freien Zeit mehr oder weniger permanent auf sie wirkt? *TA Swiss - Zentrum für Technologiefolgenabschätzung* stellt in dem Projekt „Die Verselbständigung des Computers“ fest:

„Moderne Informations- und Kommunikationstechnologien (ITK) verleihen Programmen und Maschinen ein Maß an Autonomie, die alles bisher Bekannte in den Schatten stellt. Immer häufiger dringen selbständig funktionierende und zugleich vernetzte Einrichtungen in unseren Alltag ein und übernehmen immer kompliziertere Aufgaben – und dies oft, ohne dass wir davon Ahnung haben.“¹⁰⁷

Wenn die programmgesteuerte Maschine die Steuerung der Prozesse auch in den ganz privaten, kommunikativen Beziehungen zwischen Menschen übernimmt, werden die Menschen, so kann vermutet werden, ohne ihr Wollen zu Anhängseln der Maschine.

¹⁰⁴ Zeit-Online (<http://www.zeit.de/digital/internet/2016-04/facebook-aktien-gewinn>) Das Facebook-Geschäft ist im vergangenen Quartal dank Werbung auf Smartphones kräftig gewachsen. Der Umsatz sprang im Jahresvergleich um rund 52 Prozent auf 5,38 Milliarden Dollar hoch, der Gewinn wurde mit 1,5 Milliarden Dollar verdreifacht. Das weltgrößte Onlinenetzwerk kam Ende März auf 1,65 Milliarden aktive Nutzer im Monat. Das war ein Zuwachs von 60 Millionen binnen drei Monaten – und mehr, als die Analysten erwartet hatten.

¹⁰⁵ Vgl. Kapitel 1.2.2

¹⁰⁶ z.B. die Nutzung von Twitter und Facebook im US-Wahlkampf 2016

¹⁰⁷ Kündig, Albert, Bütschi, Danielle (2008: 2)

Wie obendargelegt, wurde der Computer ursprünglich entwickelt und eingesetzt, um wissenschaftliche und industriell organisierte Arbeitsprozesse zu unterstützen. Sie waren über längere Zeit ausschließlich Werkzeuge; der Fortschritt in der Speicher-¹⁰⁸ und Netzwerktechnologie (Kommunikationssoft- und hardware) verwandelte den Computer in ein soziales Aggregat, das lebendige menschliche Fähigkeiten und Fertigkeiten beeinflusst bzw. ersetzt und die Privatsphäre der Menschen in den öffentlichen Raum eingliedert.

Weil der Kontakt zwischen den Benutzern als *Datenaustausch* stattfindet, der von einem Kommunikationssystem angeleitet und überwacht wird, Kommunikation also vollzogen wird durch algorithmisierte Prozesse, die Kontaktdaten in Speichermedien ablegen bzw. sie von dort abholen und an den Endgeräten zur Anzeige bringen, wird die Dynamik situativer kommunikativer Ereignisse überlagert durch Schnelligkeit und Unverbindlichkeit. Mit der programmgesteuerten Kommunikation können zwischen Servern und Endgeräten wie PCs, Smartphones etc. zu jeder Zeit und an jedem Ort Kontakte hergestellt und Daten schnell ausgetauscht werden. Diese soziotechnische Funktion der Maschinen und Geräte und ihre überaus einfache Handhabbarkeit faszinieren die Benutzer, auch deswegen, weil *Mobilität* (schreiben und lesen immer und überall) und *Geschwindigkeit* als Hauptattribute der Technologie auf die Benutzer permanent einwirken und zu deren Anspruch werden.

Das Verhältnis der Menschen zu den von ihnen entwickelten Maschinen ist zugleich ein Verhältnis, das als *hierarchisch* beschrieben werden kann. Hierarchisch deswegen, weil auch eine zwischen Mensch und Maschine „verteilte Intelligenz“¹⁰⁹ eine vom Menschen entworfene Intelligenz ist. Die in den Computer überspielte Intelligenz kann aber mit der leiblich-schöpferischen Intelligenz des Menschen insofern nicht verglichen werden, weil sie selbst die Kreation der menschlichen Intelligenz ist und von ihr funktional zum Einsatz gebracht wird. Es bleibt eine Tatsache, dass ein programmgesteuertes Artefakt über keine Intellektualität, Empathie, Gefühl, Denken und Verständnis verfügt und verfügen wird. E-Technologie reproduziert formalisierbare (rationelle) Abläufe, die vorher in Algorithmen zerlegt und programmiert werden, auch dann, wenn sie die Ergebnisse der digitalen Reproduktion neu zusammensetzt oder aus Programmcode entsprechend den in Algorithmen vordefinierten Regeln neuen Programmcode generiert.

Wenn, wie David E. Nye sagt,

„Jede Maschine [...] das Produkt ihrer Zeit, der Gesellschaft und des Ortes (ist), wo sie entsteht“¹¹⁰

wäre zu fragen, welche gesellschaftlichen Strukturen und Eigenschaften sich in einer Technologie spiegeln, die zu einem allumgreifenden Phänomen geworden ist, das die leibliche Potenz menschlichen Wahrnehmens, Denkens und Verhaltens zurückdrängt. Eine Antwort auf diese Frage könnte lauten: Es sind die dominant ökonomischen Strukturen der

¹⁰⁸ Kapitel 2.2

¹⁰⁹ vgl. Rammert (2007: 95)

¹¹⁰ David E. Nye (2008: 242)

Kapitalverwertung, die Interaktion und Kooperation von Menschen in einen inszenierten Datenaustausch verwandeln.¹¹¹

Die eben beschriebene Hierarchie im Mensch-Maschine Verhältnis, die bisher den Vorrang des Menschen vor der Maschine bzw. der menschlichen Arbeit vor der Maschinenarbeit implizierte, hat sich zugunsten der Maschine verschoben. Die Verschiebung der Hierarchie zwischen Mensch und Maschine geht auf die „Intelligenz“ in den Algorithmen zurück, die, je nach Komplexität der abgebildeten Ablauf- und Entscheidungsprozesse, von hunderten bzw. tausenden Ingenieuren und Informatikern entwickelt und realisiert werden. Diesen in den Computer überspielten, mächtigen Algorithmen steht der Benutzer als einzelner gegenüber und hat im Grunde genommen keine andere Wahl, als ihnen Folge zu leisten. Man könnte sagen, dass die Technologie gegenwärtig einen Entwicklungsgrad erreicht hat, der das Mensch-Maschine-Verhältnis in ein umgekehrtes Subordinationsverhältnis - nämlich in ein *Maschine-Mensch-Verhältnis* verwandelt.

Aus der folgenden Aussage von Werner Rammert kann man seine subtile Befürchtung, es könnte ein Subordinationsverhältnis zugunsten der Maschine eintreten, leicht heraushören:

„Durch diese Techniken [...] werden Entwickler und Nutzer vor die Entscheidung gestellt, wie viel *Autonomie* sie dem technischen System aus Gründen der Kosten und des Komforts geben sollen und wie viel *Intervention* und *Transparenz* für den menschlichen Nutzer sie vorsehen sollen, um Selbstbestimmung, Sicherheit und Datenschutz zu bewahren.“¹¹²

Prüft man diese Aussage an den technischen Implikationen der programmgesteuerten Kommunikation und an den AGBs der Internetkonzerne, würde man feststellen, dass die Nutzer keineswegs nach ihrer Autonomie oder Interventionsmöglichkeiten, Selbstbestimmungswünschen, Sicherheits- und Datenschutzbedürfnissen gefragt wurden.¹¹³ Eine auf das gegenseitige Verständnis der Produzenten und Konsumenten beruhende Entwicklung der Technologie, wie Rammert es implizit ausdrückt, wird vielleicht ein Wunschdenken bleiben.

Gegenwärtig scheint ein Punkt erreicht worden zu sein, an dem die Anwendung von programmgesteuerter Kommunikationstechnologie in *Widerspruch* tritt zum Bedürfnis der Menschen nach sozialem Kontakt und Anerkennung in Gemeinschaften. Menschen brauchen ein soziales Umfeld, das sie gestalten können und das ihnen erlaubt, sich als Person zu entwickeln und zu entfalten. Ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten sind abhängig von ihrer sozialen Erfahrung, und ihre Kooperation ist nicht nur Mittel zum Zweck, sondern das Integral eines humanspezifischen Daseins. Technologie kann diese Bedürfnisse strukturell *nicht* erfüllen. Als soziales Aggregat bleibt sie technisches Artefakt.

¹¹¹ Auf dieses Argument wird in Kap.7 ausführlich eingegangen

¹¹² Werner Rammert (2007: 36)

¹¹³ Im Gegenteil, selbst die Bundesregierung kann sich gegen Facebook nicht durchsetzen. FAZ-Feuilleton 15.12.2015, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/heiko-maas-beisst-sich-an-facebook-die-zaehne-aus-13968117.html>, „Heiko Maas beißt sich an Facebook die Zähne aus [...] Stattdessen verschickte es (Facebook A.K.) Mails, in denen es hieß, Kommentare wie „Knallt diese Pseudo-Flüchtlinge ab“ widersprechen nicht den Gemeinschaftsstandards von Facebook.“ [...] Facebooks Verzögerungsstrategie veränderte sich erst durch ein Ermittlungsverfahren, das die Staatsanwaltschaft Hamburg auf die Anzeige des Würzburger Anwalts Chan-jo Jun gegen mehrere Facebook-Manager hin aufgenommen hatte (F.A.Z. vom 21. November 2015)“. Die ursprüngliche, ablehnende Haltung von Facebook rührt sehr wahrscheinlich daher, dass auf die gestellten Erwartungen und Forderungen einzugehen und sie zu erfüllen, mit erheblichen Kosten verbunden sind.

2.7 Resonanz: Von der Physik in die Neurologie und Soziologie

Bei der Analyse der programmgesteuerten Kommunikation hat der Begriff *Resonanz* eine wichtige Bedeutung, der daher an dieser Stelle etwas näher erläutert wird. Der Begriff Resonanz, der in die Soziologie Eingang gefunden hat,¹¹⁴ stammt ursprünglich aus der Physik.

In der Physik (Mechanik, Elektronik, Elektrotechnik) kann jeder *schwingfähige* Körper bzw. jedes *schwingfähige* System durch eine periodische Erregung zu einer Schwingung gezwungen werden.¹¹⁵ Wird ein Körper durch eine *externe Kraft periodisch* erregt, die der Eigenfrequenz des Körpers entspricht, so geht die Amplitude der Schwingung ins Unendliche, wenn die Zeit ins Unendliche wächst, ein Zustand, der als *Resonanzfall* definiert wird. Dieser Zustand entsteht also, wenn die Energiezufuhr durch die externe Erregung unaufhaltsam anhält.

Modifikationen des Körpers bzw. Systems führen zwangsläufig zur Veränderung der Eigenfrequenz des Systems. Wird ein System weiterhin mit der Eigenfrequenz erregt, die vor der Modifikation zutraf, kann keine Resonanz mehr auftreten, wird aber das veränderte System mit der neu zu bestimmenden Eigenfrequenz erregt, findet wieder eine Resonanz statt. Daraus wird deutlich, dass unterschiedliche Systeme auf unterschiedlichen Frequenzebenen in Resonanz treten können. Also System A tritt in Resonanz, wenn es mit der Eigenfrequenz *a* und System B tritt in Resonanz, wenn es mit der Eigenfrequenz *b* erregt wird.

Ein Beispiel: Im Gleichschritt über eine Hängebrücke marschierende Soldaten können die Brücke in Resonanz bringen, wenn ihre Schrittfrequenz und die Eigenfrequenz der Brücke übereinstimmen. Würden die Soldaten im Resonanzfall mit derselben Frequenz weiter auf der Stelle treten, würde die Amplitude der Brückenschwingung soweit wachsen, dass die Brücke am Ende zerbricht (Resonanzkatastrophe). Würde man die Brücke modifizieren, z.B. die Aufhängung des Bodens mit zusätzlichen Stahlseilen verstärken, würde sie bei der Erregung mit der Eigenfrequenz vor der Modifikation in keine Resonanz mehr treten bzw. eine Resonanz wäre erst dann möglich, wenn die Frequenz der äußeren Erregung und die neue Eigenfrequenz der Brücke identisch wären.

In dieser Arbeit soll der Begriff *Resonanz* sowohl in neurologischen als auch in soziologischen und sozialpsychologischen Bezügen verwendet werden. Wenn diese Ausführungen über die Resonanz aus der Physik auf die Soziologie und im Besonderen auf das Thema der vorliegenden Arbeit übertragen werden, kann folgende Aussage getroffen werden: In der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht kann eine Resonanz zwischen Mensch und Mensch entstehen, wenn durch (sinnliche) Erfahrungen im Gespräch, Wahrnehmungen, Gefühle und Bedürfnisse gespiegelt oder sogar emphatisch aufgenommen werden.

¹¹⁴ Luhmann (1986) und vor allem Rosa (2016)

¹¹⁵ Szabo(1967: 355)Die Erregerkraft errechnet sich als $f(t) = f_0 \cdot \sin \omega t$, wobei f_0 die externe Kraft, ω die Frequenz, mit der die Kraft zur Anwendung kommt und f die aktuell zum Zeitpunkt t wirkende Kraft ist.

Betrachtet man die programmgesteuerte bzw. die Mensch-Maschine-Kommunikation wäre zu fragen, ob Resonanz zwischen Mensch und Maschine entstehen kann und wenn ja, in welcher Qualität, Tiefe und Dauer sie entstehen kann? Eine Beantwortung dieser Frage ist nur möglich, wenn man das *leibliche* Dasein der Menschen als *Voraussetzung* der sozialen Praxis charakterisiert und erläutert. Dies soll im Folgenden geschehen.

3 Das Individuum in der e-Kommunikation aus der neurowissenschaftlichen Perspektive

Aus dem Untertitel dieser Arbeit „*Psycho-soziale Folgen der programmgesteuerten Kommunikation*“ geht hervor, dass es für eine in sich konsistente Analyse und Bewertung der These dieser Arbeit naheliegend ist, die Unterstützung der Neurowissenschaften zu suchen, weil psycho-soziale Identität und menschliches Verhalten ihre Ursachen auch in den inkorporierten, physiologischen bzw. ihren neurologischen Daseinsvoraussetzungen haben. In diesem Kapitel sollen deshalb die Ergebnisse der Neurowissenschaften aufgenommen und für die Analyse fruchtbar gemacht werden.

Wenn Thomas Fuchs feststellt, dass

„das Gehirn vielmehr ein Organ (ist), das unsere Beziehung zur Welt, zu anderen Menschen und zu uns selbst vermittelt (...), ein Transformator, der Wahrnehmungen und Bewegungen miteinander verknüpft“¹¹⁶

dann folgt daraus, dass das Gehirn

„sich nicht mehr (zeigt) als isolierte Burg des Subjekts, sondern sich (...) zeigt als ein Beziehungsorgan.“¹¹⁷

Die Gehirnforschung hat inzwischen bewiesen, dass der Kontakt der Menschen mit der sozialen Welt, die über sinnliche Impulse stetig auf die Menscheneinwirkt, in der Weise neuronale Strukturen im Gehirn hinterlässt, als dass die sozialen Erfahrungen im Gehirn dispositionell repräsentiert werden. Wahrnehmung und damit auch Denken und Verhalten

„(beruht) unmittelbar und ausschließlich auf jenen neuronalen Repräsentationen, die topographisch organisiert sind und die in frühen sensorischen Rindenfeldern stattfinden.“¹¹⁸

Thomas Fuchs ergänzt:

„In der Regel werden Repräsentationszusammenhänge von uns erzeugt: Ein Landkarte, die wir herstellen, repräsentiert eine Landschaft, ein Portrait eines Menschen, ein Satz, einen Sachverhalt.“¹¹⁹

Soziale Erfahrungen

„(...)manifestieren sich in einer grundlegenden, leiblichen Subjektivität.“¹²⁰

Erfahrungen werden als Vorstellungsbilder „gespeichert“ und bestimmen im Fortgang unser Denken und Verhalten, denn auch

„das „reine Denken“ vermag sich nicht vom leiblichen Bewusstsein abzulösen. (...) Allesbewusste Erleben ist daher nicht nur an den physiologischen Körper als biologische Basis gebunden, sondern auch an den subjektiven Leib.“¹²¹

Es muss daher angenommen werden, dass die neuartigen Kommunikationsformen, die über den Computer als Medium vermittelt und genutzt werden, eine erhebliche Wirkung auf die Gestaltung der Gehirnarhitektur haben. Indem körperlich-sinnliche Impulse, die in einem

¹¹⁶ Thomas Fuchs (2008: 21)

¹¹⁷ ebd.

¹¹⁸ Damasio (2015: 142)

¹¹⁹ Fuchs (ebd.: 61)

¹²⁰ ebd.: 97

¹²¹ Fuchs ebd.

situativen, sozialen Kontext entstehen, zurückgedrängt werden zugunsten technologisch angeleiteter Kommunikationsverfahren, werden die dispositionellen Repräsentationen im Gehirn andere topographische Formen haben. Weil ein einziger Sinn, nämlich der Sehsinn, überproportional beansprucht wird, zu Ungunsten anderer Sinneserfahrungen (hören, riechen, schmecken, fühlen) kann erwartet werden, dass eine *komplexe* Vernetzung sinnlicher Reflexe in der Hirnarchitektur sich schwerer entwickeln kann und die Fähigkeit zur Gestaltung sozialer Beziehungen dadurch beeinflusst wird. Das Sozialverhalten der Menschen verändert sich und wenn man sich vorstellt, dass wir am Anfang einer Entwicklung stehen, wird die Veränderung tiefgreifend sein.¹²² Daher sollen die Ergebnisse der Gehirnforschung und die Überlegungen der Neurowissenschaften (Neurobiologie, Psychologie, Psychiatrie) zur Deutung des Problemkreises hinzugezogen werden, wobei die Notwendigkeit und Bedeutung einer interdisziplinären Betrachtungsweise von den beteiligten Wissenschaften hervorgehoben wird:

„(...) keine geistes- oder sozialwissenschaftliche Forschung über Kognition kommt aus, ohne zumindest implizit Erkenntnisse über die physiologische Dimension vorauszusetzen oder sich darauf zu beziehen.“¹²³

3.1 Erkenntnisse der Gehirnforschung

Einen wesentlichen Beitrag zur Deutung psycho-sozialer Prozesse (Wahrnehmung, Denken, Verhalten und Bewusstsein) leistet die Gehirnforschung und die klinische Psychologie und Psychopathologie. Seit einigen Jahren haben sich durch den - u.a. technologischen - Fortschritt in diesen wissenschaftlichen Disziplinen die Kenntnisse in der Analyse und Interpretation der affektiv-kognitiven Verarbeitungsprozesse im Gehirn wesentlich erweitert, insbesondere durch bildgebende Verfahren, die dies u.a. ermöglicht haben.

Die permanente Beeinflussung des menschlichen Gehirns durch die Umwelt, die den Menschen von seiner Entstehung bis zu seinem Tode begleitet, wird durch moderne Messmethoden nachgewiesen:

„Heutzutage finden sich dank der verfeinerten Untersuchungsmöglichkeiten der Hirnforschung mit denen man nicht nur sehr exakte Volumenmessungen und Zellzählungen einzelner Strukturen machen kann, sondern auch – über die Techniken der funktionalen Bildgebung (Positronen-Emissions-Tomographie (PET)) u. funktionelle Kernspintomographie (fMRT)) vielfältige Hinweise dafür erhält, dass unser Gehirn sich, *abhängig von Umwelteinflüssen*, bei jungen wie bei erwachsenen Menschen *verändert*.“¹²⁴

Bevor die für die hier vorliegende Fragestellung wichtigsten Ergebnisse der Naturwissenschaften im Folgenden vorgestellt werden, sollen zunächst die Grenzen des Wesens und der Bedeutung von empirischen Daten abgesteckt werden.

¹²²Hinsichtlich tiefgreifender Veränderungen der (sozialen und natürlichen) Umwelt durch Technologie vgl. das Beispiel zu den ökologischen und sozialen Folgen der Automobiltechnologie in Kapitel 1 und 2

¹²³Stegmaier in: Reichertz, Zaboura; (2006: 102)

¹²⁴Markowitsch in: Reichertz, Zaboura (Hg.), (2006: 31f, Hervorhebung A.K.)

Was können Messdaten aussagen?

Eine Messung bei einem Messverfahren bzw. bei einem bildgebenden Verfahren liefert Werte physiologischer Vorgänge im Inneren des Menschen, die sich zu einem Bild kompilieren lassen und eine *aktuelle* Ansicht darstellen. Diese Messwerte bzw. das kompilierte Bild macht also eine Aussage über den *diskreten* Zustand im Augenblick der Messdatenerfassung.

Eine Messung hat also *nicht* die Eigenschaft, eine *Wechselwirkung* zwischen den physiologischen Vorgängen im Inneren des Menschen und seinen äußeren Lebensbedingungen, also Umwelteinflüssen abzubilden. Messdaten „kleben“ sozusagen an einem konkreten physikalischen Körper, dessen Gehirn als Messstrecke, sie während eines Messprozesses zu einem *bestimmten Zeitpunkt* und in einem *bestimmten Zustand* als *diskrete* Werte liefert.

Das Verhältnis des Körpers zu seiner Umwelt, in der er sich befindet und die Wechselwirkung beider, kann mit Hilfe von Messdaten also nur in einem Ausschnitt erfasst und interpretiert werden und auch das ist nur dann möglich, wenn Messreihen bei veränderten Versuchsbedingungen durchgeführt und die jeweiligen Messdaten erfasst und in Bezug gesetzt werden. Die impliziten Grenzen empirischer Forschung werden hier sichtbar.

Das Auffinden von Wechselwirkungen und damit von Strukturen ist immer das Ergebnis von *qualitativen* Verfahren und Bewertungen. Wechselwirkungen repräsentieren sich also in Überlegungen und Zusammenhängen, die von den Forschern *interpretierend* ermittelt werden, wobei eine schlüssige Interpretation einer schlüssigen Theorie bedarf.

„Kultur und Zivilisation können nicht das Werk einzelner Individuen sein und damit auf biologische Mechanismen reduziert werden und noch weniger lassen sie sich auf eine Anzahl genetischer Festlegungen zurückführen. Zu ihrem Verständnis sind wir nicht nur auf die allgemeine Biologie und Neurobiologie angewiesen, sondern auch auf die Methoden der Sozialwissenschaften.“¹²⁵

Damasio weist also darauf hin, dass das Zusammenwirken der beteiligten Wissenschaften elementar ist für eine schlüssige Interpretation der Interaktion zwischen Menschen (Sozialverhalten). Diesen Wirkungszusammenhang berücksichtigend, kann der Stand der Gehirnforschung im Augenblick folgendermaßen beschrieben werden:

3.1.1 Der Einfluss der sinnlichen Erfahrung auf die Gehirnstruktur

Es gibt kein allgemein sichtbares und wahrnehmbares Bild der Lebenswelt, die uns umgibt, sondern ein individuelles „internes Weltmodell“¹²⁶, das vermittelt ist durch die uns ganz persönlich zur Verfügung gestellten Rezeptoren (Sinnesorgane) bzw. durch die sehr speziellen Strukturen unseres ganz persönlichen Gehirns und seinen *spezifischen* Strukturen im Neocortex, Hippocampus, Thalamus, in den Neuronen, Synapsen und den molekular gesteuerten Prozessen in den Gehirnzellen.

¹²⁵Damasio, (2015: 175)

¹²⁶vgl. Borst/Grothe „Die Welt im Kopf“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011: 49+55)

Von vornherein wird die Struktur dieses Gehirns durch die Impulse/Reize aus der Außenwelt kreiert. Denn: Was wir sind, ist das Ergebnis unserer Erfahrungen i.S. von sehen, hören, berühren, riechen und schmecken. Es entwickeln sich in Reaktion auf diese Reize spezifische Gefühle, die sich in einer spezifischen Gehirnarchitektur niederschlagen.¹²⁷

Vom ersten Lebenstag an, über die Lebenszeit hinweg, liefern unsere Rezeptoren viele unterschiedliche Sinneseindrücke, die als sinnliche Impulse in den Körper eindringen und dort eine physiologische Spur hinterlassen. Unterschiedliche Gehirnareale erhalten gleichzeitig Impulse/Reize und bearbeiten sie. Sie werden in den Nervenzellen gespeichert und liefern ein „Modell“, das *veränderlich* ist. Wenn neue, vom Modell abweichende Impulse bzw. Reize von den Rezeptoren wiederholt und stetig geliefert werden, „überschreiben“ sie das „alte“ Modell, d.h. die gespeicherten Sinneseindrücke werden durch neue ersetzt. Das über die Rezeptoren hergestellte „Modell“ im Gehirn verändert sich, wenn kontinuierlich körperlich-sinnlich erfahrene Abweichungen es erfordern, d.h. wir passen uns an neue Einflüsse und Bedingungen in der Lebenswelt an. Der Prozess der Anpassung gelingt, wenn das „alte Modell“ wiederholt „überschrieben“ wird.¹²⁸

Die Fähigkeit des menschlichen Gehirns, Sinneserfahrungen physiologisch zu hinterlegen, also Impulse der Außenwelt neuronal zu verwerten, sie als „Modell“ im Gehirn „abzuspeichern“ und dies Modell im zeitlichen Verlauf an Veränderungen anzupassen, bestätigt die hohe Bedeutung von Stimulantien und Impulsen durch die Außenwelt und damit den *evolutionären* Gehalt des Verhältnisses von biologischen Eigenschaften eines Organismus zu seinen lebensweltlichen Bedingungen.¹²⁹

Man könnte also sagen, dass das Sein der Person sich maßgeblich aus dem sozialen Kontext generiert, der es erzeugt. Der Marx'sche Imperativ „Das Sein bestimmt das Bewusstsein“ ist eine Aussage, die von den Neurowissenschaften und der Gehirnforschung im Kern bestätigt wird. Das *So-Sein* der Person wird durch die soziale Erfahrung hervorgebracht, d.h. ihr Reiz-Reaktionscharakter beeinflusst nachhaltig die Architektur des Gehirns, indem sie entlegene (getrennte) Gehirnbereiche miteinander vernetzt, Neuronen vervielfältigt und Synapsen verstärkt, so dass ein dichtes Netz voneinander in Beziehung stehender Gehirnareale entwickelt wird. Zugleich kann der Körper der Person nichts „abbilden“, was außerhalb des Seins der Person existiert und das Bewusstsein der Person kann nur das eigene So-Sein „abbilden“.

„Es ist offensichtlich, dass wir aus diesem Kreis nicht heraustreten können und somit nicht aus unserem kognitiven Bereich.“¹³⁰

¹²⁷ Damasio verwendet in diesem Zusammenhang den Begriff *Topographie*.

¹²⁸ vgl. Borst/Grothe „Die Welt im Kopf“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011: 49 +55); Ciompi (2005); Damasio (2011)

¹²⁹ vgl. (Ciompi 2005); vgl. Damasio (2015)

¹³⁰ Maturana/Varela (1987: 260)

3.1.2 Die Hebb'sche Regel – Assoziationen und Resonanzen

Hebb formuliert in seinem Buch in Kap. 4 unter der Überschrift „A Neurophysiological Postulate“ die berühmte *Hebb'sche Regel*:

„When an axon of a cell A is near enough to excite a cell B and repeatedly or persistently takes part in firing it, some growth process or metabolic change takes place in one or both cells such that A's efficiency, as one of the cells firing B, is increased.“¹³¹

Die Regel besagt: Wenn ein Axon einer Zelle eine andere Zelle erregt und sich wiederholt und dauerhaft an ihrer Aktivierung (Befeurung) beteiligt, so erfolgen in einer oder beiden Zellen Wachstumsprozesse bzw. metabolische Veränderungen, so dass die Effizienz der aktivierenden (befeurnden) Zelle und der aktivierten bzw. befeuertem Zelle zunimmt. Umgangssprachlich ausgedrückt würde die Aussage lauten: *What fires together wires together.*¹³²

Dieser neuronale Prozesszusammenhang bedeutet, dass bei gleichzeitigem Hören, Sehen und/oder Fühlen eines Impulses aus der Außenwelt im Gehirn Verbindungen im Sinne von *Resonanzen* zwischen *verschiedenen* Hirnarealen hergestellt werden, d.h. die Neuronen in diesen *verschiedenen* Hirnarealen sind miteinander vernetzt und verstärken sich dadurch gegenseitig. Die komplexe Verbindung verschiedener Hirnareale (Resonanzen) durch die unterschiedlichen sinnlichen Impulse verstärkt Neuronen und Synapsen und erweitert das Spektrum der sensuellen Assoziationen mit der Folge, dass das *Erlebnis* sich vertieft. Dieser Prozess wird *Erfahrung* genannt.

Nervenzellen (Neuronen) verstärken und verbinden sich also vor allem dann, wenn sie gemeinsam aktiv sind. Die Entdeckung der Langzeitpotenzierung (LTP) konnte die Gültigkeit der Hebb'schen Regel nachweisen.¹³³ Dieses bis heute wichtige Erkenntnis der Gehirnforschung hat bedeutende Folgen für die sozialen Implikationen von Wahrnehmen, Denken und Handeln. Der Befund soll deshalb näher erläutert werden:

Wenn ein visueller Reiz, z.B. das Sehen einer Figur, gleichzeitig durch andere Sinnesreize (z.B. hören, riechen und/oder fühlen der Figur) verstärkt wird, was in Kontakten von Angesicht zu Angesicht mal mehr, mal weniger, aber letztlich immer geschieht, werden die beteiligten *Neuronen* in den unterschiedlichen Hirnarealen sowie ihre Verbindungen untereinander (*Synapsen*) durch Aktivierungen mal der einen mal der anderen Zelle *verstärkt*. Bei stetiger Beanspruchung bestimmter Hirnareale entstehen in diesen Arealen darüber hinaus *neue* Nervenzellen, d.h. die Zahl der Nervenzellen erhöht sich, so dass die Leistungsfähigkeit des Gehirns in dieser Hinsicht gesteigert wird. Die *Verstärkung* des visuellen Reizes, hier das Sehen der Figur, wird also hervorgerufen durch andere Sinnesreize wie das Hören und Berühren der Figur. Die Verstärkung wirkt *assoziativ*, d.h. sie ruft, zeitlich versetzt, Aktivitäten hervor, die zeigen, dass die gelernten *sinnlichen* Eindrücke bei bloß

¹³¹ Hebb, (1949:50)

¹³² vgl. Korte/Bonhoeffer „Wie wir uns erinnern.“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011, 16)

¹³³ vgl. Korte/Bonhoeffer in: (ebd.: 67ff)

schemenhaftem bzw. bruchstückhaftem Erscheinen *einer* der sinnlichen Eindrücke wiedererkannt wird.¹³⁴

Das Hebb'sche Postulat hat das Interesse der Forscher geweckt, es an Hand von den Sehsinn betreffenden Experimenten zu überprüfen. Mit Katzen, die unter normalen und restriktiven Bedingungen aufgezogen wurden, hat man visuelle Experimente durchgeführt. Katzen, die in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt aufwuchsen, zeigten *Defizite* in ihren auf Beobachtung ankommenden Verhaltensweisen im Vergleich zu den frei aufgewachsenen Katzen aus demselben Wurf.¹³⁵ Ähnliche Defizite bei einem anderen Experiment begründeten Riesen & Aarons damit, dass die Katzen nicht ausreichende Gelegenheit hatten, „sensory-sensory association“¹³⁶ zwischen den Zellen im Sinne von Hebb zu entwickeln. Ein besonders interessantes Experiment wurde von Held und Hein¹³⁷ durchgeführt, auf das im Folgenden ausführlich eingegangen wird:

Es wurden 20 Katzenbaby aus *unterschiedlichen* Würfen *in Dunkelheit* aufgezogen. Jeweils aus unterschiedlichen Würfen wurden 10 Paare gebildet und in 2 Gruppen aufgeteilt. Eine kreisförmige Versuchsstrecke wurde gebaut, die aus einer etwa 60 cm hohen Hauptdrehachse in der Mitte des Raumes und einer darauf mittig montierten geraden Stange von etwa 100 cm Länge bestand. An einem Ende der Stange wurde die erste (aktive) Katze an einer der Stange zu Boden gerichteten Achse (eigene Achse) fest angebunden. Die Katze konnte die Stange im Kreis um die Hauptdrehachse und sich selbst frei um ihre eigene Achse bewegen. Am anderen Ende der Stange wurde die zweite (passive) Katze *in einer Gondel fest angeschnallt*, die auf 360° drehbaren Rädern fuhr und mit einer eigenen Achse, wie die erste Katze, an der Stange verbunden wurde. Der Kopf der zweiten Katze wurde durch ein Loch an der vorderen, schräg verlaufenden Plexiglaswand der Gondel gesteckt, so dass sie sich selbst nicht, aber den Kopf zu allen Seiten frei bewegen und alles beobachten konnte. Jede Kreisbewegung, mit der die aktive Katze die Stange um die Hauptdrehachse drehte und jede Bewegung, die sie um die eigene Achse machte, wurden über kinematische Verbindungen auf die Gondel übertragen. Anders gesagt: Die Gondel hat und somit auch die festangeschnallte, passive Katze exakt jede Bewegung zeitgleich nachgemacht, die die erste Katze erzeugte. Der Versuch dauerte täglich 3 Stunden, den Rest der Zeit haben sie bei ihren Müttern und Geschwistern in dunklen Räumen verbracht. Insgesamt wurde der Versuch über einige Wochen (8 bis 12 Wochen) 6 Mal wiederholt.

Nach dem Abschluss der Versuche wurden die Katzenbabys auf dem Plateau eines Cliffs mit einer tiefen und einer flachen Seite freigelassen. Dabei wurde festgestellt, dass alle *aktiven* Katzenbabys bei allen 12 Versuchen sich jedes Mal für die flache Seite entschieden haben, während alle passiven Katzenbabys, die keine Erfahrung mit ihren Tatzen gemacht hatten, keinen Unterschied zwischen der flachen und tiefen Seite erkannt haben und deshalb immer die naheliegende tiefe Seite hinuntergekullert sind. Alle passiven Katzenbabys wurden nach einem 48 stündigen Aufenthalt in Freiheit in einem beleuchteten und mit verschiedenen

¹³⁴ vgl. Korte/Bonhoeffer in: (ebd., 72ff)

¹³⁵ vgl. Riesen & Aarons (1959)

¹³⁶ Riesen & Aarons (1959: Apr; 52(2):142-149)

¹³⁷ Held & Hein (1963)

Musterstücken und Hindernissen versehenen Raum erneut auf das Plateau des Cliffs gesetzt; diesmal sind sie alle die flache Seite hinabgestiegen.

Held und Hein ziehen aus diesem Versuch folgende Schlussfolgerung:

„These findings provide convincing evidence for a developmental process, in at least one higher mammal, which requires for its operation stimulus variation concurrent with and systematically dependent upon self-produced movement.“¹³⁸

Alle aktiven und passiven Katzen haben während des gesamten Experiments immer genau denselben optischen Reizen gegenübergestanden, aber die passiven Katzen konnten die Struktur ihrer unmittelbaren Umgebung, Kanten, Hindernisse, flach, tief, nicht erkennen, weil ihnen verwehrt war, durch Einsatz ihres Körpers und *Selbstbewegung* eigene Erfahrungen mit der Umwelt zu machen. Das Optische reizte nur einen der Sinne und „bildete sich ab“ in einer bestimmten Region des Gehirns, war aber allein nicht ausreichend, um die Welt zu erkennen und Erfahrungen zu machen. Erst nachdem sie mit eigenem Körper die Erfahrung gemacht haben, was Hindernis oder Kante etc. bedeutet, haben sie mit den aktiven Katzenbabys gleichgezogen. Das Experiment zeigt also, dass der Kontakt zur Lebenswelt dann adäquat hergestellt wird, wenn *verschiedene* Teile des Gehirns miteinander in Resonanz treten, verschiedene Nervenzellen an einer Erfahrung beteiligt sind und die Fähigkeit zu einer assoziativen Welterkennung entwickeln. Resonanz meint also die Verstärkung von Nervenzellen und Nervenbahnen durch Reiz-Reaktionen in *verschiedenen* Nervenzellen *verschiedener* Hirnregionen, anschaulich gesprochen: Nervenzelle N1 der Region R1 und die Nervenzelle N2 der Region R2 und die Bahnen (Axons und Synapsen) zwischen beiden Nervenzellen werden verstärkt, indem N1 und N2 miteinander in Resonanz treten.

Dieses Experiment beweist sehr klar die Aussage „*Die Technologie verändert die Menschen und die Gesellschaft, indem sie wirkt.*“¹³⁹ In ihrer auf die Situation der Katzen im Experiment adaptierten Form, könnte die Aussage auch lauten: Technologie verhindert Resonanz und damit verhindert sie Erfahrungen.

Das Experiment, das von Held und Hein durchgeführt wurde, kann auf Menschen übertragen werden. Die Aussagen des Experiments lassen Rückschlüsse zu auf die Wirksamkeit der Technologie auf das Sozialverhalten von Menschen. Es ist lediglich eine Frage der Perspektive bzw. des Zustandes, in dem man sich befindet, welche von beiden Aussagen die Zutreffende ist. Das Experiment wurde mit Katzenbabys gemacht, die bei der Geburt blind waren und nur das sind, was sie sind, nämlich höhere Säugetiere ohne jede Welterfahrung. Man könnte sagen, sie sind zu Beginn ihres Lebens *erfahrungsleer*. Die erste Aussage lässt sich auf die passiven Katzenbabys im Experiment nicht anwenden, weil sich bei den neugeborenen Katzen noch nichts gebildet und entwickelt hat und nichts vorhanden war, was zu verändern wäre, sie sind also *erfahrungsleer*. Deshalb lässt sich die zweite Aussage auf sie anwenden, nämlich dass sie durch äußere Wirkung daran gehindert werden, sich zu

¹³⁸ Held & Hein (ebd., Vol. 56, No. 5, 872-876)

¹³⁹ vgl. Kap. 2.1 Werkzeug und Technologie im Allgemeinen

entwickeln, d.h. ihre Welterfahrung zu machen. Die Katzenbabys waren am Anfang ihres Lebens und hätten -wenn man denn in ihre Freiheit nicht eingegriffen hätte- ihre Welterfahrungen gemacht. *Wer oder Was* hat die passiven Katzenbabys in ihren 2,5 -3 Monate alten Leben daran gehindert, mit der Welt in Berührung zu kommen und Erfahrungen zu machen? Das war offenkundig die *Apparatur*, die ihnen alle Möglichkeiten genommen hat, im eigenen Körper mit seinen äußeren Grenzen zu sein, ihre Tatzen als Teile, die zu ihrem Körper gehören, einzusetzen, mit denen die objektive Welt subjektiv zu erfassen und zu verinnerlichen. Die Apparatur war zweifelsfrei die Ursache für das Fernhalten der Katzenbabys von der Welterfahrung. Es reicht eben nicht aus, wie es sich im Katzen-Experiment gezeigt hat, die objektive Welt wiederholt nur mit *einem* Sinn, nämlich nur dem *Sehsinn* zu erfassen.

Die aus experimentellen Untersuchungen mit Katzen als höheren Säugetieren gewonnenen Erkenntnisse über ihre Gehirnentwicklungen und Aktivitäten als Folge der Wirkung von Apparaturen, können gleichermaßen übertragen werden auf die verhindernde und verändernde Wirkung von (Kommunikations-)Technologien auf Menschenbabys, Kinder, Jugendliche und Erwachsene.¹⁴⁰ Die Veränderung der Menschen findet nicht statt, indem das Volumen und die Qualität seiner subjektiven Erfahrung vergrößert bzw. erhöht wird, sondern die Veränderung findet durch Stutzen bzw. Zurückdrängen der leiblichen Fähigkeiten, Fertigkeiten sowie Emotionen und Beziehungen statt bzw. *die Verhinderung* zeigt sich im Unterdrücken der Entstehung von Resonanzen, also von Weltbeziehungen.

Für die Soziologie heißt dies, dass das Soziale, *körperlich* vermittelt, inhärenter Bestandteil des *Leibes* der Person ist. Die psycho-physische Identität der Person wird entwickelt durch die physiologische Wirkung der sozialen Praxis. Die soziale Praxis löst in der Weise Resonanz aus, als dass die Art und die Weise der Impulse aus der Außenwelt einen leiblichen „Abdruck“ in Körper und Gehirn hinterlassen.

„Die Vorgängigkeit und Unhintergebarkeit einer Welt, auf die sich Subjektivität immer schon bezogen findet, ist dabei zuerst und zunächst eine *leibliche*: Durch die Wirkung der Schwerkraft auf unsere Körper, durch die Funktionsweise unserer Sinne und durch die Taktilität der Haut entsteht, wie insbesondere Maurice Merleau-Ponty nicht müde wird zu betonen, eine fühlbare Welt und mit ihr jede Art von Bewusstsein immer als Bewusstsein und Wahrnehmung einer Präsenz einer Gegenwart von etwas, auf das sich der oder die Erfahrende nicht nur bezogen findet, sondern das auch *konstitutiv* für die Erfahrung und damit auch das Subjekt selbst ist.“¹⁴¹

Wenn nun soziale Praxis tendenziell darin besteht, programmgesteuert zu kommunizieren, also *oft* und *ausdauernd* auf *elektronische Impulse*, d.h. Texte und/oder *BildervonAbwesenden* zu reagieren, dann bildet das Gehirn einer Person, soweit die Person auf die Technologie resonant reagiert, sie also nicht ablehnt, ein soziales Verhalten aus, das sich entwickelt unter der Bedingung einer *Verhinderungkörperlich-sinnlicher* Erfahrung.¹⁴² Da die Person in der *programmgesteuerten* Kommunikation kein Gegenüber hat, das durch

¹⁴⁰ s. Kapitel 3 und 4

¹⁴¹ Rosa (2016: 66)

¹⁴² Resonante Reaktionen auf Technologie ist dann gegeben, wenn die Nutzung der Technologie ein Bedürfnis erfüllt. Das Gegenteil, die Ablehnung der Technologie, ihre Nichtnutzung, scheint eher eine von Wissen und Bewusstsein getragene *Entscheidung*.

körperliche Reaktionen Kommunikation *erfahrbar* macht, wird die sinnliche Erfahrung der Beteiligten nachhaltig eingeschränkt und zugleich kann *keine* Interaktion der Beteiligten vollzogen werden, denn Interaktion setzt leibliche Präsenz voraus. Vielmehr ereignet sich eine *Verbreitung von Informationen*, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie selbstbezogene Darstellungen von eigenen Wahrnehmungen und Empfindungen¹⁴³ zum Gegenstand hat, eben *weil* der Sender/Empfänger der Nachricht bzw. Botschaft abwesend ist. Eine leiblich-sinnliche Erfahrung der Kommunizierenden bleibt ausgeschlossen und damit bleibt auch eine *unterschiedlich intonierte* aber *gemeinsame* Erfahrung der Kommunizierenden ausgeschlossen, die vergemeinschaftend wirken kann. Übrig bleibt ein durch Technologie angeleiteter *Datenaustausch*.

3.1.3 Die Beziehung zwischen Körper, Gefühl und Denken

Als gesichertes Erkenntnis der Gehirnforschung gilt, dass der *Zustand des Körpers* im Gehirn rekursivrepräsentiert wird. Nach Damasio ist der Körper im Gehirn „kartiert“ und *umgekehrt* beeinflusst das „kartierte Bild“ im Gehirn den Körper, dessen Zustand ein Ausdruck dieser „Gehirnkarten“ ist.¹⁴⁴ Anders ausgedrückt, der Körper und das Gehirn befinden sich in permanenter Interaktion. Die durch die ständige Repräsentation des Körpers im Gehirn entstehende „Beschreibung“ des leiblichen Zustands, den Damasio „Hintergrundzustand“ nennt, betrifft nicht nur die augenblickliche körperliche Wahrnehmung und der aus ihr resultierenden Empfindung, sondern darüber hinaus einen historischen Zeitraum.¹⁴⁵

Das Sich-Selber-Aufrufen (Rekursion) des Körpers als Hintergrundzustand im Geist ist wohl einzigartig. Es bedeutet, dass das Leibliche, was bereits im Gehirn repräsentiert ist, auf einer höher liegenden Ebene erneut repräsentiert wird.¹⁴⁶ Im normalen Lebensfluss tritt die stetige Präsenz der Körperrepräsentationen im Gehirn -die Interaktion zwischen Körper und Gehirn- hinter die Erfordernisse der Anpassung an den Lebensvollzug zurück. Den Körper „spürt“ man nicht bzw. er wird nicht wahrgenommen. Doch bei Schmerzen oder sogar geringem körperlichen Unbehagen drängt sich der körperliche Zustand sofort ins Bewusstsein und verändert die Wahrnehmung und mit ihr auch die Gefühle (Affekte). Das subjektive Körpergefühl ausgelöst z.B. durch Schmerz ist von ganz anderer Beschaffenheit als die objektiven, physiologischen, messbaren Vorgänge im Körper, weshalb das Körpergefühl (bei Damasio auch Empfinden) einen bedeutenden Einfluss auf mentale Prozesse hat.¹⁴⁷

Damasio verweist in diesem Zusammenhang auf die klinische Erfahrung mit Anosognostikern¹⁴⁸, die ihre Körperrepräsentationen im Gehirn nicht „aktualisieren“ können, d.h. das Ausbleiben der Repräsentation der objektiven Tatsachen im Gehirn zieht

¹⁴³ vgl. die Analyse in Kapitel 5 der vorliegenden Arbeit; vgl. auch Damasio (2015: 15, 198ff)

¹⁴⁴ Damasio (2011: 101) und (2015)

¹⁴⁵ vgl. Damasio (2015: 15, 198ff, 207 ff) und (2011: 101ff)

¹⁴⁶ vgl. Damasio (2015: 207ff)

¹⁴⁷ vgl. Damasio ebd.

¹⁴⁸ Anosognosie ist i.e.S. ein krankhaftes Nichterkennenkönnen von körperlichen Schädigungen (Halbseitenlähmung, Taubheit etc.). Diese Störung tritt nach Schlaganfällen oder auch bei Schizophrenie auf. Im Unterschied dazu ist das Nichterkennen *wollen* von körperlichen Störungen ein psycho- pathologisches Problem. vgl. Damasio (2015: 211f)

das Ausbleiben der subjektiven Wahrnehmung und Erkenntnis nach sich. Anosognostiker leben mit dem veralteten Hintergrundzustand, der immer noch von einer unversehrten Körperlandschaft ausgeht, obwohl beispielsweise das linke Bein infolge von Störungen gar keine Befehle mehr empfangen kann. Diese Patienten sind oft nicht in der Lage, das eigene Denken und Verhalten und dasjenige der Anderen richtig einzuschätzen.

„Der Mangel an aktualisierten Körpersignalen führt nicht nur zu irrationalen Berichten über ihre motorischen Ausfälle, sondern auch zu unangemessenen Gefühlen und Empfindungen bezüglich ihres Gesundheitszustandes. (...) Die Theorie, die diese Patienten über die eigenen geistigen Zustände und die anderer entwickeln, ist beklagenswert unzulänglich und hoffnungslos überholt. Sie hinkt hinter der historischen Zeit her, in der sie und ihre Beobachter sich befinden.“¹⁴⁹

Körpererfahrung und Bewusstsein der Menschen hängen also *direkt* zusammen. Wenn sich leibliche Praxis nicht ereignet, bildet sich keine Körperrepräsentation als Hintergrundzustand im Gehirn und Bewusstsein. Wenn sich Praxis verändert, verändert sich auch ihre Repräsentation im Gehirn, d.h. die „kartierte“ Erfahrung im Gehirn (Damasio) und ihr Bewusstsein darüber muss sich anders entwickeln als in der Zeit *vor* der Erfahrung. Wie eng die körperlichen Reaktionen und die von ihnen erzeugten *Gefühle* miteinander zusammenhängen und dass es eine vom Körper des Menschen abstrahiertes Gefühl nicht geben kann, hat William James bereitserkannt:

„A purely disembodied human emotion is a nonentity.“¹⁵⁰

Seine Theorie über Körper und Gefühle konzentriert er im folgenden Satz:

„Wenn wir uns eine starke Emotion vorstellen und dann versuchen, alle von ihr hervorgerufenen körperlichen Gefühle von unserem Bewusstsein fernzuhalten, stellen wir fest, dass nichts übrig bleibt, „kein geistiger Stoff“, aus dem Emotion entstehen könnte außer ein kalter und neutraler Zustand intellektueller Wahrnehmung.“¹⁵¹

William James stellte fest, im Gegensatz zum allgemeinen Verständnis, dass die geistige Wahrnehmung von äußerlichen Fakten zur Auslösung von Emotionen führt, die dann körperliche Veränderungen hervorbringen. So folgen körperliche Veränderungen direkt der Wahrnehmung aufregender äußerer Fakten und unser unmittelbares Fühlen dieser körperlichen Veränderungen ist das *Gefühl* (Emotion - Affekt). Die Theorie von William James betrifft also die Gefühle und deren *direkten* Zusammenhang mit körperlichen Reaktionen. Was also herauszuarbeiten ist, wäre die Antwort auf die Frage, wie Gefühle mit Denken und Handeln zusammenhängen. Dies bezüglich besonders hervorzuheben sind die Forschungen von Ciompi und hier insbesondere seine Arbeiten zur „*Affektlogik*“.¹⁵²

Bevor die *Affektlogik* definiert wird, sollen kurz auf die Begriffe *Affekt* und *Logik* eingegangen werden. Der uneinheitlichen Nutzung und Beschreibung der Begriffe *Affekt*,

¹⁴⁹ Damasio (ebd.: 212, 213)

¹⁵⁰ William James (1884: 194)

¹⁵¹ William James (1884, 193) "If we fancy some strong emotion, and then try to abstract from our consciousness of it all the feelings of its characteristic bodily symptoms, we find we have nothing left behind, no "mind-stuff" out of which the emotion can be constituted, and that a cold and neutral state of intellectual perception is all that remains."

¹⁵² Ciompi (2005); Ciompi beklagt sich darüber, dass Gefühle und deren Wirkungen auf das Denken in Wissenschaften jahrzehntelang vernachlässigt, und rein logisches Denken als gefühlsfreies, somit ideales und in jeglicher intellektueller Aktivität erstrebenswertes Denken betrachtet worden seien. „Demgegenüber soll hier etwas radikal anderes vertreten und wissenschaftlich belegt werden: nämlich, dass Gefühle – oder Affekte, Emotionen, Stimmungen, wir werden auf definitorische Fragen noch zurückkommen –, nicht nur mit jeglichem Denken von vornherein untrennbar verbunden sind, sondern dass sie (über ihre sog. Operatorwirkungen auf das Denken, s. u.) darin auch ständig lebenswichtige organisatorisch-integratorische Aufgaben zu erfüllen haben.“ (Ciompi in: Unterweger, E./Zimprich, V. (Hg.), (2001:3)

Emotion¹⁵³ und Gefühle auf der einen und Kognition, Denken und Logik auf der anderen Seite versucht Ciompi eine Klarheit zu bringen:

„Unter dem Begriff der **Affekte** verstehen wir – ganz ähnlich wie zunehmend auch die Neurobiologie – globale psychophysische Zustände oder Befindlichkeiten von unterschiedlicher Dauer, Qualität und Bewusstseinsnähe. Ein Affekt ist, so definiert, ein ausgesprochener Oberbegriff, der sowohl rasch wechselnde bewusste Gefühle oder Emotionen im obigen Sinn wie auch lang dauernde bewusste oder unbewusste Stimmungen oder Gestimmtheiten mitsamt ihren mimischen, psychomotorischen, hormonalen und neurophysiologischen Komponenten umfasst.“¹⁵⁴

Auf die besonders wichtige Implikation dieser Definition weist Ciompi hin, indem er sagt, dass der Mensch

„gar nie affektfrei“ sein kann und „irgendwie immer gestimmt“ ist.¹⁵⁵

Er sieht sogar Gleichgültigkeit oder Indifferenz als eine typische Affektstimmung mit tiefgreifenden Wirkungen auf Denken und Verhalten.¹⁵⁶ Der Ort, an dem Affekte entstehen, sind der *Körper* sowie *Hirn* und *Geist*:

„Sie lassen „das Herz höher schlagen“ oder „laufen kalt den Rücken hinunter“; sie „sträuben das Haar“, „kriechen über die Leber“, „machen Schiss“, usw. Angesichts der Tatsache, dass manche Affekte – darunter keineswegs nur Spannungszustände wie Ärger und Wut, sondern durchaus auch Entspannung, Gelöstheit oder Indifferenz – weitgehend unbewusst bleiben und doch (etwa in Muskelverspannungen oder -entspannungen, Schlafstörungen, vegetativen Erscheinungen usw.) körperlich manifest sein mögen, kann (oder muss) man etwas überspitzt sogar sagen, dass das eigentliche „Organ der Affekte“ in erster Linie der Körper ist.“¹⁵⁷

Durch die Aussage, dass das „Organ der Affekte“ vor allem der *Körper* ist, wird der Kreis zu der Theorie von William James geschlossen und eine der Thesen dieser Arbeit - die *Leibferne* in der Kommunikation über Computer als Medium führt zur Entfremdung - erfährt eine starke Unterstützung.¹⁵⁸

Die Kognition wird von Ciompi wie folgt definiert:

„Im scharfen Unterschied zu den Affekten lässt sich Kognition elementar als das *Wahrnehmen* von sensorischen *Unterschieden* (wie hell/dunkel, warm/kalt, groß/klein) und differenziert als das Resultat der weiteren neuronalen Verarbeitung (oder „Verrechnung“) von „Unterschieden von Unterschieden von Unterschieden“ (Bateson 1979) definieren.“¹⁵⁹

Die Kognition und die Komponenten der Affekte wirken nach Ciompi ständig zusammen aber trotzdem ist die Kognition grundverschieden von einem Affekt:

„Die ständige Interaktion zwischen den beiden komplementären Funktionssystemen beruht wesentlich auf der Tatsache, dass jeder in der Aktion als bedeutsam erlebte kognitive Unterschied affektiv bewertet (z. B. als „gefährlich“ oder „harmlos“, als „interessant“ oder „uninteressant“, als „böse“ oder „gut“, als „hässlich“ oder „schön“ etc. empfunden) und dann, wie schon erwähnt, auch zusammen mit dieser spezifischen affektiven Färbung im Gedächtnis gespeichert wird.“¹⁶⁰

Affekte und Kognition sind nach Ciompi also elementar *zusammenwirkende* Bestandteile der Affektlogik, die von ihm wie folgt definiert wird:

¹⁵³ Kleinginna u.a. (1981) haben für den Begriff Emotion 90 Definitionen gefunden

¹⁵⁴ Ciompi in: Unterweger, E./Zimprich, V. (Hg.) (2001: 4)

¹⁵⁵ vgl. Ciompi (2005)

¹⁵⁶ vgl. Ciompi (ebd.)

¹⁵⁷ Ciompi in: (ebd.: 4)

¹⁵⁸ Auf diesen Zusammenhang wird im Kapitel 5 eingegangen.

¹⁵⁹ Ciompi in: ebd.: 5 (kursiv A.K.)

¹⁶⁰ Ciompi in: ebd.: 5

„Als Logik im weiten Sinn schließlich ist im Rahmen der affektlogischen Theorie die Art und Weise zu verstehen, wie kognitive Entitäten untereinander verknüpft und zu größeren Gedankengebäuden zusammengebaut werden.“¹⁶¹

„Da wie dort haben sich bestimmte affektive Qualitäten im Laufe der Zeit mit bestimmten Kognitionen und Verhaltensweisen gewissermaßen zu fixen Fühl-, Denk- und Verhaltensschiene verkoppelt, denen entlang sich die affektiv-kognitive Dynamik in der Folge mit relativ geringfügigen Variationen *repetitiv* bewegt.“¹⁶²

„Übereinstimmend verbinden sich nach dem Konzept der Affektlogik affektive und kognitive Komponenten mit der zugehörigen Sensomotorik zu funktionell integrierten *affektiv-kognitiven Bezugssystemen* oder *Fühl-Denk-Verhaltensprogrammen* (im Folgenden kurz FDV-Programme genannt).“¹⁶³

Gestützt auf die Ergebnisse der Untersuchungen der geistigen Entwicklung des Kleinkindes durch Piaget¹⁶⁴, geht Ciompi davon aus, dass die FDV-Programme (die Fühl-Denk- und Verhaltensprogramme), die auf angeborenen Reflexen aufbauen, sich vom Tag der Geburt an „*in der Aktion*“, mit anderen FDV-Programmen, z. B. Greifbewegungen, die Augen- und Armbewegungen verbinden, koordinieren und zu komplexen Funktionseinheiten ausdifferenzieren. Ciompi erläutert die Verbindung der FDV-Programme und bestätigt damit die These dieser Arbeit, dass die entleiblichte Kommunikation über Computer als Medium das Handeln (die Aktion) des Individuums tendenziell unterbindet. Menschliche Erfahrungen, im Sinne einer Anverwandlung des „internen Weltmodels“ sind aber nur durch handelndes Erleben möglich:

„Funktionell integrierte FDV-Programme unterschiedlichster Größenordnung stellen somit auf immer neuer Stufe die eigentlichen „Bausteine der Psyche“ dar, und der ganze „psychische Apparat“ kann, so gesehen, als ein komplex hierarchisiertes Gefüge von FDV-Programmen aufgefasst werden, die im handelnden Erleben fortwährend selbstorganisatorisch auf-, aus- und teilweise auch umgebaut werden.“¹⁶⁵

Bezüglich der Umbaumöglichkeiten der FDV-Programme ergänzt er:

„Grundlegende Umstellungen solcher affektiv-kognitiven Bezugssysteme werden nur noch auf Grund von besonderen Situationen und Erlebnissen vorgenommen.“¹⁶⁶

Damasio wirft die Frage auf, wie Gefühle, die repräsentiert sind in älteren Teilen im Gehirn (Hypothalamus) mit Rationalität, die repräsentiert ist in neueren Teilen des Gehirns (Neocortex), verbunden sind und wie sie miteinander arbeiten. *Die Resonanz des Gefühls in der Rationalität* ist die eigentliche Frage, die die Hirnforschung sich stellt.¹⁶⁷

Damasio verweist auf William James und bestätigt, dass Gefühle sich in Körpersignalen geltend machen. Er qualifiziert diese Körpersignale als „frühe“ Gefühle, die im Hypothalamus

¹⁶¹ ebd.

¹⁶² Ciompi (2005: 87)

¹⁶³ Ciompi in: (2001: 3); An anderer Stelle ergänzt Ciompi: „Affekte in diesem Sinn sind umfassende psychophysische Gestimmtheiten von wechselnder Qualität, Dauer und Bewusstseinsnähe, die sich auf verschiedensten, objektiven (u.a. neurovegetativen, sensomotorischen, expressiven, kommunikativen) Ebenen gleichzeitig manifestieren können.“ (Ciompi, Ein blinder Fleck bei Niklas Luhmann? in: Soziale Systeme 10, 2004: 28f) Die Verbindung zu Bourdieus Begriff des *Habitus* (Wahrnehmungs-Denk- und Verhaltensschema, das im sozialen Feld (Herkunftsfamilie) geprägt wird) ist evident.

¹⁶⁴ Piaget (1970)

¹⁶⁵ Ciompi in: (ebd.: 3)

¹⁶⁶ Ciompi (2005: 87)

¹⁶⁷ vgl. Damasio (2015: 298ff +328ff)

repräsentiert sind und er fragt dann nach den neuronalen Strukturen, die die Bedeutung von Körpersignalen bewusst werden lassen.¹⁶⁸

Wenn unter Rationalität zunächst das *Wahrnehmen* eines Impulses/Reizes verstanden wird *und* in einem zweiten Schritt die Reaktion wahrgenommen wird, die von den Impulsen/Reizen hervorgerufen wird, dass also die eigene Reaktion *unterschieden* wird vom Impuls bzw. Reiz, bedeutet dies, dass Gefühle ihren Niederschlag im Bewusstsein finden. Bewusstsein heißt also, dass die eigene Reaktion auf Impulse unterschieden wird von den Impulsen selbst und in der Folge die Qualität der Gefühle (z.B. Angst, Wut) *wahrgenommen* wird.

Am Anfang einer Reiz-Reaktionskette steht immer eine körperliche Veränderung: z.B. Muskelanspannung (erhöhte Aufmerksamkeit), erhöhte Herzfrequenz (Erregung) verkrampfte Verdauungsorgane (Ekel), Angstschweiß, Zittern (vor Angst/Wut), wobei die körperlichen Veränderungen begleitet werden von chemischen Signalen, die die Verarbeitung der Nervensignale auch modifizieren können.¹⁶⁹ Die Veränderungen des körperlichen Zustands werden an das Gehirn übermittelt und dort in verschiedenen Arealen bearbeitet, weil es sich um verschiedene Reize handelt.

„Mit anderen Worten, diese Reaktion stammt von *erworbenen* und nicht von angeborenen dispositionellen Repräsentationen [...].“¹⁷⁰

Wenn das Gefühl in seiner körperlichen Wirkung erfahren wird, kann es wahrgenommen werden, der erste Schritt der Bewusstwerdung ist also die Wahrnehmung der körperlichen Veränderung. Damasio nennt diesen Vorgang Empfindung und ihr Einfluss ist seines Erachtens immens.¹⁷¹ Er spricht hier von einer „Vergeistigung des Körpers“¹⁷², die eine erste Stufe des Bewusstseins darstellt. Man ist heute noch nicht in der Lage zu bestimmen, was Bewusstsein ist, die Erforschung des Prozesses der Bewusstwerdung erlaubt jedoch, das Bewusstsein in seiner ersten Stufe als eine Art „Passung“ zu betrachten, indem (sich wiederholende) Erfahrungen habitualisiertes Verhalten erzeugen, d.h. die Erfahrungen werden (ein)geordnet. Dies geschieht so lange, wie das Verhalten erfolgreich i.S. von nützlich ist. Nützlich, spontanes, rekursives, also ein sich immer wieder „selbst aufrufendes“ Verhalten bleibt vorbewusst oder, um mit Damasio zu sprechen, das Verhalten bleibt Empfindung.

Erst wenn das habituelle Verhalten auf Widerstand stößt bzw. erfolglos bleibt, kann es als solches ins Bewusstsein treten und ermöglicht im Bewusstsein ein Vorausdenken bzw. eine Verallgemeinerung des Verhaltens (Bewusstsein), die beide eine Funktion von Denken, Sprache und Gefühl sind.

Wenn das so ist, dann lassen sich die Einsichten über die Bedeutung von Emotionen als Bestandteil von Verhaltensmustern auch auf psychische und soziale Systeme anwenden.

¹⁶⁸ ebd.: 181ff

¹⁶⁹ vgl. Damasio (2015: 200)

¹⁷⁰ Damasio (ebd. 189, kursiv im Original)

¹⁷¹ vgl. Damasio (2015: 15, 198ff)

¹⁷² Damasio (ebd. 218f)

„Steigende emotionale Spannungen führen in der Tat auch immer wieder zu abrupten Bifurkationen, so z.B. zum Umschlag von einer Liebes- in eine Hasslogik, einer Angst- in eine Wutlogik, von einem zunächst bloß verbalen Streit in offene Tätlichkeiten.“¹⁷³

Thomas Fuchs bestätigt, dass

„die fortwährende Resonanz von Gehirn und Organismus () die Voraussetzung für bewusstes Erleben (ist).“¹⁷⁴

Die reziproke strukturelle Kopplung von Körpererfahrungen mit Repräsentationen im Gehirn belichten,

„die Einheit von Gehirn, Organismus und Umwelt.“¹⁷⁵

Was bedeuten diese Erkenntnisse nun für eine Bewertung der psycho-sozialen Wirkung der e-Kommunikation? Die hier vertretene These lautet: Wenn ein Mensch wegen permanenten Einsatzes der e-Kommunikation weniger sinnlich erfahrbar kommuniziert (Interaktion), wird er durch die Nutzung der Technologie tendenziell daran gehindert, handelnd Erfahrungen zu machen. Ein Mensch, der *in der Vergangenheit* leibliche Erfahrungen gemacht und handelnd kommuniziert hat, jetzt aber permanent die e-Kommunikation nutzt, die ihm im Moment der Nutzung keine leibliche Erfahrungen ermöglicht und die Interaktion ausschließt, kann nur von seiner *Erfahrungshistorie* zehren, bis sie erschöpft ist, was vergleichbar ist, mit den Problemen der Anosognostiker (s.o.), die durch fehlende Repräsentation des Körpers im Gehirn die Versehrtheit ihres Körpers nicht wahrnehmen können.

Die Übereinstimmung der neurowissenschaftlichen Erkenntnisse mit dem soziologischen Wissen soll nun überprüft werden:

Der Ort der Körpererfahrung ist, wie Bourdieu sagt, das soziale Feld (Milieu), das immer schon kulturell geprägte, sozial initiierte Impulse an den Körper gibt und damit habitualisierte Welterkennung bedingt. Das Gehirn als „Resonanzboden“ nimmt diese Impulse psycho-physisch auf, indem die Impulse über die Rezeptoren in den Nervenzellen und Nervenbahnen zur habitualisierten Erfahrung „gerinnen“. Erfahrung ist im Gehirn „kartierte“ *soziale Praxis* und reproduziert sich im „internen Weltmodell“¹⁷⁶ auch auf der Ebene des Gefühls (Ciompi, Damasio), die Teil des „internen Weltmodells“ ist.

Das habituelle Verhalten als Funktion von Affekten kann, wenn das Verhalten der Person bewusst wird, korrigiert werden, was jedoch einen (langen) Lernprozess erfordert, denn das Verhalten bleibt, weil es leiblich-affektiv verankert ist, zunächst gekoppelt an den erworbenen Habitus. Der Habitus kann zwar verändert werden, allerdings sind die Verhaltensstrukturen durch die (vergangenen) Lernprozesse nicht nur *sozial*, sondern, wie oben gezeigt, auch *leiblich* verankert. Sie beeinflussen den Habitus der Person *nachhaltig*, d.h. die Verhaltensstrukturen sind zwar veränderbar, aber die Veränderung ist schwer herzustellen und erfordert Zeit.

¹⁷³ Ciompi in: (2001: 34)

¹⁷⁴ Thomas Fuchs (2008: 140)

¹⁷⁵ (ebd.: 141)

¹⁷⁶ Borst/Grothe „Die Welt im Kopf“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011:55)

Bourdieu führt dazu aus:

„Der gesellschaftliche Raum ist – wie der geographische – im höchsten Maße determinierend; wenn ich sozial aufsteigen möchte, habe ich eine enorme Steigung vor mir, die ich nur mit äußerstem Kraftaufwand erklimmen kann; einmal oben, wird mir die Plackerei auch anzusehen sein ().“¹⁷⁷

Jede Erfahrung, und damit jede Abweichung (Unterschied) von der bisherigen Erfahrung ist affektiv unterlegt (Ciompi). Das gilt nicht nur für Erfahrungen mit Personen, Objekten, Städten, Ländern etc. sondern auch für Ideen, Ideologien, wissenschaftliche und mathematische Theorien. Bestätigung bzw. Irrtum auf den genannten Feldern wirkt, je nach Erfahrung, lustvoll oder unlustvoll bzw. spannungslösend oder schmerzlich. Insgesamt tendieren angenehme oder unangenehme Aspekte einer Erfahrung (mit Personen, Objekten etc.) dazu, sich zu einem Gesamtbild zu verknüpfen.¹⁷⁸ Sich wiederholende Erfahrungen werden habitualisiert, d.h. sie sind affektbesetzt durch stetige Erfahrung und als solche wirken sie affirmativ. Das gilt vor allem auch für das habituelle Alltagsverhalten.

„Eine große Zahl von offenen physio-chemischen, biologischen wie auch psycho-sozialen Systemen funktionieren als sog. Fließgleichgewichte (...), welche die durchlaufende Energie nach ganz bestimmten Mustern verbrauchen. Einmal eingefahrene Muster wirken als sog. Attraktoren, welche die gesamte Systemdynamik sozusagen magnetisch in ihren Bann ziehen.“¹⁷⁹

Wenn eine Veränderung des Habitus auftritt, weil besondere Erfahrungen es erfordern dann fungieren sie als

„...Ordnungsparameter, um die herum sich neue Funktionsmuster formieren (), die von einem gewissen Punkt an die gesamte Systemdynamik zu beherrschen () beginnen.“¹⁸⁰

Erfahrung ist nach Ciompi, Damasio und Bourdieu zunächst *nicht* als Kognition zu deuten, sondern als spontaner, affektiver Prozess, der sich in Körperrepräsentationen manifestiert und sich erst durch bewusste Wahrnehmung und vermittelt über Denken und Sprache zur Kognition „verdichtet“.

Die Fühl-, Denk- und Verhaltensprogramme nach Ciompi entsprechen dem Begriff des Habitus. Eine Veränderung des Habitus bedarf, analog zu den FDV-Programmen, vieler, wiederholter neuer affektiver Impulse. Umgekehrt schaffen gemeinsame, sich ähnelnde Gefühle, weil sie emphatisch unterlegt sind, *Bindungen* auch unter fremden Personen.

„Geteilte Gefühle haben starke soziale Bindungswirkungen. Sie schaffen sowohl gemeinsame, durch vielfältige affektiv-kognitive Feedbackmechanismen laufend stabilisierte affektiv-kognitive Sinn- und Wertewelten wie auch gemeinsame Feindwelten als Grundvoraussetzung für alle soziale Kooperation und Koordination.“¹⁸¹

Die Wirkung gesellschaftlicher Funktionssysteme wie es die Medien z.B. sind, könnte durch affektiv-kognitive Bezüge der Menschen laufend verstärkt werden, soweit die Erfahrung diese Bezüge rekursiv immer wieder erneuert.

¹⁷⁷ Bourdieu (2005: 37)

¹⁷⁸ vgl. Ciompi in: (2001); Ciompi (2005)

¹⁷⁹ Ciompi in: (2004: 33)

¹⁸⁰ Ciompi in: (2004: 33)

¹⁸¹ Ciompi in: (2004: 37)

„Zudem vertieft jeder neue Durchgang die einmal gebahnten Fühl-Denk-Verhaltenswege weiter und spart so Energie.“¹⁸²

Wenn das so ist, dann liegt die Frage auf der Hand: Was passiert, wenn programmgesteuert kommuniziert wird, d.h. wenn die Wahrnehmung durch Ausschaltung der Sinnesempfindungen nur noch über den Sehsinn durch das Lesen und Schreiben von Text und Anschauen von Bildern am Bildschirm erfolgt?¹⁸³

3.1.4 Gehirn und Sprache

Sprachliche Funktionen sind generell in bestimmten Gehirnarealen verankert. Das gilt für alle menschlichen Sprachen auch für die Abläufe der Gebärdensprache. Die Erkennung von Wörtern und grammatikalischen Konstruktionen finden in der linken Gehirnhälfte statt, die Verarbeitung der Wortmelodie findet in der rechten Gehirnhälfte statt.¹⁸⁴

Ein Beispiel: Mit Hilfe des MRT konnte festgestellt werden, dass bei der syntaktischen Sprachverarbeitung in der linken Gehirnhälfte das Broca-Areal aktiv ist, um syntaktische Informationen zu verarbeiten.

Wenn die syntaktischen Satzvorgaben einfach bis komplex waren, haben die Forscher entsprechend unterschiedliche Aktivierungsgrade im Broca-Areal gemessen. Schwache Aktivierung des Broca-Areals entspricht syntaktisch einfachen Konstruktionen; starke Aktivierung des Broca-Areals entspricht syntaktisch komplexen Konstruktionen.¹⁸⁵

Die Sprachmelodie spielt bei der Erkennung der syntaktischen Komplexität eine *bedeutende* Rolle. Das Gehirn reagiert auf die Wortmelodie in der *rechten* Gehirnhälfte.

Um die syntaktischen und die Lautmelodie betreffenden Informationen zu „koordinieren“ müssen die entsprechenden Areale in den beiden Gehirnhälften verbunden werden. Das geschieht über den sog. Balken:

„Es konnte gezeigt werden, dass während des normalen Sprachverstehens linke Hemisphäre und rechte Hemisphäre bei der Verarbeitung von syntaktischer und prosodischer Information zeitnah miteinander interagieren. Diese Interaktion wird durch eine Hirnstruktur sichergestellt, die die beiden Hemisphären miteinander verbindet, den sog. Balken (Corpus Callosum). Es ist der hintere Anteil des Balkens, der die Temporallappen der linken und rechten Hemisphäre miteinander verbindet und das Zusammenspiel von Syntax und Prosodie während der akustischen Sprachverarbeitung sicherstellt.“¹⁸⁶

Die gesprochene Sprache setzt eine bestimmte neuronale Struktur voraus, die beide Hirnhemisphären aktiviert.¹⁸⁷ Wenn die gesprochene Sprache zugunsten der Schriftsprache oder auch der Verwendung von Fotos vernachlässigt wird, was in der e-Kommunikation

¹⁸² Ciompi in: (2004:40)

¹⁸³ Ausführliche Erläuterung in Kapitel 5

¹⁸⁴ vgl. Angela D. Friederici „Der Bär schubst den Tiger“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011:113)

¹⁸⁵ vgl. Friederici in: (ebd.: 107f)

¹⁸⁶ Friederici in: (ebd. S.110f)

¹⁸⁷ vgl. Maturana/Varela (1987)

immer geschieht, muss diese Art und Weise der Kommunikation Folgen haben für die Hirnstruktur. Neuronale Untersuchungen bei Kindern haben gezeigt, dass

„Kleinkinder den Einstieg in die Sprache über markante *akustische* Signale bekommen.“¹⁸⁸

Diese Tatsache verweist auf den engen Zusammenhang von Hirnentwicklung und Sprachentwicklung und damit auf die Bedeutung von akustisch wahrnehmbaren Worten (Laute) auf die Entwicklung der Hirnstruktur. Sie verweist zugleich auf den engen Zusammenhang von gesprochener Sprache und Selbstvergewisserung (Identität).

Die Ergebnisse der Gehirnforschung zeigen weiterhin, dass soziale Hinweise, die in und durch die Anwesenheit von Personen (Bewegung) kommuniziert werden, das also zwischenleibliches Handeln bei der Sprachentwicklung und damit bei der Gehirnentwicklung von Kindern eine bedeutende Rolle spielen.¹⁸⁹

„Die Mutter geht mit dem Kind auf dem Arm durch den Garten und sieht auf dem Rasen einen Hasen sitzen. Sie sagt: „Schau mal, ein Hase!“ Das Kind aber sieht den Rasen, die Blumen, die Sträucher – woher soll es wissen, welches Ding die Mutter gerade benannt hat? Nun, den Kindern helfen hier eine Reihe von Hinweisen: sowohl außersprachliche wie Deuten und Blicken in Richtung des benannten Objektes oder der Handlung als auch innersprachliche Hinweise, mit anderen Worten funktionale syntaktische Kategorien wie Funktionswörter und Morphologie. So haben Studien gezeigt, dass *soziale* Hinweise das Lernen von Objektamen erleichtern.“¹⁹⁰

Dieser Zusammenhang wiederum wirft die Frage nach der Wirkung des Sprechens auf. Die Wirkung des Sprechens drückt sich aus in *Emotionen*, die das Sprechen hervorruft, d.h. Mitteilung und Aussage sind wirksam, wenn sie eine Reaktion in Form eines Gefühls bewirken, d.h. sie bewirken einen hirnhypophysären Niederschlag, der eine Verstärkung des Hörens und Sehens darstellt. Das Gefühl verstärkt das Hören *und* Sehen.

„Mit zunehmender Sprachdifferenzierung treten die begleitenden Zeige- und Ausdrucksgesten in den Hintergrund und werden durch den symbolischen Gebrauch der Sprachgesten ersetzt. Auch dann entwickelt sich das Sprachvermögen aber nur im Rahmen der gemeinsamen sozialen Praxis weiter.“¹⁹¹

Im digitalen Zeitalter, das dadurch gekennzeichnet ist, dass die gesprochene Sprache im Alltagsleben (Arbeitszeit und arbeitsfreie Zeit) in wachsendem Umfang ersetzt wird durch elektronische Signale, Textketten und Bilder¹⁹², wird sich das Gehirn des Menschen also verändern, weil akustische Signale der Sprache und Gebärden beim Sprechen tendenziell weniger wahrgenommen werden. Da Kinder in ihrer (Hirn-) Entwicklung *besonders* darauf angewiesen sind, in einem sozialen Umfeld körperlich, sinnlich erfahrbare Impulse zu erhalten, wird der Einfluss der technischen Geräte und der auf diesen Geräten implementierten Programme (programmgesteuerte Kommunikation, Spiele, Bilder, Videos) ihre Hirnleistung zwangsläufig verändern, denn wenn die gesprochene Sprache im Lebensumfeld von Kindern in wachsendem Umfang durch E-Signale, Bilder und Texte ersetzt wird, findet die Koevolution von Sprachverhalten und Gehirnentwicklung eingeschränkt

¹⁸⁸ Friederici in: (ebd.: 116)

¹⁸⁹ vgl. dazu auch Fuchs (ebd.: 205f)

¹⁹⁰ Friederici in: (ebd. 113)

¹⁹¹ Fuchs (2008: 207) Die Konsequenzen für die Sprachentwicklung und-kultur durch programmgesteuerten Kommunikation s. Kap. 5, 9,10

¹⁹² Studien haben gezeigt, dass Kinder und Jugendliche ihre Zeit im wachsenden Maße im Umgang mit elektronischen Geräten verbringen: Fernsehen, Computer, Mobiltelefone, rechnergesteuerte Kleingeräte u.a. vgl. JIMStudie 2013 /2014

statt, mit der Folge, dass das Gehirn sich in seiner Struktur verändert und die Hirnleistung sich durch die mangelnde Spracherkennung und –gestaltung anders entfaltet.

Die Wissenschaft ist noch nicht in der Lage umfänglich den Zusammenhang von Sprachverhalten und Gehirnentwicklung hinsichtlich der Entfaltung menschlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten genau zu bewerten. Es scheint jedoch evident, dass der Prozess der Digitalisierung tief eingreift in das Erleben der sozialen Welt und damit in die physiologische und psycho-soziale Entwicklung insbesondere junger Menschen, deren Sozialverhalten noch in der Entwicklung begriffen ist.

Erste Erfahrungen mit und Forschungen über mangelnde Fähigkeiten von Textinterpretation und Leseverstehen sowie verändertem Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen liegen vor.¹⁹³ Sie zeigen, dass eine schleichende Veränderung der Fähigkeiten und Fertigkeiten der jungen Generation sich abzeichnet. Diese Aussage soll mit den nun folgenden neuro-physiologischen Beobachtungen und Interpretationen *sozialer Beziehungen* belegt werden.

3.1.5 Strukturveränderungen im Gehirn durch das Lernen

Wie oben erläutert bestätigt die Gehirnforschung die Abhängigkeit menschlichen Daseins von der Stimulanz durch die Lebenswelt.

„Die Sinnesdaten führen zu einem Update des „internen Weltmodells“.“¹⁹⁴

Thomas Fuchs bezieht sich auf Hüther et al, wenn er ergänzt,

„dass die spezifischen Hirnaktivitäten bei sozialen Interaktionen nicht angeboren sind, sondern auf Lernprozesse zurückgehen, dass also das Gehirn nur die geeignete *Matritze* für die Ausbildung sozialer Kompetenzen bereitstellt.“¹⁹⁵

Diese Aussagen bestätigen die überragende Rolle des Gedächtnisses, das Lernen ermöglicht und damit die Orientierungen liefern für den Aufenthalt in der uns umgebenden Lebenswelt. Gesicherte Erkenntnis ist, wie oben gezeigt, dass durch den sich wiederholenden Gebrauch von bestimmten Schaltungen die betreffenden Synapsen *verstärkt* werden. Damit entstehen starke, dauerhafte Verbindungen zwischen den Nervenzellen in spezifischen Hirnarealen.

Die lange Speicherung (oft ein Leben lang) von rezeptionell erworbenen Erfahrungen impliziert aber zugleich die Möglichkeit, dass neue Verbindungen, also strukturell-anatomische Veränderungen hergestellt werden.¹⁹⁶ Neue technische Verfahren bei der Erforschung des Langzeitgedächtnisses beweisen inzwischen, dass nicht nur *Verstärkungen* der Verbindungen zwischen Neuronen (Verstärkung der Synapsen) selbst stattfinden, sondern dass strukturelle Veränderungen im Gehirn entstehen, d.h. dass sich im Gehirn *neue* Strukturen auswachsen, die oft nur sehr klein sind, aber dafür sorgen, dass *neue* Verbindungen geschaffen werden. Bonhoeffer und Korte berichten von einer Untersuchung,

¹⁹³ vgl. dazu auch die PISA-Studien, die seit dem Jahr 2000 im dreijährigen Rhythmus erstellt werden (OECD).

¹⁹⁴ Borst/Grothe in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.) (2011.: 55)

¹⁹⁵ Fuchs (ebd.: 191)

¹⁹⁶ vgl. Martin Korte, Tobias Bonhoeffer „Wie wir uns erinnern“ in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.)(2011.:72f)

die gezeigt hat, dass der Hippocampus von Londoner Taxifahrern größer ist als der von Personen in einer Vergleichsgruppe.

„Da der Hippocampus für das Lernen von Orten und Fakten wichtig ist, war dies ein aufsehenerregender Hinweis darauf, dass jahrelanges Training des Ortsgedächtnisses gepaart mit dem Faktengedächtnis für Straßennamen strukturelle Auswirkungen auf ein erwachsenes menschliches Gehirn haben kann.“¹⁹⁷

Die Autoren zitieren weitere Fälle aus Untersuchungen, die eindeutig zeigen, dass Lernen und Training zu anatomischen Veränderungen im menschlichen Gehirn führen.¹⁹⁸ Die Veränderungen beruhen auf einer Verstärkung von vorhandenen Verbindungen, also der Verstärkung von Synapsen, aber eben auch auf der „Geburt“ von neuen Nervenzellen. Die Zahl der Neuronen vervielfältigt sich, wenn gelernt wird. D.h., dass die Zunahme des Volumens des Hippocampus im o.g. Beispiel durch die Zunahme der Zahl der Nervenzellen erklärt werden kann.

Die Forscher berichten, dass das *erste* Lernen eine besondere Rolle spielt bei der Ausbildung von Fähigkeiten. Untersuchungen haben gezeigt, dass bei Nichtnutzung von einmal entwickelten Fähigkeiten, z.B. das Erlernen einer Sprache, die Inhalte, also das Kennen und Nutzen von Worten, zwar verloren gehen kann, aber dass bei Wiederaufnahme des Erwerbs von Kenntnissen, z.B. fremdsprachlicher Worte, das Lernen denjenigen leichter fällt, die früh die Sprache erlernt haben, als denjenigen, die sie nie erlernt haben. Dies bedeutet, dass die Inhalte im Gedächtnis zwar verloren gehen, dass aber die anatomischen Voraussetzungen (Zuwachs an Nervenzellen, Vergrößerung des Hirnareals, Verstärkung der Synapsen) bestehen bleiben, also „wiederbelebt“ werden können, i.d.S., als dass die Inhalte hinzugefügt werden und zusammen mit den anatomischen Voraussetzungen im Gehirn, die Nutzung einer Fähigkeit (z.B. die Beherrschung einer Sprache) wieder in Gang setzen.

Die chemischen Prozesse, die bioenergetisch die strukturellen Veränderungen im Gehirn „unterstützen“ und den Zuwachs und die Rücknahme der Verstärkungen bzw. Erweiterungen und die Veränderung von Neuronen-Schaltkreisen kontrollieren, sind noch zu wenig erforscht, obwohl sich durch neue Technologien in absehbarer Zukunft wahrscheinlich ein gewaltiger Zuwachs an Wissen über den Gewinn und die Speicherung von Informationen im Gehirn einstellen wird.¹⁹⁹

In diesem Zusammenhang ist die Annahme von Damasio von Bedeutung, dass *somatischeMarker* durch die Verstärkung von Synapsen, die Lernleistung beeinflussen bzw. steigern, weil sie eine Verbindung zwischen Gefühl und sinnlichem Reiz herstellen. Er führt aus:

„[]bei normalen Individuen fördern somatische Marker, die bei Aktivierung eines bestimmten Zufallsereignisses auf den Plan gerufen werden, Aufmerksamkeit und Arbeitsgedächtnis im gesamten kognitiven System. Bei Patienten mit einer Schädigung der ventromedialen Region werden alle diese Aktivitäten mehr oder weniger beeinträchtigt.“²⁰⁰²⁰¹

¹⁹⁷ (ebd.: 73)

¹⁹⁸ vgl. (ebd.: 73,74)

¹⁹⁹ vgl. Korte/Bonhoeffer in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.) (2011.:81f)

²⁰⁰ Damasio (2015: 269)

Die somatischen Marker liefern Kriterien für tägliche Entscheidungen, die getroffen werden müssen. Sie erleichtern den Entscheidungsprozess, indem sie die (körperlichen) Präferenzen, die wir in uns tragen, zum Ausdruck bringen. Dieser Vorgang ist als eine tendenzielle Präferenz zu verstehen und ist an die kulturellen (habituellen) Voraussetzungen angepasst, weil die Wirkung der habituellen Impulse markant ist.²⁰² Daraus kann geschlossen werden, dass der stetige Umgang mit Smartphones, Tablets und PCs und die Nutzung programmgesteuerter Kommunikation auf diesen Endgeräten die Präferenzen der Individuen verändern müssen, denn das habituelle Verhalten wird jetzt dominiert von den technischen (algorithmischen) und sozialen Eigenschaften der Technologie.

3.1.6 Der Mechanismus der Belohnung als Form des Lernens

Belohnung ist eine Form der Anerkennung eines Zustandes von Welterfahrung. Unsere Gehirntätigkeit verfügt über ein „Programm“ von Belohnungsgraden, die dazu dienen, Entscheidungen zu fördern, die der Anpassung (dem Überleben) dienlich sind. Im Wege des Lernens wird uns bestätigt, dass wir erfolgreich sind oder auch nicht, wenn eine Dopamin-Neuron-Reaktion ausbleibt. Bestätigt wird die erfolgreiche Bewältigung von Anforderungen. Das Gehirn belohnt den Erfolg, indem Dopamin-Neurone erregt werden, d.h. Dopamin (Hormon) ausschütten. Aber das Gehirn ist auch in der Lage zu unterscheiden, welchen „Wert“ ein Erfolg annehmen kann und „steuert“ somit die Anpassung im Sinne eines erfolgreichen Lernens.

Anders ausgedrückt: Erfolg (oder Misserfolg) hilft uns zu unterscheiden. Bestätigende Belohnung bewirkt Motivation i.S. von Einsatz (Tun). Einsatz (Tun) ist immer Bewegung, sei sie genuin motorisch oder Ausdruck eines inneren Erregungszustands. Deshalb sollte vielleicht eher von einer Belohnungsempfindung gesprochen werden, denn es handelt sich letztlich um einen Prozess der Erfahrung.

Die Wirkung von Dopamin

Welche Vorgänge im Gehirn bewerkstelligen die Belohnungen bzw. wie wird im Gehirn mit Hilfe der verschiedenen Belohnungsgrade geholfen zu „entscheiden“? Anders ausgedrückt: Wie steuert das Gehirn unser Verhalten hinsichtlich der aufzufindenden Belohnung, damit die gestellte (Lebens)Aufgabe bewältigt werden kann?

Die „Steuerung“ geschieht über die Dopamin-Neurone. Diese Neurone sitzen im Mittelhirn, direkt hinter dem Mund. Menschen verfügen über etwa eine Million solcher Neurone. Zum Vergleich: Ratten verfügen über 5000 solcher Neurone.²⁰³

„Dopamin-Neurone zeigen eine natürliche *Erregung* auf Belohnungen[...].“²⁰⁴

D.h. Dopamin-Neurone liefern eine Antwort, wenn der Erfolg besser ausfällt, als erwartet, was zu einem belohnungssuchenden (erfolgversprechenden) Lernverhalten führt, i.d.S., als

²⁰¹ vgl. hierzu auch Korte/Bonhoeffer in: (ebd.: 75)

²⁰² vgl. Damasio (1995: 270f)

²⁰³ vgl. Wolfram Schultz, „Wie sich Neuronen entscheiden“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (ebd.: 96)

²⁰⁴ Wolfram Schultz in: (ebd.: 97-98)

dass die Dopamin Neurone uns helfen zu lernen, Belohnungen zu finden, d.h. sich so zu verhalten, dass Belohnung stattfindet und damit Erfolg eintritt. Wie wird der Unterschied zwischen Erwartung und Lieferung neurobiologisch erklärt? Die Frage ist, wie die „Dopaminantwort“ den Unterschied abbildet zwischen dem erwarteten Erfolg und dem tatsächlichen Erfolg?

Der Zustand der Dopamin-Neurone, ihre gespeicherte Reiz-Reaktion-Erfahrung, liefert ein Muster, eine Folie. *Diese Folie ist also ein Zustand von Erfahrung.* Vor dieser Folie finden neue Erfahrungen (Reize) statt. Die Reize erregen die Dopamin-Neurone *oder* lassen sie in einem Zustand der Nichterregung (Nichtreaktion). Treten Misserfolge auf, d.h. werden Belohnungen wiederholt verfehlt, d.h. die Dopamin-Neurone werden nicht erregt, wird das Verhalten so lange geändert, bis der Erfolg, also die Erregung, eintritt. Danach verändert sich

„das Gehirn möglicherweise nach dem Prinzip des Lernens durch Fehler()“. ²⁰⁵

Andere Belohnungssignale im Gehirn

Es gibt andere Hirnareale (Striatum, orbitofrontaler Cortex, Amygdala u.a. Areale), die an der Belohnungsfindung beteiligt sind, indem sie aktiv sind. Sie reagieren auf die Erhöhung einer Belohnung, d.h. sie reagieren auf Erfolg in dem Sinne, als dass das vorhandene Muster „ausgetauscht“ wird, weil ein anderes Reiz-Reaktionsschema erfolgreicher war und ein neues, bioenergetisches Muster fordert, dass dann schließlich ein neues Verhaltensmuster kreiert.

Handlungen lösen besondere Belohnungsempfindungen aus, die in verschiedenen Gehirnarealen ihre Wirkung zeigen. Risiken (von Handlungen) werden vom Gehirn erkannt, wobei die Risikobereitschaft der einzelnen Personen in die Erkennung einfließt, was nichts anderes heißt, als dass die Erfahrung der Person eine Rolle spielt. Das Gehirn erkennt das Risiko und verändert entsprechend den Belohnungswert. Ein neues neuronales Signal nimmt Einfluss auf unser Verhalten. Am Ende einer Handlung, die letztlich eine Entscheidung für ein bestimmtes *Tun* (Bewegung, resp. Stillstand) ist, steht also eine Belohnung unterschiedlicher Qualität. ²⁰⁶

„Die Verhaltenswahl zeigt sich genau in dem Augenblick, in dem die Aktivität (der beteiligten Neurone, A.K.) eine gewisse Schwelle erreicht hat, unabhängig davon, wie lange dies gedauert hat.“ ²⁰⁷

Es scheint also so zu sein, dass neuronal eine Verhaltenswahl durch die Überschreitung einer Schwelle der Aktivität beteiligter Neuronen und auf diese Weise Anpassung an die Lebenswelt erzielt wird. Abhängigkeits- und Suchtverhalten, wie Mediensucht bzw. Internetsucht ²⁰⁸ könnten hier ihren Ursprung haben. Studien haben gezeigt, dass die Nutzung der e-Kommunikation zu sozialen Abhängigkeiten führt, die Suchtcharakter haben. Auf diesen inneren Zusammenhang verweist die stetig steigende Aufenthaltsdauer der

²⁰⁵ (ebd.: 98)

²⁰⁶ vgl. Schultz, in: (ebd.:100f)

²⁰⁷ (ebd.: 105)

²⁰⁸ vgl. <http://www.sucht.com/arten/mediensucht>

Benutzer im Netz.²⁰⁹ Lt. einer repräsentativen Studie des FORSA-Instituts (2015) im Auftrag der Krankenkasse DAK besteht bei 4,7% der 12-bis 17jährigen

„ein erhöhtes Risiko für die Entwicklung einer Internetsucht.“

Langeweile, schlechte Stimmung und Flucht vor Problemen sind lt. FORSA-Studie die Ursachen für eine Aufenthalt im Netz, der an Wochenenden bei jedem Fünften mindestens sechs Stunden dauert.²¹⁰ Die Gefahren, die in einer ausgedehnten Nutzung der Kommunikationstechnologien liegen, werden durch diese Studie eindeutig belegt.

3.1.7 Die Bedeutung der Spiegelneuronen für soziale Emotionen (Empathie)

Inzwischen hat die Gehirnforschung bestätigt, dass Assoziationen nur durch neuronale Resonanz möglich sind (Hebb'sche Regel). Erst wenn verschiedene Hirnareale in Resonanz treten durch verschiedene Sinneseindrücke, *verstärken* sie sich und bilden ein gemeinsames Netz. Mit anderen Worten: physiologisch-neuronale Resonanz ist die Voraussetzung für die Entfaltung von Beziehungen zwischen der Person und ihrer sie umgebenden Lebenswelt.

„Es scheinen genetisch bedingte und *durch Sozialisation vergrößerbare* Unterschiede zu bestehen, inwieweit ein Organismus zu Empathie fähig ist, also in der Lage ist, die Gefühlszustände anderer zu spiegeln.“²¹¹

Daher lässt die Beobachtung der Gehirnforscher noch einen anderen Rückschluss zu. Die Bedeutung von *sinnlicher* Erfahrung in Verbindung mit der Resonanz von Gefühlen in den angesprochenen Hirnarealen ist entscheidend. Die sinnliche Erfahrung der Menschen *verstärkt* die Resonanz und ist damit entscheidende Voraussetzung für die Entfaltung von Empathie.²¹² Die Gefühle des Anderen werden dann nachempfunden, wenn sie *mehrfach* sinnlich erfahren, z.B. gesehen und gerochen und gefühlt worden sind. Dieses „kartierte Abbild“ der körperlichen Erfahrung im Gehirn (Damasio) ist, wie wir gesehen haben, eine nicht hintergehbare Realität, die eine nachhaltige Wirkung haben muss auf die empathischen Beziehungen zwischen Menschen. Nur wenn man sich in den Reaktionen des anderen selbst erkennen kann, d.h. sich wiedererkennt in ihren Reaktionen, dann werden eigene Erfahrungen gespiegelt im Verhalten anderer.²¹³

Thomas Fuchs zieht daraus folgende Schlüsse:

1. (...) Die Wahrnehmungen rufen eine Empfindung dafür hervor, wie sich die Aktion für den Akteur 'anfühlt' und welchem Ziel sie gilt. (...)
2. Das System stellt eine Resonanz zwischen homologen Körperpartien von Selbst und Anderen her.(...)
3. Die Resonanz der Spiegelneurone bahnt auch Handlungsbereitschaften. (...)²¹⁴

²⁰⁹ s. Kap.1 und JIM-Studien

²¹⁰ https://www.dak.de/dak/download/Praesentation_DAK-Studie-1730008.pdf

²¹¹ Werner Vogd (2010: 288, kursiv A.K.)

²¹² vgl. Gazzola (2006) in: Vogt (2010: 292-293).

²¹³ Schiller wusste um Wesen und Wirkung des Einfühlungsvermögens, wenn er schrieb: „Willst du dich selber erkennen, so wie, wie die anderen es treiben, willst du die Anderen verstehen, blick in dein eigenes Herz.“

²¹⁴ Fuchs (2008: 196)

Auf den letzten Punkt, der die Handlungsbereitschaft im Zusammenhang mit empathischen Wahrnehmungen betont, soll nun näher eingegangen werden.

3.1.8 Empathie und Kooperation

Nach Frevert und Singer wird Empathie wie folgt definiert:

„Empathie ist eine Form der Perspektivübernahme, die uns ermöglicht zu ergründen, was in unserem Gegenüber vorgeht.“²¹⁵

Empathie setzt die Unterscheidung zwischen dem Selbst und dem anderen voraus. Nach Frevert und Singer ist Empathie nicht unbedingt mit dem Bedürfnis verbunden, zum Wohl des Anderen beizutragen.²¹⁶ Empathie ist vielmehr das Vermögen, sich in den emotionalen Zustand des Anderen hineinversetzen zu können. In Unterscheidung zu der eigenen Empfindung wird wahrgenommen, dass der Andere der Auslöser für diese eigene Empfindung ist.

fMRI²¹⁷ unterstützte Gruppen-Experimente haben gezeigt, dass es

„unserem Gehirn anscheinend „affektive Spiegelsysteme“ (gibt), die uns erlauben, mit anderen mitzufühlen, indem wir genau die kortikalen Netzwerke aktivieren, die der Verarbeitung derselben Emotionen in uns selbst dienen (...).“²¹⁸

Unsere Gehirne sind also in der Lage auf äußere Impulse wie z.B. des Schmerzes oder der Trauer resonant zu reagieren, also mit der „Imitation“ des Leidens anderer.²¹⁹

Andere Forscher stellen fest, dass nicht nur der eigene körperliche Zustand im Gehirn „kartiert“ wird, sondern auch der Zustand eines anderen Menschen mit Hilfe der *Spiegelneuronen* wahrgenommen wird, d.h. dass über die eigene Erfahrung, diejenige des anderen Resonanz erfährt. Nach Gazzaniga handelt es sich bei der Simulationstheorie (ST) um die Annahme, dass wir uns in den anderen hineinversetzen und uns überlegen, was wir an seiner Stelle tun würden.²²⁰ In diesem Prozess helfen die Spiegelneuronen. In einem Experiment mit Anosognostikern wurde festgestellt,

„dass einige Patienten nicht nur ihre eigene Lähmung leugnen, sondern auch die offenkundige Lähmung anderer.“²²¹

„Wenn das zutrifft, würden die Spiegelneurone die Simulationstheorie (ST) unterstützen, der zufolge das Gehirn darauf angelegt ist, nicht nur unsere eigenen Erlebnisse, sondern auch die anderer Menschen zu empfinden.“²²²

Es stellt sich die Frage, ob es Unterschiede zwischen Menschen hinsichtlich ihrer empathischen Empfindungsfähigkeit gibt und von welchen Einflüssen die Modulation (Stärke/Schwäche) der empathischen Reaktionen abhängt? Frevert/Singer verweisen in

²¹⁵Frevert/Singer „Empathie und ihre Blockaden“ in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011: 135)

²¹⁶vgl. (ebd.: 135)

²¹⁷Kernspintomographie

²¹⁸Frevert/Singer in: (ebd.: 138)

²¹⁹Susan Sonntag (2003) hat in ihrem Buch „Das Leiden anderer betrachten“ auf diese Fähigkeit hingewiesen.

²²⁰vgl. Gazzaniga (2007: 146)

²²¹(ebd.: 150)

²²²Gazzaniga (2007: 150)

diesem Zusammenhang auf ein Experiment, in dem vorher faires Verhalten der Teilnehmer manipuliert und durch unfaires Verhalten ersetzt wird.²²³ Das Ergebnis war:

„Die Empathie wurde (), zumindest bei den *männlichen* Teilnehmern, durch Schadenfreude und Genugtuung ersetzt, wenn unfaire Personen durch Schmerzreize bestraft werden.“²²⁴

Frevert/Singer fragen, welcher „Mehrwert“ in einem Gefühl der Schadenfreude bzw. Genugtuung liegen könnte. Die neurowissenschaftlichen Experimente, auf die beide sich beziehen, zeigen, dass die Lösung in der beobachteten Steigerung der Kooperationsbereitschaft der Gruppenmitglieder liegt, die nach Bestrafung des unfairen Verhaltens Einzelner eintritt. Durch den Anstieg der Kooperationsbereitschaft in der Gruppe wurde dem vorher drohenden Zerfall der Gruppe vorgebeugt. Menschen zeigen ein „altruistisches Strafverhalten“²²⁵, auch wenn damit, wie die Experimente gezeigt haben, Risiken und Kosten verbunden sind.

„Dieser proximale Mechanismus könnte, evolutionär gesehen, dafür sorgen, dass in größeren Gruppen Kooperation trotz Anwesenheit von Egoisten aufrechterhalten bleibt.“²²⁶

Kooperation ist also Voraussetzung von Gruppenbildung und Gruppenstabilität. Kooperation setzt, wie oben gezeigt, sinnlich wahrnehmbare Anwesenheit der Personen voraus, die psycho-physisch in *Resonanz* treten und gemeinsam handeln, und umgekehrt: ganze Hirnareale bleiben „stumm“ bei der Kommunikation unter Abwesenden, eben weil die *Sinnesreize* fehlen, die in einer Kommunikation von Angesicht zu Angesicht eine Vervielfältigung und Verstärkung von Neuronen und Synapsen in Gang setzen und dadurch die Gehirnstruktur erweitern und ausdehnen. Zugleich kann kooperatives Verhalten nicht entwickelt werden, weil die Stimulanzen dafür fehlen.

Frevert/Singer verweisen auf eine Studie, die herausfand,

„dass Empathie nicht nur durch wahrgenommene Fairness des anderen, sondern auch durch die zugeschriebene Gruppenzugehörigkeit einer Person moduliert wird.“²²⁷

Kann man vor diesem Hintergrund Abweichungen im Verhalten, wie z.B. das Cyber-Mobbing in der elektronischen Kommunikation, zurückführen auf eine nicht vorhandene Empathie? Ein Zusammenhang drängt sich auf, denn es liegt nahe anzunehmen, dass Empathie deshalb fehlt, weil die Kommunikationspartner abwesend sind, d.h. Empathie (Wahrnehmung der Gefühle anderer) i.S. einer Verstärkung der eigenen Sinneseindrücke kann nicht erfolgen, weil die psycho-physischen Reaktionen des Anderen ausbleiben. Empathie kann sich daher nicht entwickeln, denn Empathie entwickelt sich erst bei Wahrnehmung psycho-sozialer Impulse aus der Umwelt, die sich im Gehirn reaktiv verankern und verstärken, wenn eine körperliche Reaktion eintritt. Mit anderen Worten: *Die soziale Erfahrung der Wirksamkeit von kommunikativen Handlungen fehlt, wenn der Andere abwesend ist.*

²²³ Frevert/ Singer in: (ebd. 139f)

²²⁴ Frevert/ Singer in: (ebd.: 140); Frauen empfinden nach Auskunft der Neurowissenschaften objektunabhängig Empathie. Die Erforschung dieses Unterschiedes zwischen den Geschlechtern steht noch aus (vgl. ebd. S.140 + 144f)

²²⁵ Frevert/Singer in: (ebd.: 141)

²²⁶ Frevert/Singer in: ebd.

²²⁷ ebd.

3.1.9 Neurowissenschaftliche Interpretationen des Sozialverhaltens

Wenn Hirnforscher von einem

„engen Wechselspiel zwischen Umwelt und Gehirn (ausgehen)“²²⁸

kann man nicht mehr von einer gerichtet handelnden Person sprechen, sondern von einer Person, die in komplexen hirnhysiologischen Prozessen auf die *Umwelt* reagiert und rekursiv Hirnstrukturen hirnhysiologisch ausbildet, indem sie eine spezifische (subjektive) „Hirnstruktur“ erzeugt, die sich durch den Kontakt mit der Außenwelt ständig fortschreibt. Diese spezifische „Hirnarchitektur“ des Einzelnen liefert die Grundlage, also den „sozialen Grund“ (McLuhan) für Wahrnehmung, Denken und Handeln.

„Erkennen hat es nicht mit Objekten zu tun, denn Erkennen ist effektives Handeln; und indem wir erkennen, wie wir erkennen, bringen wir uns selbst hervor.“²²⁹

Genetische Eigenschaften des Organismus und biochemische Prozesse im Gehirn machen die körperliche Seite des Verhaltens aus, aber die Auswahl der Gene, die Aktivierung der Nervenzellen und das Evozieren biochemischer Prozesse wird durch die Umwelt bestimmt, denn die von den Rezeptoren gelieferten sinnlichen Reize bilden einen „Abdruck“ im Gehirn. Der „Abdruck“ ist emotional intoniert. Das umweltgenerierte Erkennen ist ein Phänomen, das mit Rationalität zunächst nicht beschrieben werden kann. Die bis heute gültigen Erklärungen und Deutungen des Erkennens als eines Prozesses, der autonom und kognitiv vor sich geht, sind im Rückgriff auf die Ergebnisse der Gehirnforschung kaum mehr gültig. Die soziale Dynamik der Subjektivität erfordert eine neue Definition des Erkennens.²³⁰²³¹

Das Wesen von Kommunikation und ihre Reichweite sind ebenfalls *grundlegend* affiziert von den Ergebnissen der Gehirnforschung. Es scheint nicht mehr überzeugend, vor allem der Schriftsprache (Text) eine *besondere* Rolle im Erkennen und Handeln zuzuschreiben. Die Autopoiesis der Strukturen des Gehirns (Humberto Maturana) erlaubt eine solche Interpretation kaum mehr. Da die Kommunikation der Menschen in enger Verbindung mit ihrer Kooperation steht, Kooperation gemeinsame Bedürfnisse und Ziele voraussetzt und gemeinsames Handeln erfordert und dadurch erst Gemeinschaft herstellt, sind die Ergebnisse der Gehirnforschung von elementarer Bedeutung für die Bewertung des Fortgangs der Kultur unter den Bedingungen der Netzkommunikation. Das Wissen um die Ergebnisse der Gehirnforschung hat deshalb in den sozialwissenschaftlichen Disziplinen dazu beigetragen²³², die Vorstellung von einem bewusst handelnden Akteur, der „weiß, was er will“ d.h., der mit einem „Entwurf“ handelt, in Frage zu stellen. Mit Bourdieu hatte der „Soziale Sinn“ (1987/1993) und die „Praktische Vernunft“ (1998) Eingang in die soziologische

²²⁸ Markowitsch/Merkel in: Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011: 236)

²²⁹ Maturana, Humberto; Varela, Francisco (1987: 262)

²³⁰ Damasio (2015) hat i. d. S. von *Descartes' Irrtum* gesprochen.

²³¹ In diesem Zusammenhang soll auf ein Problem hingewiesen werden, das für Menschen von existenzieller Bedeutung ist: Delinquenz muss in diesem Kontext neu gedeutet werden. „Gen-Umwelt-Interaktionen erweisen sich somit als bedeutend für die Entwicklung resp. das Ausbleiben delinquenter Verhaltensdispositionen.“ Markowitsch/ Merkel in: (Bonhoeffer/ Gruss (Hg.), (2011: 232) Messbar, im Sinne eines neurowissenschaftlich gestützten Nachweises delinquenten Verhaltens, sind Aktivitäten von Hirnarealen bzw. die Verstärkung/Schwächung von Hirngewebe. Die Kriminologie ist ein Feld angewandter Wissenschaft, das von der Gehirnforschung auf profunde Weise betroffen ist.

²³² Werner Vogd (2010, 384) spricht von einem wissenschaftlich begründet notwendigen <Cross Over> der Soziologie mit den Neurowissenschaften.

Handlungstheorie gefunden. Es scheint so, dass dieser Ansatz eine Bestätigung durch die Gehirnforschung erfährt.

Wenn Thomas Fuchs feststellt:

„Das Gehirn ist die biologische Bedingung für die seelisch-geistigen Lebensäußerungen, doch es erzeugt sie nicht.“²³³

dann heißt das in erster Linie, dass das Sozialverhalten kulturell geprägt ist, ja sogar nachhaltig abhängig ist von sinnlich vermittelten Erfahrungen in einem kulturellen und sozialen Kontext. Es wird zwar beeinflusst durch *genetische Dispositionen* und *biochemische Prozesse*. Andererseits (ist)

„Gleichwohl () selbst die genetische Ausstattung insofern flexibel, als wir zwar mit einem bestimmten Genpool geboren werden, die Aktivierung eines Teils der vorhandenen Gene aber durch die Umwelt mitbestimmt wird. Damit kommt der kindlichen Entwicklung eine besondere Bedeutung zu, da durch sie die Exprimierung von Genen gesteuert wird.“²³⁴

Personenspezifische Eigenschaften des Hirngewebes, hervorgerufen durch Umwelteinflüsse wie z.B. die psycho-physische Vernachlässigung im Kindesalter oder ein Unfall oder die Zuführung von (Psycho-)Pharmaka bzw. Suchtmittel oder die Erfahrung von Gewalt werden das Sozialverhalten von Personen beeinflussen²³⁵, *weilsich* das Gehirn als rekursiv-affektiv-kognitive Struktur sozial generiert.

Wenn das so ist, dann muss die allseits beobachtbare stetige, ausgedehnte Medienpräsenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Internet²³⁶ durch Smartphones (Filme, Spiele, e-Netzwerke), die eine spezifische Form der Wahrnehmung, des Denkens und Handelns evozieren, jetzt die Interpretation zulassen, dass die Auswirkungen auf das Sozialverhalten erheblich sind. Fortschritte bei der Ermittlung der Folgen von elektronischem Medienkonsum für die Wahrnehmung, das Denken und das Handeln bedeutet einerseits Methoden und Verfahren der Gehirnforschung zu kennen und die von ihnen gelieferten Messdaten zu reflektieren und andererseits die auf diesem Wege gelieferten Erkenntnisse im Lichte sozialwissenschaftlicher Kontexte zu interpretieren.

Aus Sicht der Soziologie wirft die Interpretation der Messdaten, die Neurobiologie und Gehirnforschung aus ihren Versuchsanordnungen gewinnen, konkret folgende Fragen auf: Wie verändert sich das Sozialverhalten der Menschen durch eine ausgedehnte Mediennutzung bzw. Medienpräsenz in programmgesteuerten Kommunikationssystemen?

Soziologisch spezifiziert gefragt: Wie verändert sich Wahrnehmung, Denken und Handeln der Benutzer durch die stetige, den Alltag der Menschen beherrschende Internetpräsenz und kann durch eine habituelle Veränderung des Sozialverhaltens der Menschen der Zusammenhalt von Gemeinschaften beschädigt werden?

Wenn Naturwissenschaftler, hier vor allem Neurowissenschaftler, Mediziner und Biologen, im allgemeinen davon ausgehen,

²³³ Fuchs (2008: 288)

²³⁴ Markowitsch/Merkel in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.), (2011: 231)

²³⁵ vgl. ebd. 230

²³⁶ vgl. JIM Studie 2013/2014 zum Konsum von Funktionen des Mobiltelefons und Internet von Kindern und Jugendlichen

„dass alle kognitiven, psychischen und, wenn man dies so nennen will, auch „seelischen“ Vorgänge auf biologischen und physikalisch-chemischen Abläufen beruhen.“²³⁷

ist gerade *nicht* bewiesen, dass sie genetisch und biologisch hergestellt werden. Vielmehr verweisen die in Bonhoeffer/ Gruss (2011) versammelten Neurowissenschaftler, der Psychiater Luc Ciompi sowie bedeutende Gehirnforscher wie Humberto Maturana, Francisco Varela, Antonio Damasio u.a. auf die zentrale Impuls- und Wirkungsmacht des Sozialen. Biochemische Prozesse als solche werden durch psycho-soziale Prozesse initiiert und initialisiert. Ihre *Initiation* liegt im körperlich-sozialen *Tun*, das die Eigenschaft hat, soweit sie psycho-sozial erfahrbar ist, Resonanz zu zeigen, d.h. sie sind, wie Hartmut Rosa sagt, „synchronisierte Wechselwirkungen“, die Resonanzprozesse im Wahrnehmen, Denken und Handeln sichtbar machen, weil

„nicht nur die Beziehung zwischen Subjekt und (Sozial)-Welt sich als Resonanzbeziehung rekonstruieren lässt, sondern dass auch die interne Organisation des Wahrnehmens, Denkens und Handelns sowie das Zusammenspiel von Gehirn und Organismus erst nach der Logik von Resonanzprozessen adäquat begriffen werden können.“²³⁸

Die soziale Welterfahrung bewirkt im Körper und Hirn der Person biologisch-chemisch-physikalische Ereignisse, die ihre Persönlichkeit prägen und die neurophysiologisch messbar sind. Soziales Handeln der Person bewirkt eben nicht nur eine Veränderung der Lebenswelt, sondern die von Menschen gestaltete soziale Welt erzeugt psycho-physische Rückwirkungen in der Person selbst. „Das körperbewusste Gehirn“ (Damasio) ist ein physio-psycho-soziales Aggregat, wobei der Körper als Lieferant von Sinneseindrücken eine herausragende Rolle spielt:

„Kurzum, neurale Schaltkreise liefern eine kontinuierliche Repräsentation des Organismus, während er unter dem Eindruck von Reizen aus der physischen und soziokulturellen Umwelt steht und während er auf diese Umwelt einwirkt. Wenn das zentrale Thema dieser Repräsentationen nicht ein im Körper verankerter Organismus wäre, hätten wir vielleicht auch irgendeine Art von Geist, aber ich bezweifle, dass es die Art Geist wäre, die wir haben. Damit sage ich nicht, dass der Geist im Körper ist, sondern nur, dass der Körper mehr beisteuert als nur grundlegende Lebensfunktionen und modulatorische Effekte, die sich im Gehirn bemerkbar machen. Vielmehr liefert er einen *Inhalt*, der wesentlicher Bestandteil normaler geistiger Funktionen ist.“²³⁹

Nach Manfred Wimmer sind

„(Lebewesen) nach dem schon beinahe als klassisch zu bezeichnenden Modell von Bertalanffy konzipiert () als „offene Systeme“, die sich in einem „Fließgleichgewicht (steady state)“ mit den Umgebungsbedingungen befinden.“²⁴⁰

Menschen reagieren immer auf homöostatische Störungen, also auf Störungen von Gleichgewichten. In diesem Zusammenhang können Gefühle als Reaktionen i.S. von „Störungen“ identifiziert werden.²⁴¹ Positive wie negative Gefühle sind Reaktionen, die entweder adaptive oder konstruktivistische Prozesse i.S. einer Aufrechterhaltung des Gleichgewichts einleiten. Das Verhältnis von Gefühl und Kognition kann als ein *dynamisches* Regulativ gewertet werden, das emotionale und kognitive Komponenten enthält. Affekt und Kognition lassen sich nicht trennen, wie Ciompi (2005) zeigen konnte. Sie sind im Hinblick auf

²³⁷ Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011: 9)

²³⁸ Rosa (2016: 249)

²³⁹ Damasio, (2015.: 301f, kursiv im Original)

²⁴⁰ Manfred Wimmer in: (Soziale Systeme, Jhrg. 10; 2004: 52)

²⁴¹ vgl. Wimmer in: (ebd.: 53ff)

die Aufrechterhaltung eines organischen Gleichgewichts miteinander verwoben in der Weise, als dass Gefühle kognitive Aktivitäten „antreiben“. In diesem Sinne stellt Wimmer fest, dass

„() Lebensprozesse primär störungsbewältigende Eigenschaften mit optimierendem Charakter darstellen.“²⁴²

Wimmer weist darauf hin, dass der individuelle Prozess der Aneignung des eigenen Lebens als eine *Bewegung im Raum* verstanden werden muss, die zunächst rezeptionell, also optisch, akustisch, olfaktorisch und taktil erfahren und *bewertet* wird. Im Aneignungsprozess ist durch die Bewertung eine kognitive Dimension (Strukturierung des Aktionsraums und des Innenraums) von vornherein enthalten.²⁴³ Erst danach, in einem weiteren Schritt, erfolgt die Entstehung einer (mehr oder weniger) abstrakten und antizipatorischen Vorstellungswelt über Symbolbildung. Auf der Ebene der Symbolbildung werden sozial vermittelte Strukturen und Inhalte zur Grundlage der Imagination und sie vermitteln Deutung, womit kulturelle Kontinuität gewährleistet wird, da die symbolischen Formen zugleich Sinn vermitteln.²⁴⁴ Die Bedeutung der programmgesteuerten Technologien als integrierter Teil einer symbolvermittelten Wahrnehmung *ohnesozialen Kontext* und *ohne Teilhabe* kann deshalb Sinn nur dann vermitteln, wenn sie die Symbole selber zum Sinn erhebt.

„Es ist also von zentraler Bedeutung an dieser Stelle festzustellen, dass hier reziproke Formen der Beeinflussung vorliegen, indem die naturale Basis des Affektgeschehens einerseits durch die „darüber liegenden“ symbolischen Formen entsprechend strukturiert und differenziert werden und andererseits auch diese „symbolischen Überbauten“ aus affektiv-motivationalen Grundstrukturen heraus resultieren.“²⁴⁵

²⁴²Wimmer in: (ebd.: 58)

²⁴³vgl. Wimmer in: (ebd.: 59)

²⁴⁴vgl. dazu Bourdieu (1974) und Cassirer (2011)

²⁴⁵Wimmer in: (ebd.: 68) Anführungsstriche im Original

4 Das Individuum in der e-Kommunikation aus körpersoziologischer Perspektive

In der soziologischen Forschung wurde dem Körper des Menschen in seiner Bedeutung als Medium für Kommunikation und Interaktion die gebührende Aufmerksamkeit langentzuteil,²⁴⁶ obwohl der Körper schon früh in der Theorie sozialen Handelns fest verankert war.²⁴⁷ Die soziologische Forschung hierzulande hat mit dem „body turn“²⁴⁸ eine Umkehr von der einseitig kognitiven Orientierung in der Erforschung sozialen Handelns vollzogen.

Zur genauen Deutung der Zusammenhänge zwischen Leib und Interaktion ist es notwendig, den Begriff des Leibes und Körpers zu unterscheiden. Körper meint den physischen Organismus, seine biologischen und physiologischen Funktionen. An der Peripherie zur Außenwelt ist der Körper reizbar, sensibel und responsiv²⁴⁹ und dort beginnt *zugleich* der Übergang zum Leib, denn das leibliche Sein einer Person ist individuell und subjektiv, weil die Lebenslage, die Erfahrungen mit der Außenwelt im *Leib* der Person einen sozialen „Abdruck“ hinterlassen (Habitus), der durch die lebendige Bewegung des Körpers im sozialen Raum entsteht.²⁵⁰ Der Habitus der Person ist inkorporiert, d.h. der Prozess der Habitualisierung macht den Körper zum Leib. Anders ausgedrückt: Wahrnehmung und Handeln ist subjektiv, aber beides geschieht *verkörpert*, d.h. sie

„beruh(en) auf dem Umgang mit den Dingen, auf konkreter leiblicher Praxis.“²⁵¹

Der physische Organismus und das leibliche Erleben sind ineinander verschränkt und modifizieren sich wechselseitig.²⁵²

Wenn Uta Wagener das Verhältnis der Person zu ihrem Leib beschreibt, als habe

„eine Entfremdung () stattgefunden, die dazu führt, dass das Wissen über diesen Leib, anderen zugeschrieben wird“²⁵³

dann bedeutet diese Aussage, dass das Subjekt eine Trennung von Leib und Körper vollzogen hat, die ggf. ermöglicht, dass der Körper und seine Teile funktionalisiert werden können. Die modernen Vorstellungen von Fitness, Schlantheit und Schönheit sind kollektive Deutungen und beziehen sich auf den Körper des Menschen und nicht auf den Leib der Person, weil die Leiblichkeit der Person auf die gesellschaftliche Deutung der Körperlichkeit reduziert wird. Eine Reduktion auf diese kollektiven Deutungen verdinglicht den Körper und macht ihn zugleich verwertbar bzw. der Körper wird zu einem „Arsenal“ von Teilen, die verwertbar sind.²⁵⁴ Die Leiblichkeit einer Person ist also erst dann verwertbar, wenn sie zur

²⁴⁶ „Intersubjektivität als Interleiblichkeit zu verstehen (ist) in der Soziologie bislang nicht üblich.“ (Gugutzer (2002: 285)

²⁴⁷ Georg Simmel, Alfred Schütz, Erving Goffman, George Herbert Mead, Pierre Bourdieu

²⁴⁸ Robert Gugutzer (Hg.) (2006)

²⁴⁹ vgl. Fuchs (2017: 35)

²⁵⁰ Bourdieu (1993: 105) spricht vom Habitus als einer „einverleibte(n), zur Natur gewordene(n) Geschichte“.

²⁵¹ Fuchs (2017: 40)

²⁵² vgl. Fuchs (2017: 37)

²⁵³ Uta Wagener (2000: 55)

²⁵⁴ Das Wort „Arsenal“ wird hier bewusst verwendet, weil unter den Bedingungen des Marktes und der Konkurrenz der Körper als in eine Art „Instrument“ beschrieben werden kann, den die Konkurrenten, z.B. bei der Partnersuche, „ins Feld“ führen. Dass der Körper und seine Teile vom Subjekt selbst und von der Schönheitsindustrie funktionalisiert werden, zeigt die wachsende Bereitschaft der Personen, sich an einzelnen Teilen des Körpers operieren zu lassen, um den gesellschaftlichen Normen zu entsprechen, die bestimmen, was schön und was hässlich ist (z.B. das Bauch-Beine- Po- Profil oder die Größe des Busens).

Körperlichkeit wird, d.h. der Körper vom Leib mit seiner *Erfahrung* getrennt und zum Objekt wird. Der Leib der Person kann nicht zum Objekt werden, weil die streng subjektive Form und die individuelle Spürbarkeit des Leibes das verhindert. Der Leib kann nur als Körper zum Objekt werden, nicht umgekehrt und indem der Leib zum Körper wird, kann er oder seine Teile verwertet werden. Die Art und Weise, wie wir heute den Körper deuten und verwerten ist also definiert durch eine sozial hergestellte Subjekt-Objekt-Trennung. Die Werbung für die Produkte der Schönheitsindustrie und des kommerzialisierten Sports benutzen für ihre Kampagnen den Körper als Projektionsfläche. Man kann zugleich feststellen, dass die Objektivierung des Körpers nicht mehr wahrgenommen wird, weil die gewohnte, gesellschaftlich beförderte Fixierung auf die Körperlichkeit eine sensiblere, auf die eigene Leiberfahrung gerichtete Wahrnehmung behindert. Die Fixierung einer Trennung des objektivierten Körpers vom Leib der Person befördert eine Entfremdung der Person von ihren leiblichen Erfahrungen. Die Entfremdung weitet sich aus und vertieft die Trennung von Leib und Körper durch eine Funktionalisierung und einseitige, nur zeichenbetrachtende, kognitive Nutzung des Sehens in der programmgesteuerten Kommunikation.²⁵⁵ Die Trennung von Leib und Körper trägt pathologische Züge, wenn der Körper unter dem Gesichtspunkt seiner Verwertung betrachtet und durch die Nutzung von Technologie, ob biochemische oder elektronische, immer mehr objektiviert wird. Die programmgesteuerte Kommunikation liefert im Ergebnis eine perfektionierte Trennung von Leib und Körper, indem diese Trennung strukturell im Medium verankert ist. Der grundlegende, leibliche Erfahrungszusammenhang: Situation --> berühren --> begreifen --> Sinn wird durch die programmgesteuerte Kommunikation aufgehoben und gewendet in eine kommunikative Praxis, die den Körper von der Leiberfahrung trennt.

4.1 Der Stellenwert von Leib und Erfahrung im kommunikativen Handeln

Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass

„alles Wahrnehmen verkörpert (ist). Es beruht auf dem sensomotorischen Umgang mit den Dingen, auf konkreter leiblicher Praxis.“²⁵⁶

Untersucht werden die psycho-physischen Wirkungen der *leiblosen*, programmgesteuerten Kommunikation und der durch sie beeinflussten *Praxisformen*, so dass sowohl auf der Ebene des subjektiven sozialen Handelns als auch auf der Ebene kultureller und sozialer Interaktionssysteme ein Beitrag geleistet werden soll zur Erforschung der hohen Bedeutung der Körperlichkeit im kommunikativen Handeln, denn die Einwände der Körpersoziologie ebnen den Weg zu einer Aufdeckung der Konsequenzen der Entleiblichung unter den Bedingungen einer programmgesteuerten Kommunikation in sozialen e-Netzwerken. Die These lautet: Weil die *Abwesenheit des Leibes* in der programmgesteuerten Kommunikation den Ausschluss von Interaktion bedeutet, hat die technologiegeleitete

²⁵⁵ vgl. hierzu auch Fuchs (2017: 31)

²⁵⁶ Fuchs (2017:40) kursiv im Original

kommunikative Praxis nachhaltige Folgen für die Identität der Person und für ihre *Teilhabe* in Gemeinschaften. Unter den Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation wird aus der *Teilhabe* der Person als einer leiblichen, erlebbaren Seite eines alle Sinne einbeziehenden Kommunikations- und Interaktionsprozesses eine *Teilnahme*, die gekennzeichnet ist durch Konsumtion und Inszenierung.

„Körperliche Anzeichen (Zittern, Schwitzen, Lächeln, Erröten) besitzen im Rahmen zwischenmenschlicher Kommunikationsprozesse vor allem deshalb eine so herausragende Bedeutung, weil sie von den beteiligten Kommunikationspartnern als fundamentale Hinweise auf die subjektiven Bewusstseinsvorgänge (Wut, Zuneigung, Erregung, Zweifel, Furcht) eines anderen herangezogen und ausgelegt werden können.“²⁵⁷

Tasten und Fühlen, beides als Berührung wahrzunehmen, den Geruch der Umwelt, den Geruch eines Menschen wahrzunehmen, Geräusche (Stimme und Töne) als laut oder leise zu unterscheiden oder in der Stimme des Anderen Konnotationen zu entdecken, bedeutet, die Welt und sich selbst auf eine andere Weise zu begreifen als sich über Zeichen, Bilder und Symbole auszutauschen. Sehen, Hören, Tasten, Fühlen, Riechen als Sinneserfahrung verursachen Teilhabe in einem engen Sinne der Wortbedeutung. Eine in Nervenbahnen und Gehirnstrukturen sich ereignende Leiblichkeit durch Ereignisse im Lebensumfeld löst Gefühle und handelndes Erleben aus, hat also immer eine sinnlich erfahrbare Dimension.²⁵⁸ Indem die Menschen sich körperlich erfahren, ereignet sich Wahrnehmung (ich sehe, höre, rieche, fühle etc.) und es werden Gefühle und Empfindungen ausgelöst, d.h. es findet eine *spürbare* Vergewisserung des Ereignisses *in* der Person selbst statt. Aus Beidem wird ein subjektives *Verstehen*, was bedeutet, dass Wahrnehmung und Empfindung physio-psycho-sozial als Erfahrung im Gehirn repräsentiert (Damasio) werden. *Verstehen* ist körperlich-neuronal mit sinnlicher Empfindung verbunden, die aber nicht bewusst sein muss.²⁵⁹

In der deutschen Sprache steht das Wort *begreifen* oder *erfassen* für das Wort *verstehen*: Ein Mensch versteht Inhalt und Bedeutung eines Vorgangs/einer Sache, wenn er den Vorgang/das Ding begreift, also mit den Händen greift oder anfasst bzw. erfasst. In der dt. Sprache wird also im Vorgang des Verstehens der Bezug zum Körper sehr deutlich. Die Bedeutung des Wortes *begreifen* (mit den Händen greifen) nimmt direkten Bezug zu einer leiblich-sinnlichen Erfahrung. Das Fühlen, Tasten, Riechen und Sehen von Angesicht zu Angesicht stellt immer einen direkten, nicht hintergehbaren Bezug her zum eigenen Leib, zum Leib des Anderen und/oder zum realen, erfahrbaren Lebensumfeld. Ein Zitat von Camus soll das an dieser Stelle verdeutlichen:

„Ich kann nur innerhalb menschlicher Grenzen etwas begreifen. Was ich berühre, was mir Widerstand leistet – das begreife ich.“²⁶⁰

Der Leib und seine Reaktion auf soziale Stimulanz schafft eine *lebendige* Beziehung, indem er berührt, sei es eine direkte körperliche Berührung oder, meist in ihrem Gefolge, eine emotional wirkende Berührung, hinter der sich eine neuronale Struktur verbirgt. Durch die

²⁵⁷Gebhardt (2008: 137)

²⁵⁸vgl. Kap. 3

²⁵⁹vgl. auch Ciompi (2005: 46ff)

²⁶⁰Camus (1959: 47)

Berührung wird Erfahrung ermöglicht, denn wenn Berührung konkret sinnlich erfahrbar ist, wird sie neuronal „hinterlegt“ und gerinnt zu einem subjektiven „Modell“ im Kopf.²⁶¹

„Das neuronale Netzwerk gleicht somit tatsächlich einem Weg-oder Straßensystem, dessen Verbindungswege sich durch den Gebrauch selbst bahnen.“²⁶²

Soziale Erfahrung hängt also direkt mit dem handelnden Erleben der Person zusammen, die ihre -im direkten Sinne- berührende Erfahrung in ihren Körper integriert.

„Für den Beobachter ist der Körper des Mitmenschen immer ein Ausdrucksfeld: für sein Denken, für seine Erfahrungen, sogar für seine Erlebnisse – ja, unter Umständen auch für Zustände, die in keiner Weise im Griff seines Bewusstseins sind ().“²⁶³

4.2 Leib und Interaktion

Sinnliche Reize haben, wie oben gezeigt, neben der leiblichen Seite auch eine Gefühlsseite, denn der Leib reagiert auf einen Reiz mit einem Gefühl. Die emotionalen, kognitiven, sensorischen und neurovegetativen Prozesse im Leib der Menschen unterliegen also der sozialen Stimulation und Konvention, denn die leibliche Erfahrung und die Reaktionen auf diese Erfahrung sind gesellschaftlich überformt. Es bestehen Normen und Regeln, Rituale, Traditionen und Tabus, die eine leibliche Begegnung steuern.

In der Folge soll versucht werden, den grundlegenden Zusammenhang zwischen leiblicher Erfahrung und leibbezogener Kommunikation und Interaktion, die ihre kommunikative Ordnung bestimmen, zu erläutern.

4.2.1 Wahrnehmung und leibliche Lebensäußerung

Unsere Wahrnehmung ist stark beeinflusst von Vorgängen, die stattfinden *während* wahrgenommen wird, mit anderen Worten: Wahrnehmung geschieht leiblich und zugleich immer in einem sozialen Kontext.

„Wahrnehmung bedient sich der vermittelnden Prozesse, um eine unmittelbare Beziehung zu den Dingen herzustellen – eine vermittelte Unmittelbarkeit.“²⁶⁴

Die Bedeutung einer Geste z.B. erklärt sich erst in ihrem Kontext und ihre Wahrnehmung wird zugleich davon beeinflusst, welches Wissen der Person zur Interpretation der wahrgenommenen Ereignisse zur Verfügung steht. Eine ganzheitliche Betrachtungsweise des Wahrnehmens, Sprechens und Handelns verweist auf

- das affektiv-kognitive Wahrnehmungsvermögen einer Person
- den habituellen Erwerb von Sozialverhalten

²⁶¹ vgl. Kap. 3 Borst / Grothe in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.), (2011: 37ff)

²⁶² Ciampi (2005: 56)

²⁶³ Schütz/ Luckmann (2003: 460)

²⁶⁴ Fuchs (2017: 43)

Menschen

„(stellen) eine Koexistenz zwischen dem Wahrnehmenden und dem Wahrgenommenen her.“²⁶⁵

Eine Person nimmt demnach die Lebensäußerungen des *eigenenLeibes* in ihrer Kommunikation mit Anderen wahr und erfährt dadurch den eigenen Leib als Teil der Kommunikation. Das leibliche Sein der Person und die Wahrnehmung ihres leiblichen Seins sind sozial vermittelt, d.h. sie sind *kulturell geprägtes* Sein, das über den Körper in das Gehirn und zurück in den Körper gelangt. Zugleich schafft das kulturell geprägte, leibliche Sein der Person eine Einbindung der Person in das Geschehen, das wiederum zum genuinen Bestandteil von Erfahrung wird. Der Leib ist also ein interaktives Ereignis in dem Sinne, als dass er sich sozial vermittelt konstituiert, d.h. er ist und er wird zugleich, indem er interagiert, weil Bewegung und Berührung seine leibliche Praxis ist.

„Ursprünglich ist der ganze Körper gewissermaßen ein Sinnes- und Fühlorgan. Gerade an seinen Grenzflächen mit der Umgebung ist der Organismus reizbar, sensibel und *responsiv*.“²⁶⁶

Zugleich wird der Leib im kommunikativen Handeln zur Grundlage für Ich-Erkennung (Ich-Identität), denn die Leiblichkeit löst im Inneren der Person eine affektiv-kognitive Empfindung aus, die genuiner Bestandteil des Selbst wird, jenes Selbst, das sich konstituiert, indem es habitualisiert soziale Erfahrungen macht.

4.2.2 Die Dynamik von Leib, Gefühl und Kognition in psychischen und sozialen Kontexten

Ciampi versteht unter Kognition

„das Erfassen und weitere neuronale Verarbeiten von sensorischen *Unterschieden* und Gemeinsamkeiten bzw. von Varianzen und Invarianzen.“²⁶⁷

Die Komplexität zwischenmenschlichen, interaktiven Gelingens ist zugleich

„die Fähigkeit zur symbolischen Darstellung von Konkreta durch abstrakte, gestuelle, bildhafte und vor allem sprachliche Zeichen, [die] ein entscheidender Schritt der Rationalisierung und Komplexitätsreduktion [sind].“²⁶⁸

Demnach handelt es sich um eine mentale Verdichtung konkreten Handelns, die Ciampi um die Erkenntnis erweitert, dass

„(...) affektive() Komponenten obligat in sämtlichen sich bildenden kognitiven Strukturen und Gedächtnisspuren mit ein(gehen).“²⁶⁹

Interaktiv entstehen also nicht kognitive, sondern *affektiv-kognitive* Bezugssysteme, die Wahrnehmung, Denken und Verhalten der Menschen steuern. Die leiblich-affektive Dimension psycho-sozialer Prozesse wird einbezogen und erklärt ihre Dynamik.²⁷⁰

²⁶⁵ Fuchs (2017: 44)

²⁶⁶ Fuchs (2017: 35) kursiv A.K.

²⁶⁷ Ciampi (2005: 72); siehe auch Kap. 3

²⁶⁸ Ciampi (2005: 46) vgl. Kap.3

²⁶⁹ Ciampi (2005: 47)

²⁷⁰ ausführlich dazu vgl. Kap. 3

Wenn das so ist, dann könnte gefolgert werden, dass Affekte zugleich in einem engen Bezug zu Authentizität der Sprechenden und Handelnden stehen, weil Affekte nicht hintergebar sind, denn sie sind sensible und responsive Impulse, die psycho-soziale Prozesse dynamisch steuern und nicht voraussagbar sind. Die Wechselbeziehungen zwischen Leib, Gefühl und Kognition bergen ein unendliches Potential an Gestaltungsmöglichkeiten, die irreversibel sind. Die Folge ist ein Gewinn

„...von irreversibler Zeitlichkeit, unvorhersehbaren Entwicklungssprüngen und potentieller Kreativität in psycho-sozialen Prozessen jeder Größenordnung“.²⁷¹

Wenn nun zwischenmenschliche Kommunikation mit Abwesenden programmgesteuert angeleitet und technologievermittelt praktiziert wird, können Affekte nur insoweit ihren Ausdruck finden, als dass sie durch Zeichen, Texte und Bilder *inszeniert* werden, weil der Andere abwesend ist. Authentisches affektiv-kognitives Sprechen und Handeln der Person tritt zurück hinter eine technisch angeleitete Inszenierung von Gefühlen und Empfindungen, die als Texte und Bilder an Abwesende versendet werden. Die Fähigkeit der Person, sich in der kommunikativen Handlung auszudrücken, d.h. mimisch, gestisch und taktil zu interagieren, also sinnliche Erfahrungen zu machen, könnte sich auf diese Weise rückentwickeln, weil Interaktion tendenziell weniger soziale Praxis ist.

4.2.3 Leiblichkeit als Teildes Sprechens

Die Metaebene des Gesprächs mit ihren impliziten Botschaften ist eine Funktion des Gesprächs unter Anwesenden. Implizite Botschaften werden im Gespräch von Angesicht zu Angesicht nonverbal übermittelt.²⁷² Sie fungieren als Ergänzung und Erweiterung des gesprochenen Wortes, d.h. sie beeinflussen das Verhalten der am Gespräch Beteiligten. Ihre Bedeutung liegt darin, den sprachlichen Kommunikationsraum um eine dynamisch-sinnliche Dimension zu erweitern. Nonverbale Kommunikation ist eine außersprachliche Realität, die zugleich Erfahrungen ermöglicht. Sie ist eine Qualität der Interaktion, die verbale Kommunikation um die Dimension der Erfahrung des habitualisierten Erlebens und Empfindens erweitert. Mimik oder Gestik, Tonalität, Blickverhalten, Körperhaltung und Berührung treten der Sprache zur Seite und vertiefen das (hörbare) Verstehen des Gesagten bzw. erweitern dessen Interpretationsmöglichkeiten und erlauben damit ein vielfältiges Verstehen resp. Deuten des Ausgesagten. Die Herstellung einer Verbindung zum Anderen und das Übermitteln einer Mitteilung an den Anderen als Kommunikationsziel werden unterstützt durch die dynamische, leibliche Präsenz der Person. Kommunikation als Akt des *Sprechens* und *Hörens* unter Anwesenden ist also nur *eine* Form des wahrnehmbaren kommunikativen Ausdrucks. Die Leiblichkeit der Person findet neben dem gestisch-mimischen Ausdruck aber auch im Akt des Sprechens selbst statt, denn der Akt des Sprechens ist konnotativ, d.h. die Grundbedeutung eines Wortes wird erweitert um einen emotionalen, expressiven und stilistischen Ausdruck. Der verbale Ausdruck entfaltet sich

²⁷¹ Ciompi (ebd.: 291)

²⁷² vgl. Goffman (1971, 1974)

über eine außersprachliche Wirklichkeit. Inhalt und Form der Mitteilung, einmal als ausgesagter Inhalt und einmal als „Plattform“ für leiblichen Ausdruck und leibliche Selbstdarstellung der Gesprächspartner, für ihre Beziehung untereinander, für die Bewertung des Sachverhalts und der Kommunikationssituation verweisen auf die wichtige Unterscheidung zwischen impliziten und expliziten Botschaften als Bestandteil des Sprechens unter Anwesenden. Im Verhältnis zu den komplexen Kommunikationsebenen im Gespräch von Angesicht zu Angesicht erscheint die elektronisch vermittelte, programmgesteuerte Kommunikation defizitär. Ruth Ayaß verweist auf

„das Paradoxon einer Interaktion ohne Gegenüber“²⁷³

weshalb im Folgenden anhand der verschiedenen Stufen der technisch angeleiteten Kommunikation, die strukturellen Defizite der e-Kommunikation aufgezeigt werden sollen.

4.3 Leiblichkeit und kommunikatives Handeln

Soziologische Forschungen der letzten Jahre bestätigen,²⁷⁴ dass der körperorientierte Ansatz zu einer erweiterten Fundierung der Interaktion geführt hat und zu einer Überwindung des sog. Körper-Geist-Dualismus, der auf der cartesianisch geprägten Vorstellung basiert, dass der Geist den Körper beherrscht und ihn kontrolliert.²⁷⁵ Zentrale Fragen der Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung werden heute auf die Leiblichkeit der Person und ihre Körperlichkeit im sozialen Handeln zurückgeführt. Es wird gezeigt, dass Intersubjektivität immer auch Zwischenleiblichkeit ist.²⁷⁶

„ Identität stellt sich nun als unabwendbare Aufgabe dar, einen Ausgleich herzustellen zwischen dem sinnlich-spürenden Leib und dem zu beherrschenden und als Handlungs- und Reflexionsmedium fungierenden Körper.“²⁷⁷

In der Perspektive der Körpergestaltung durch sozial geprägte Erwartungen, der Körperformung im Lebensverlauf, der Körperzeichen als symbolischem Code wurde Körperlichkeit als Forschungsgegenstand in der sozialwissenschaftlichen Forschung in den vergangenen Jahren vorangetrieben.²⁷⁸ Weil der Umgang mit der programmgesteuerten Kommunikation aber notwendig eine Entleiblichung hervorbringt, was das kommunikative Handeln nachhaltig beeinträchtigt, soll der Ausgangspunkt für eine Kritik an der gegenwärtigen kommunikativen Praxis deshalb die leibgebundene Erfahrung im kommunikativen Handeln sein. Mit Bezug auf körpersoziologische Ansätze und die Medientheorie Marshall McLuhans²⁷⁹ soll die Frage beantwortet werden, ob die programmgesteuerte Kommunikation eine Kluft treibt zwischen Leib und Empfindung auf der einen und ihrer kognitiven Verarbeitung (Erfahrung) auf der anderen Seite und dadurch die Entfremdung der Menschen von sich selbst und von der Gemeinschaft verstärkt.

²⁷³ Ayaß in: Jäckel/Mai (2005: 33f) Anführungsstriche im Original

²⁷⁴ vgl. Gugutzer (2002, 2004 (Hg.), 2006), Kornelia Hahn/ Michael Meuser (Hg.), (2002), Kornelia Hahn (2009), Böhle, Wehrich (2010)

²⁷⁵ vgl. Michael Meuser (in: Gugutzer (Hg.), 2006: 95)

²⁷⁶ vgl. Gugutzer (2002: 85)

²⁷⁷ Gugutzer (2002: 128)

²⁷⁸ vgl. Hahn/Meuser (in: Hahn/Meuser (Hg.), 2002: 8)

²⁷⁹ McLuhan (1964; 1970)

4.3.1 Der Leib als Medium für ein teilhabendes Selbst

Für Kommunikation und Handeln der Menschen ist der im Milieugeprägte Leib und die *Erfahrung der Wirksamkeit des eigenen Leibes* im sozialen Umfeld Voraussetzung für die *Teilhabe* am sozialen Geschehen in Gemeinschaft und Gesellschaft.²⁸⁰ Handlungen sind beobachtbar und

„Sie sind der konkrete, engere Kontext, in dem Einzelphänomene einzig sinnvoll beobachtet und gedeutet werden können.“²⁸¹

Kommunikation wird also erst unter Beteiligung des Leibes sozial wirksam und in Handlung umgewandelt, weil der Leib, indem er sich anwesend ausdrückt, Erfahrungen macht und zugleich für andere erfahrbar ist. Leiblichkeit ist in der Gemeinschaft *gegenwärtig* und daher direkt sozial wirksam. Damit wirkt der Leib sozial und kulturell konstitutiv, indem er sich sinnlich wahrnehmbar ausdrückt, Erfahrungen macht und zugleich für andere Erfahrungen setzt, indem er körperliche Signale produziert.

Der Leib ist einerseits das Ergebnis der Prägung durch das Milieu, dem er „ausgesetzt“ ist. Er ist andererseits handelnd wirksam, weil er leibliche Impulse erzeugt. Die Person bestätigt durch ihr Handeln die Einverleibung der sozialen Praxis.²⁸² Der subjektive, leibliche Ausdruck der gelebten, sozialen Praxis enthält insofern immer etwas Neues, Anderes, weil die Person nicht imitiert, was ist, sondern sich die Praxis des Milieus über einen eigenen leiblich-affektiv-kognitiven Zugang und Ausdruck aneignet. Das Handeln der Person ist tätige Praxis, die als Erfahrung Teil der Person wird und Identität schafft, die durch die bio-psycho-sozialen Ressourcen und den Lebensverlauf bedingt ist. Das körperlich-sinnliche vermittelte Handeln der Person als erworbenes habitualisiertes Tun ist ihre soziale Praxis, was bedeutet, dass die Herausbildung des Habitus eine Prägungs- und Aneignungsarbeit zugleich ist. Im Hinblick auf die Einverleibung von Regeln und Normen wirkt der Habitus präjudizierend:

„Eine Institution, z.B. die Wirtschaftsform, ist nur dann vollständig und richtig lebensfähig, wenn sie dauerhaft nicht nur in den Dingen, also in der über den einzelnen Handelnden hinausreichenden Logik eines bestimmten Feldes objektiviert ist, sondern auch in den Leibern, also in den dauerhaften Dispositionen, die in diesem Feld zugehörigen Erfordernisse anzuerkennen und zu erfüllen.“²⁸³

Der habitualisierte Leib wird damit zum Träger sozialer Ordnung und er wird zum Medium sozialen Handelns im sozialen Dasein der Person. Der Leib in seiner natürlichen Form kann deshalb als ein Individualmedium bezeichnet werden. Der Leib als Individualmedium kann aber nicht verschwinden, ohne dass Dasein und damit Sinn verloren geht. Durch sinnlich vermitteltes Tun, also durch das Wahrnehmen, Denken und Handeln entwickelt die Person im und am eigenen Leib ein Selbst.²⁸⁴ Das Selbst ist distinkt und unterscheidet sich von anderen Selbsten durch seine Leiberfahrung, die zugleich die Reaktion der Außenwelt in die eigene Leiblichkeit integriert. Es kann demnach kein Selbst ohne Leiberfahrung geben, d.h. die Koordinaten des Selbst entsprechen der Erfahrung des eigenen leiblichen Seins im sozialen Umfeld (Milieu). Die dynamischen Beziehungen zwischen Innenwelt und Außenwelt

²⁸⁰ Teilhabe wird hier definiert als tätiges Handeln in der Gemeinschaft, das eine körperlich-sinnliche Dimension ausdrücklich einschließt.

²⁸¹ Stegmaier in: Reichertz, Jo; Zaboura, Nadia; (Hg.) (2006: 105f)

²⁸² vgl. Bourdieu (1993)

²⁸³ Bourdieu (1993: 108)

²⁸⁴ Zum Thema *Das Selbst in den Sozialwissenschaften* vgl. auch Elk Franke in: Gugutzer (Hg.) (2006: 188f)

werden zur Bedingung für das Selbst und damit für die Identität der Person.²⁸⁵ Der Leib als physio-psycho-soziales Medium ist Leib, indem er wirkt. Sprache z.B. ist sinnlich vermittelt und ist an die Stimme gebunden. Die Stimme ist als Organ ein funktionaler Teil des Körpers, die im Moment des Sprechens ihre leibliche Besonderheit ausdrückt. Als Lautträger, Gefühlsträger und Sinnträger fungiert die Stimme in einem sozialen Kontext als Ausdruck des Selbst und der Leiberfahrung und ist authentisch, in dem Sinne, als dass sie gebunden ist an diesen Leib, der sich stimmlich ausdrückt. Auf diese Weise vermittelt der Leib den Austausch der Person mit dem Umfeld (Milieu). Kommunikation zwischen Menschen zeichnet sich also durch die Möglichkeit aus:

„mit Hilfe des Gesichts, des Körpers und kleiner verfügbarer Materialien soziale Portraits von sich selbst zu entwerfen“²⁸⁶

Der Leib als Individualmedium erzeugt demnach Formen direkter Kommunikation.²⁸⁷ Daraus folgt, dass direkte Kommunikation *wirklich* ist, weil sie mit sinnlicher Erfahrung verknüpft ist. Direkte Kommunikation als reale Erfahrung kann zugleich Grund für aktives Handeln sein und umgekehrt.²⁸⁸ Die sinnliche Erfahrbarkeit von Kommunikation und Handeln der Person ist wiederum von entscheidender Bedeutung für seine Teilhabe in der Gemeinschaft, denn soziales Handeln als Teilhabe vermittelt sich über die körperliche Anwesenheit der Akteure. Leibliche Erfahrungen enthalten, wie dargestellt, eine affektive Dimension, die für die Akteure leiblich spürbar ist. Ihre Evidenz kann gehirnphysiologisch nachgewiesen werden.²⁸⁹ Der Zusammenhang von Leib, Gefühl, Denken und Verhalten ist hochdynamisch und unterliegt der ständigen „Korrektur“ durch die Wirklichkeit. Die Person kann ihre Leiblichkeit nicht außer Kraft setzen. Die Körpersprache, die Teil der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ist, vermittelt daher Authentizität. Die Person verändert sich entsprechend den Anforderungen, die an sie gestellt werden und die im Gehirn resonant abgebildet werden, wobei die organischen Rezeptoren bei der Entwicklung resonanter Strukturen im Gehirn eine überragende Rolle spielen. Das *Sein bestimmt das Bewusstsein* (Marx) insofern, als dass die Impulse und Stimulanzien aus der Umwelt Resonanzen im Gehirn erzeugen, indem sie seine Struktur beeinflussen. Die Vergesellschaftung des Leibes schreitet voran, indem die Praxis tief eindringt in den Leib. Wenn Norbert Elias

„die Domestizierung alles Unwillkürlichen“²⁹⁰

feststellt dann kann Technologie daran einen dominanten Anteil haben, weil Authentizität durch das Vordringen technologiegeleiteter Kommunikation zwangsläufig abnehmen wird. Menschen werden verunsichert, weil sie einerseits die *Diskrepanz zwischen ihrem Dasein und ihrer jetzigen technologiegeleiteten Kommunikation* spüren und sie nicht verhindern können und andererseits werden die leiblich verankerten Fähigkeiten und Fertigkeiten nicht genutzt.²⁹¹ Da Identität sich aus der Kontingenz zwischen Leib und Erfahrung ableitet, die

²⁸⁵ vgl. auch Gugutzer (2002), der sich auf Bourdieu bezieht.

²⁸⁶ Goffman (1981: 28)

²⁸⁷ vgl. dazu Thiedecke (2012: 161)

²⁸⁸ vgl. McLuhan (2001: 8f). Grund ist i.S. McLuhans ist Tätigkeitsgrund, Sinn des Tuns.

²⁸⁹ vgl. Kap. 3

²⁹⁰ Norbert Elias zit. nach Hahn (in: Hahn/Meuser (Hg.), 2002: 283/284)

²⁹¹ Pädagogische Konzepte, wie z.B. das Konzept des Lernens durch Erfahrung (Kurt Hahn: Erlebnispädagogik), fördern die leibgebundene Erfahrung und unterstützen damit eine positive Persönlichkeitsentwicklung.

Leibpräsenz durch programmgesteuerte Kommunikation jedoch verhindert wird, wird authentisches Verhalten immer schwieriger. Aufgrund der Zurückdrängung der leiblichen Erfahrung droht das „Verschwinden der Person“ bzw. es droht die Entfaltung multipler Identitäten.

„An extension of freely chosen and multiple identities of the modern self which accepts and affirms an unstable and rapidly mutating condition.“²⁹²

Diese Feststellung ergänzt sich durch neuere Ergebnisse der psychologischen Forschung. Stellvertretend soll Thomas Köhler zitiert werden, der feststellt:

„Allerdings (ist) offenbar die experimentelle Manipulation der personalen Identität eine wesentliche Motivation für die Nutzung (der Technologie, AK).“²⁹³

In diesen Bewertungen drückt sich eine Veränderung des Gefüges personaler und sozialer Identität aus, der sich die Individuen aussetzen. Die Entwicklung ist gekennzeichnet durch eine von der programmgesteuerten Kommunikation angeleitete Bereitschaft der Person zur Selbstinszenierung, die zugleich eine Verknappung von authentischem Verhalten einleitet.

4.3.2 Leiblichkeit und Ich-Identität als wechselseitiges Bedingungsverhältnis

Die Ergebnisse der Forschung in den Neurowissenschaften, in der Psychologie und Sozialisationsforschung zeigen, dass Ich-Identität ein „Speicher“ von Erfahrungen ist, der mit dem Äußeren des Lebensumfelds einer Person eng verwoben ist und sich im Bewusstsein der Person niederschlägt. Dort hat sie keinen physikalischen Ort, sondern sie ist das Zusammenspiel von genetisch-biologischen Strukturen und den durch Erfahrung ausgelösten Aktivitätsmustern der Nervenzellen und ihren Synapsen in den verschiedenen Gehirnarealen. Es scheint bewiesen, dass es sich um eine basale Grundsteuerung handelt, die *durch Erfahrung* eine neuronale, resonante Struktur erhält, die wiederum Wahrnehmung, Denken und Verhalten steuert und eine psycho-soziale Wirkung ausübt.²⁹⁴

Ich-Identität gelangt demnach zu ihrer spezifischen Ausprägung über sinnliche Wahrnehmung durch den Körper der Person hindurch. Identität entwickelt und gestaltet sich durch eine von der Person erfahrene, i.S. von erlebten Realität hindurch, die inwendigleiblich, emotional und auch im Bewusstsein Spuren hinterlässt. Im stetigen Austausch mit der milieu-spezifischen Außenwelt entwickelt sich ein Netz von Gefühlen und Empfindungen, die den Kern der zerebralen Innenwelt der Person ausmachen. Die subjektiv-emotionalen und bewussten Formen der Bewältigung von Erfahrungen des eigenen Seins, die im und über den eigenen Körper geschieht, findet ihren Niederschlag in erinnerten Empfindungen,²⁹⁵ indem das Gehirn den zerebralen Niederschlag eines Ereignisses „speichert“, die Ereignisse sich also als *resonante* Struktur im Gehirn „ablegen“ und als solche in die Lebenspraxis eingehen. Da der Leib den sozialen Verhältnissen, die er vorfindet, ausgesetzt ist, repräsentiert Ich-Identität eine subjektiv erfahrene Gefühlswelt, die eine

²⁹² Kellner (1995) zit. nach Miczka, Zeler, Zydek-Bednarcuk in: Petsche (Hg.) (2005: 142)

²⁹³ Köhler in: Renner u.a. (Hg.), 2005: 264

²⁹⁴ vgl. Bonhoeffer/Gruss (Hg.) (2011); Damasio (2011)

²⁹⁵ vgl. Kap. 3

dynamische, soziale Prägung enthält. Das Selbst-Sein (Identität) der Person vermittelt sich über ihre *Lebensäußerungen* und ist aktives Medium des Selbst. Durch das prozessuale Tun entwirft die Person handelnd ein flexibles, nicht starres Selbstbild. Ich-Identität ist also leibbezogenes In-der-Welt-Sein der Person, d.h. die Person erfährt sich selbst als Medium eines Prozesses, der durch Gefühl, Denken und Handeln (affektiv-kognitiv angeleitetes Tun) konstituiert wird und der Anpassung unterworfen ist. Die leibbezogene Erfahrung der Person, die dem Handeln unterlegt ist und die sich anpasst, indem die kulturell-sozialen Implikationen des sozialen Raums aufgenommen werden, kann als solche von der Person wahrgenommen werden, d.h. das eigene So-Sein kann der Person bewusst werden und ins Handeln einfließen. Im habituellen Prozess ist der eigene Leib für die Person also Gefäß und Kreation zugleich. Die Komplexität der Ich-Identität macht sich vor allem fest an der leiblich vermittelten Polarität ihrer Struktur, einerseits „Gefäß“ zu sein und andererseits „Kreation“, denn die Arbeit mit und am eigenen Leib hat die Potenz, soziales Sein mit Werden zu verbinden. Das wechselseitige Bedingungsverhältnis (Gefäß-Kreation),

„die durch den Leib bedingte Abhängigkeit von der Wirklichkeit“²⁹⁶

wird deutlich. Die technologische Entwicklung zeigt nun folgendes soziale Phänomen: Durch die allgemeine Mediatisierung der Lebenswelt²⁹⁷ vollzieht sich eine Distanz zum leiblichen Dasein, das die psycho-physische Präsenz der Personen verändert. Wenn Merleau-Ponty darauf hinweist, dass jedes Zeichen

„noch ehe es Ansage eines Begriffs ist (...) zunächst ein meinen Leib ergreifendes Geschehnis (ist), und seine Wirkung auf meinen Leib () seinen Bedeutungsbereich (umschreibt).“²⁹⁸

dann verweist er auf die soziale Raum- bzw. Kontextbezüglichkeit des eigenen Seins, denn Raum und Kontext ist als Ort nur erfahrbar durch *Eigenbewegung*. Diese Bewegung bringt der Leib selbst hervor, der in bestimmten Dimensionen existiert, sich bewegt und wirkt. Die Erfahrbarkeit des sozialen Raums muss also psycho-physisch erschlossen werden. Die Leiblosigkeit bei Aufenthalt in virtuellen Räumen macht aus einer situativen, diskontinuierlichen, sozialen Wirklichkeit, die erfahren wird und herausfordert, einen homogenen, isotopen „geometrischen“ Raum, einen Raum, der gekennzeichnet ist durch Positionen, nicht durch Situationen.²⁹⁹ Der Verlust an Leib Erfahrungen der Person in faktisch emergenten Strukturen des Sozialen könnte einen beschränkten Weltzugang bewirken. Diesen Zusammenhang erläutert Thomas Fuchs:

„Bedeutung hat immer damit zu tun, dass etwas für jemanden etwas bedeutet. Aus diesem Grunde bedeutet in einer Welt ohne Erleben nichts irgendetwas. Es gäbe keine mögliche Bedeutung, daher auch keine mögliche Intention und daher keine mögliche Intentionalität auf einem Planeten ohne Erleben.“³⁰⁰

Etwas zu wünschen oder zu wollen, sich an etwas zu erinnern, etwas wiederzuerkennen, Worte zu verstehen, all dies besitzt eine bestimmte Qualität, wie es sich verhält, wenn ein Zustand erfahren wird: Sich einen Apfel vorzustellen, ist etwas anderes als einen Apfel zu

²⁹⁶ Merleau-Ponty (1966: 300)

²⁹⁷ vgl. McLuhan, Krotz

²⁹⁸ Merleau-Ponty (1966: 275)

²⁹⁹ vgl. auch Loenhoff (in: Hahn/Meuser (Hg.), 2002: 45ff)

³⁰⁰ Fuchs (2008)

sehen oder ihn in der Hand zu halten und das Schwimmen in einem Bach theoretisch zu vermitteln ist etwas anderes als das Wasser leiblich schwimmend zu erleben und dadurch die Fähigkeit, des Leibes um das Schwimmen zu erweitern. Entleiblichung ist eine Konsequenz technologievermittelter Kommunikation, die Interaktion ausschließt. Als solche wirkt sie entfremdend, denn die Leiblichkeit sozialen Handelns und damit die resonanzabhängigen Eigenschaften menschlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten gehen verloren.

5 Die erste Dimension der Entfremdung durch programmgesteuerte Kommunikation: Entleiblichung

in diesem Kapitel werden die *bisherigen* Ergebnisse der Ausarbeitung in die These von der Entleiblichung des kommunikativen Handelns durch die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation (social media)überführt.

Bevor auf die Entleiblichung in der Kommunikation, die vollständig in einem virtuellen Umfeld stattfindet, näher eingegangen wird, soll in den beiden folgenden Kapiteln 5.1. und 5.2. die Wirkung deskommunikativen Handelns im realennahen Lebensumfeld der Menschen und die Bildung virtueller Gruppen durch programmgesteuerte Kommunikation betrachtet werden.

5.1 Der technologieüberformte Habitus

Die Singularität der Person bildet sich im Sprechen und Handeln in sozialen Beziehungen im Herkunftsmilieu heraus, geht durch das Milieu hindurch und bildet den Habitus, als inkorporierte, handlungsanleitende Prägung der Person.³⁰¹ Bourdieu betont in diesem Zusammenhang die Bedeutung des Körpers als bio-psycho-soziales Medium.³⁰² Gugutzer spricht im Verweis auf Bourdieu von einem „Leibgedächtnis“, das Erfahrungen aufbewahrt, die

„eine hohe leiblich-affektive Betroffenheit“³⁰³

ausdrücken. Das inkorporierte, durch die Herkunftsfamilie geprägte Denken und Verhalten der Person, das sich durch das tätige Sein der Person konstituiert und verändert, wird heute durch eine medial geprägte Kommunikations- und Handlungspraxis beeinflusst, was der Person nicht bewusst ist, sondern ihr vielmehr „sinnvolles Tun“ spiegelt, weil es den Anforderungen der sozialen Welt angepasst ist. Weil der Habitus aus der Praxis kommunikativen Handelns hervorgeht, d.h. weil er eine tätige Auseinandersetzung der Menschen im sozialen Raum ist, entwickelt er sich in stetiger Anpassung an diesen Raum. Der Habitus der Person inkorporiert die Praxis der Kommunikation und Handlung und enthält als solcher ein implizites Wissen, das heute von einer *Technologie* durchdrungen wird, die die Menschen und die Gesellschaft verändert, indem sie wirkt. Es handelt sich um eine

„habitualisierte Vorgehensweise, die aktiviert werden kann, wenn sie zu passen scheint, ohne dafür eine bewusste Entscheidung zu erfordern. () Die Logik der Praxis funktioniert (...) in dem Sinne, dass sie den Akteur tatsächlich zu einer meist guten Bewältigung seiner Praxis befähigt.“³⁰⁴

Habitus ist zunächst einmal das inkorporierte Sein und Tun eines Menschen, das sich zu Beginn seiner Lebensspanne als nicht frei wählbares Wahrnehmen, Denken und Handeln vollzieht (Bourdieu) und als Netz von Einflüssen und Beziehungen wirkt, die dem Einzelnen

³⁰¹ Zum Begriff des Habitus vgl. Bourdieu (1987/1993)

³⁰² vgl. (ebd.)

³⁰³ Gugutzer (2002: 114)

³⁰⁴ Lange (2010: 101ff)

aus Erfahrung zukommen. Die wechselseitige Wirkung des inkorporierten, habituellen Handelns der Person und des sozialen Umfelds, in dem die Person sich aufhält und agiert, erzeugt ein System sozialer Praxis, das beschrieben werden kann als *Anpassung* an diese soziale Praxis. Aus diesem Grunde wird die *Vereinnahmung* der leiblichen, habituell geprägten Lebensäußerungen der Person durch die Mediatisierung der Lebenswelt einen Wandel des Habitus hervorbringen. Die Tatsache, dass Millionen Menschen einen bedeutenden Teil ihrer zwischenmenschlichen Kommunikation heute in programm-gesteuerten Kommunikationssystemen vollziehen, hat nicht nur Wirkung auf ihre Wahrnehmung, ihr Denken und ihr Verhalten, weil die programmgesteuerten, kommerziell genutzten Kommunikationssysteme die *Lebensäußerungen* der Menschen *überformen*, indem sie sie tendenziell „zurichten“ auf kommerzialisierte und technische Strukturen. Es bedeutet zugleich, dass sich die leibgebundene, habituelle Praxis der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht tendenziell wandelt in eine auf die technisch-kommerziellen Strukturen der e-Kommunikation zugeschnittene, verwertbare *Funktion*: Die kommunikative Praxis verwandelt die Menschen in Glieder einer Kette von Endgeräten, die da ist, weil sie bereit gestellt wird und die den Interessen der Anbieter dient.

Das Sozialverhalten der Menschen impliziert ab jetzt tendenziell eine *Unfähigkeit zu interpersonaler Resonanz*, denn wenn weniger zwischenleibliche Erfahrungen gemacht werden, erhält der Körper immer weniger sinnliche Impulse, was sich auf die Ausbildung von Emotionen, auf die Wahrnehmung, das Denken und Verhalten auswirkt. Es kann angenommen werden, dass Menschen immer weniger Empathie entwickeln (können), weil sie kein leiblich erfahrbares Gegenüber mehr haben, stattdessen selbstbezogen und in *sich* gekehrt eine Weltbeziehung entwickeln, die eine Entfremdung von sich selbst und von anderen weiter steigert, so dass sie sich als Bestandteil der sozialen Praxis der Menschen durchsetzt und entfaltet. Studien haben gezeigt, dass sich bei Jugendlichen, die mit dem Smartphone aufgewachsen und in den sozialen e-Netzwerken unterwegs sind, seit einigen Jahren eine Tendenz zu dissoziativem Verhalten zeigen, das deutlich zunimmt.³⁰⁵ Neueste Ergebnisse der BZgA-Studie „Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015“ zeigen, dass Jugendliche und junge Erwachsene im Alter zwischen 12 und 25 Jahren durchschnittlich 22 Stunden pro Woche online sind zum Kommunizieren, Spielen oder zur Unterhaltung, nicht aber im Zusammenhang mit Schule, Studium oder Arbeit. Dabei spielt das Smartphone mit 77,1 Prozent als Zugangsweg ins Internet die größte Rolle. Die neuen Daten belegen eine größere Zahl von computerspiel- oder internetbezogenen Störungen bei Jugendlichen als noch 2011. Demnach sind aktuell 7,1 Prozent der 12- bis 17-jährigen Mädchen und 4,5 Prozent der gleichaltrigen Jungen betroffen.³⁰⁶

Dass

„die smartphonefixierte Kultur des gesenkten Blicks per se ein Entfremdungspotential birgt“³⁰⁷

lässt sich nun kaum mehr leugnen.

³⁰⁵ Köhler in: Petsche (Hg.) (2005: 134)

³⁰⁶ <http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017-1-quartal/safer-internet-day-2017.html>

³⁰⁷ vgl. Rosa (2016: 311-312)

Dementsprechend besteht die vorrangige Aufgabe der Elternhäuser, der Kindergärten und Schulen darin, die Kinder und Jugendlichen über die Gefahren der Internetnutzung aufzuklären:

„Wir haben heute von fast überall Zugriff auf das Internet. Das eröffnet unzählige spannende Möglichkeiten, schafft aber auch neue Herausforderungen. Gerade Jugendliche müssen lernen, das Netz selbstbestimmt und im richtigen Maß zu nutzen. Sonst besteht die Gefahr, dass für das reale Leben neben dem virtuellen kein Platz mehr bleibt. Mittlerweile sind etwa 270.000 Jugendliche von Internetanwendungen abhängig, etwa doppelt so viele wie 2011. Eine unserer zentralen Aufgaben besteht deshalb darin, Medienkompetenz vorzuleben und aktiv zu vermitteln.“³⁰⁸

5.2 Konstruktion virtueller Gruppen in der programmgesteuerten Kommunikation

Die mediale Aktivität der Menschen schafft elektronisch gesteuerte Gruppen und ist gekennzeichnet durch das Teilen

„medienbezogene(r) Regeln und Bedeutungszuschreibungen“.³⁰⁹

Köhler kommt zu dem Schluss, dass die medialen Aktivitäten in virtuellen Gruppen dem Benutzer das Gefühl geben, Teil einer Gemeinschaft zu sein.

„Andererseits ermöglicht die anonyme Partizipation in virtuellen Gruppen (z.B. Newsgroups) – im Gegensatz zum Face-to-Face-Kontakt – den geschützten Austausch von Identitäten und bewahrt gerade randständige Identitäten vor dem offenen, oft sanktionierten Einfluss des Mainstream.“³¹⁰

Für den einzelnen Benutzer kann also die Bedeutung einer elektronisch hergestellten Gruppe aktiver Nutzer steigen und sie wächst, je mehr der Benutzer sich selbst mit programmgesteuerter Kommunikation im Netz beschäftigt. Die programmgesteuerte Text- und Bildpräsenz wird zu einer entscheidenden Instanz in seinen zwischenmenschlichen Beziehungen. *Reale* Beziehungen werden jetzt gelebt und erfahren unter den Bedingungen des wachsenden Einflusses programmgesteuerter Kommunikation. Diese Tatsache muss Folgen haben für die Kontakte von Angesicht zu Angesicht. Weil situative, soziale Hinweise fehlen, wird der Text selbst zum Bezugsrahmen des Sprechens und Handelns, weshalb die Gefahr besteht, sich im Chatroom „zu verlieren“. Anders ausgedrückt: Im Chatroom findet die Übernahme von Verantwortung durch den Benutzer nicht statt, weil das leiblose Dasein der Benutzer im Netz ihn von den sozialen Implikationen und Folgen seines Handelns befreit. Man könnte sogar vermuten, dass das Chatten im Netz deshalb bevorzugt wird, weil das, was gechattet, also vertextet wird, letztlich für das eigene Handeln folgenlos bleibt. Auf der anderen Seite könnte mit Tanja Schatz eingewendet werden, dass durch die Vertextung von Gedanken eine

„Erweiterung des persönlichen Selbstaustdrucks“³¹¹

³⁰⁸ BZgA-Studie „Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015“

³⁰⁹ Sutter in: Jäckel, Mai (2005: 19)

³¹⁰ Köhler in: Renner u.a. (Hg.) (2005: 256).

³¹¹ Schatz in: Renner u.a. (Hg.), (2005: 241)

erreicht wird. Unter solchen Bedingungen entspricht das Chatten in sozialen Netzwerken, in Blogs und auf Foren den Bedürfnissen der Teilnehmer und wird zum stetigen und gegenwärtigen Teil ihrer sozialen Praxis. Bedenklich, so Tanja Schatz wird es dann, wenn die

„Nutzung der virtuellen Kontakte als Ersatz für fehlende reale Beziehungen“³¹²

fungiert oder wenn der virtuelle Raum für Rollenspiele benutzt wird, was nach Tanja Schatz aufgrund der Ergebnisse eines empirischen Forschungsprojekts, an dem sie teilgenommen hat,³¹³ zum einen der Ausdruck einer erhöhten Neigung zum Neurotizismus und/oder zur Kompensation emotionaler Labilität sein kann³¹⁴ oder einem Eskapismus im Umgang mit dem Medium Vorschub leisten kann, der für

„ein Ausweichen vor persönlichen Problemen oder Unzulänglichkeiten“³¹⁵

steht.

An

dieser Stelle soll ausdrücklich auf folgende strukturelle Implikationen im Medienhandeln hingewiesen werden:

Es ist davon auszugehen, dass sich die Menschen im Internet Personen mit ähnlichem Habitus suchen, denn die Kommunizierenden müssen einander verstehen können. Um sich verstehen zu können, brauchen sie ähnliche Lebenswelten. Auch im Internet spiegeln sich die unterschiedlichen Lebensbedingungen und unterschiedlichen Lebensmöglichkeiten, d.h. die unterschiedlichen Ressourcen der Personen nehmen Einfluss auf die Kommunikation und werden auch in den Subsystemen des Internets virulent, weil sie sich im sprachlichen Ausdruck, in Vorlieben und Erfahrungen niederschlagen. Die Benutzer werden sich daher in denjenigen verschiedenen Blogosphären und sozialen Netzen wiederfinden, die ihrer Lebenswelt annähernd entsprechen. Die Grenzen des sozialen Raums und die Grenzen des sozialen Umfeldes werden sich logisch-praktisch auch im Internet reproduzieren.³¹⁶ Der von Schatz festgestellte Eskapismus, den sie versteht als ein

„vorrübergehender Ausstieg aus den aktuellen Lebensverhältnissen durch einen Wechsel in eine momentan als interessanter erlebte Welt über das Medium Phantasie (...) und die spielerische Einnahme unbekannter Rollen“³¹⁷

durch die Benutzer im Chatroom, lässt sich logisch und praktisch mit einem technologie-gestützten „kommunikativen Vergnügen“³¹⁸ erklären, das reale Welterfahrung vorrübergehend verdrängt, indem

„ein bedrohtes narzisstisches Selbsterleben“³¹⁹

bei einigen, in dieser Hinsicht anfälligen Benutzern reproduziert wird. Nach Schatz gilt dies vor allem für Personen,

„die sich als eher distanziert von den anderen erleben, die eher auf die eigene Person konzentriert sind“.³²⁰

³¹² Schatz in: (ebd.: 241)

³¹³ (ebd.: 247f)

³¹⁴ vgl. (ebd.: 248)

³¹⁵ (ebd.: 249)

³¹⁶ vgl. hierzu Harrer u.a. (in: Zerfaß u.a.(Hg.), 2008: 305) und Gerhards u.a. (in: ebd.: 129ff)

³¹⁷ Schatz in: v (ebd.: 249)

³¹⁸ (ebd.)

³¹⁹ (ebd.)

Die eigene Person inszeniert zu präsentieren und dabei dem Bedürfnis nach Selbstdarstellung nachzugehen, ist aber, wie oben gezeigt wurde, eine inhärente Eigenschaft der sozialen e-Netzwerke.³²¹ Wenn Selbstdarstellung immer subjektive Deutung ist und Medien subjektiv Gedeutetes vermitteln, dann stellt sich die Frage nach der Wahrheit des Textes oder Bildes und damit stellt sich die Frage nach der Integrität der Person.

5.3 Leibloser Auftritt der Kommunizierenden mittels Text und Bild

Der Gegenstand der Mitteilungsübermittlung im Netz, sind die Mitteilungszeichen, die selbst handelnd entstehen, indem sie über die Tastatur des Computers oder andere Eingabemöglichkeiten der Computer bzw. computerisierten Geräte erzeugt werden und diese Handlung elektronisch vermittelt wird.³²² Doch eine Kommunikation kommt erst zustande, wenn der Empfänger die Mitteilung liest, sieht oder hört, auch wenn dies zu einem späteren Zeitpunkt geschieht.

„Das Mitteilungshandeln allein ist also noch keine Kommunikation.“³²³

Nun ist zu fragen, um welche Art von Mitteilungszeichen handelt es sich in der programmgesteuerten Kommunikation und was für eine Handlung ist nötig, um die Zeichen herzustellen? Eine Mitteilung als Kette von Zeichen (Text oder ein Bild) stellt sich völlig anders her als eine Mitteilung, die in einer Kommunikation von Angesicht zu Angesicht als gesprochenes Wort oder Gestik und Mimik entsteht. Die verschiedenen, mit einer spezifischen Technologie hergestellten Mitteilungszeichen bedürfen zugleich einer *anderen Form der Rezeption* als ein gesprochenes Wort.

Texterstellung und seine Rezeption setzt die Kenntnis der Schrift und eines Mediums voraus, das die Schriftzeichen aufnimmt und übermittelt. Hinsichtlich der Schrift als Zeichen und Medium unterscheidet McLuhan zwischen Textformen auf Basis der alphabetischen Schrift (Abendland) und Textformen auf Basis von Bildern (China, Afrika, Zentral – und Ostasien).

„Im Chinesischen ist das Zeichen für Aufrichtigkeit ein Mann, der aufrecht steht, der neben seiner Arbeit steht. Das ist Aufrichtigkeit. Ein Mann steht neben seiner Arbeit. Zwei Dinge: Figur und Grund.“³²⁴

McLuhan schlussfolgert, dass die Abstraktion des Alphabets (das Verschwinden der Figur) den Verlust des Grundes, also des Sinns, anzeigt. Die Tatsache, dass ein Sinnzusammenhang nicht zu erkennen ist, wie im Bild des aufrecht stehenden Mannes neben seiner Arbeit als Ausdruck von Aufrichtigkeit, befördert nach McLuhan die Geburt der Logik.

„[...] Und das Resultat einer Figur ohne Grund ist Euklid, ist Logik. Was man <Logik> nennt ist nichts anderes als das Abschneiden des Grundes von den Figuren und das Zusammenschnüren der Figuren zu engen Mustern.[...] Logik ist Figur minus Grund.“³²⁵

³²⁰ (ebd.)

³²¹ vgl. hierzu auch Harrer u.a. (in: ebd.: 305)

³²² vgl. hierzu auch Malsch (2005:17)

³²³ Luhmann (2009: 12)

³²⁴ McLuhan (2001: 14) Philo Fine Arts, Dresden

³²⁵ ebd.: 15

Das Medium, das einen Text aufnimmt, ist immer technisch konstruiert: Der Stein, die Eisentafel, die Papyrusrolle, das Buch, die Worddatei bzw. der Texteditor sind technisch konstruierte Medien, die Texte oder Bilder oder beides halten und transportieren. Im Fall der Erstellung eines Textes handelt es sich um eine *technisch* injizierte Handlung, die selbst auf das Erstellen von Texten mit dem ausgewählten Medium *reduziert* ist. Die Erstellung der Mitteilungsinhalte im Gegensatz zu der Texterstellung als Handlung setzt Denken und Bewusstsein darüber voraussetzt, *was* ausgesagt werden soll. Die Aussage eines brieflich oder elektronisch übermittelten Textes *kann* auf die Lebenswelt des Senders Bezug nehmen, doch der Kern der Texterstellung selbst ist die schriftliche Fixierung einer Aussage *in Abwesenheit von sozialem Kontext und situativem Tun*. Der Inhalt des Textes wird vor allen Dingen hergestellt, um versendet zu werden, d.h. er wird hergestellt, damit die Mitteilung den Empfänger erreicht. Das Medium selbst (Text, Bild, Video) ist Mittel zum Zweck des Versendens und daher treten seine Nutzungs- und Gestaltungsmöglichkeiten bei der Mitteilungserstellung in den Vordergrund der Handlung, während die Bedeutung des Inhalts der Kommunikation in den Hintergrund tritt. Wenn sich Technologien nach vorne drängen und den Körper „außer Kraft setzen“, nennt Marshall McLuhan diesen Vorgang *Depersonalisation*.³²⁶ Für den Aufenthalt im Netz bedeutet Depersonalisation:

„Der Sender wird gesendet. Übrigens, bei allen elektrischen Medien wird der Sender gesendet. Das ist die Botschaft. Du bist die Botschaft. Du wirst verschickt.“³²⁷

Die Leiblichkeit des Senders wird also ersetzt durch Bilder und Texte. Das hat Konsequenzen für die Beziehungen der Person zu sich selbst und

„(man) verliert () seine Identität. Man wird Niemand, und Niemand wird verschickt.“³²⁸

Dies ist insofern richtig, als dass die leibliche Abwesenheit des Benutzers ihn zu einem Niemand macht.

„(...) Und wenn man keine persönliche Identität oder besser keinen Körper hat, ist man nicht mehr den Kräften der Natur unterworfen. Bei Lichtgeschwindigkeit hat die Gravitation keine Macht mehr. Plötzlich steht man außerhalb des natürlichen Systems der Dinge. Man wird zum „Superman“. Und das führt zu allen möglichen Veränderungen in der Psychologie, zur völligen Transformation des Menschen. Und das vor einem vollkommen verborgenen Grund, der mit dem Inhalt überhaupt nichts zu tun hat.“³²⁹

Die Lichtgeschwindigkeit, mit der Texte und Bilder übertragen werden, scheint eine Verbindung zwischen den Kommunizierenden herzustellen, die aber eine Fiktion ist, weil sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen, sondern die erwünschte Verbindung zwischen ihnen indirekt über das Speichermedium hergestellt wird, in dem im ersten Schritt die Daten des Senders gespeichert und aus dem, im zweiten Schritt, diese Daten in *gerätekonformer* Darstellung für den Empfänger verfügbar gemacht werden. Der Umgang mit diesen Daten, ihr Erzeugen und Vermitteln, hat aber weitreichende Folgen für die Menschen selbst und ihre Beziehungen untereinander:

³²⁶ McLuhan (2001: 10f) Philo Fine Arts, Dresden

³²⁷ ebd.: 11

³²⁸ ebd.

³²⁹ (ebd.: 12f)

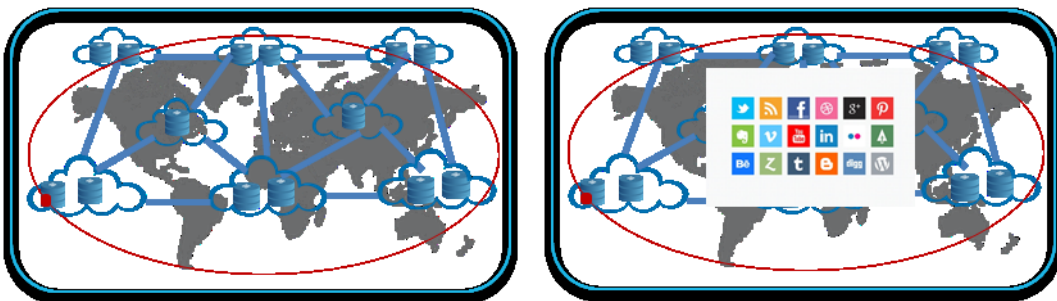
„Jede wirksame Kraft verändert das Verhältnis aller Sinne zueinander.“³³⁰

McLuhan weist in diesem Zusammenhang noch auf einen anderen wichtigen Sachverhalt hin: Wenn Kommunikation, also in Wirklichkeit die Datenübertragung, mit Lichtgeschwindigkeit erfolgt, dann bedeutet das Gedächtnisverlust.

„Die Konzentrationsdauer wird geringer und das Gedächtnis schwächer.“³³¹

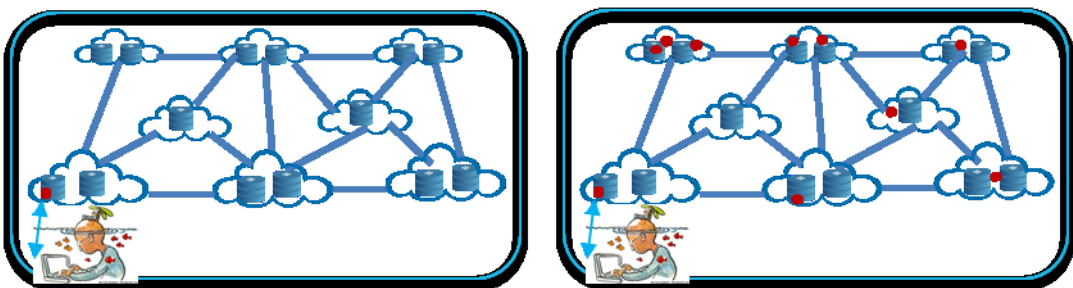
Diese Aussage trifft zu, weil der Benutzer *Beobachter* des medialen Prozesses bleibt, seine Aktivität ist fokussiert darauf, im Rahmen der algorithmischen Vorgaben die Kommunikation technisch effizient zu *vollziehend*.h. Texte und Bilder technisch herzustellen und auf gespeicherten Daten, Adressen, Bilder, Texte in Bruchteilen einer Sekunde zuzugreifen.

Im Folgenden wird der technische Ablauf der programmgesteuerten Kommunikation an Hand von graphischen Darstellungen anschaulich dargestellt, damit ihre entleiblichen Eigenschaften konkreter fassbar werden.



Das Internet ist ein weltumspannendes Netz von Rechnern und Servern, das den Benutzern zur Verfügung steht (Bild oben links); was den Benutzern während der Nutzung der Infrastruktur dieses Netzes und der auf ihm laufenden Systeme, beispielsweise social media wie Facebook, nicht gegenwärtig ist, ist die Tatsache, dass sowohl die Infrastruktur als auch die Systemsoftware das Eigentum der Internetkonzerne sind (Bild oben rechts).

Der folgende Ablauf einer e- Kommunikation soll diese Aussage sowie die Entleiblichung durch die programmgesteuerte Kommunikation veranschaulichen.

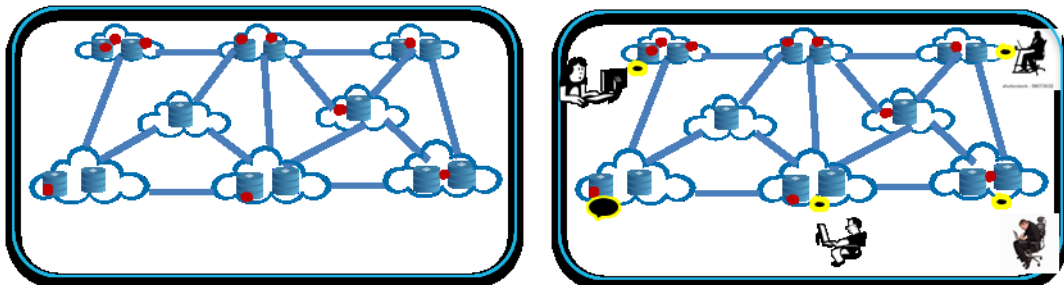


- Der Benutzer meldet sich an, in Wirklichkeit *aktiviert* er die Instanz, die ihn in einem bestimmten System, z.B. Facebook repräsentiert; diese Instanz befindet sich in einem der weltweit verteilten Datenbanksysteme (Bild oben links). Er gibt eine Nachricht ein

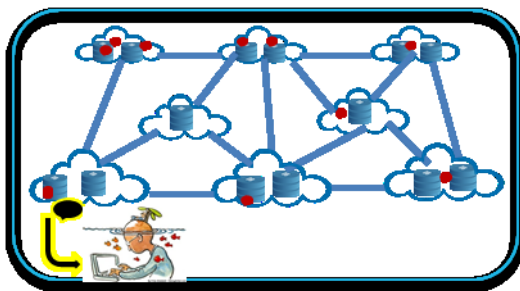
³³⁰ McLuhan (1970: 70)

³³¹ McLuhan (2001: 29) Philo Fine Arts, Dresden

und versendet sie an n-Teilnehmer (1-zu-n), die kleinen Kreise an den Servern sollen diesen Vorgang veranschaulichen (Bild oben rechts). Aus den Bildern geht hervor, dass außer dem Sender niemand von den an der Kommunikation beteiligten angemeldet sein muss (online sind), was die systeminhärente Eigenschaft dieser Kommunikationswelt ausmacht.



- Nun sind alle Instanzen versorgt und die Kommunikation ist für ihn erst einmal abgeschlossen, auch wenn die Kommunikationspartner bisher noch nichts erfahren haben, die Informationen befinden sich im Speichermedium und er meldet sich ab und verlässt das Netz, somit ist keine Person mehr anwesend (Bild oben links). Zu einem späteren Zeitpunkt können sich einige der Adressaten anmelden, die Daten aus dem Speicher holen, sie auf einem geeigneten Ausgabegerät zum Vorschein bringen und gegebenenfalls eine Antwort absetzen, was durch die neuen kleinen Kreise auf den Speichern verdeutlicht werden soll (Bild oben rechts). Alle ankommenden Antworten an den Initiator dieses Kommunikationsvorgangs, der aber z.Zt. nicht angemeldet ist, werden in seinem Speicherbereich abgelegt (Bild oben rechts, der größere Kreis am linken Speicher unten).



- Wenn der Initiator der Kommunikation sich zurückmeldet, kann er, wenn er möchte, die Antworten von n-Sendern sich ansehen, sie (teilweise)verwerfen oder auf sie antworten. Wenn der hier beschriebene Vorgang von n-Teilnehmern wiederholt werden würde (1-zu-n dann n-zu1),würden sich n-zu-n-Kommunikationsbeziehungen bilden.

Ein Kommunikationsumfang wie er hier beschrieben wurde, kann in einer Kommunikationsumgebung von Angesicht-zu-Angesicht, d.h. bei kontinuierlichem und leiblichem Auftritt der Beteiligten gar nicht erst zustande kommen, weil die menschlichen Fähigkeiten damit überfordert wären, so viele Kommunikationsstränge gleichzeitig aufrechtzuhalten. Man kann die Frage stellen, ob für die Menschen eine Notwendigkeit bestand, in permanente und zahllose Kommunikationsbeziehungen zu treten, so dass die

Technologie zur Hilfe kam, um dieses Problem auf Kosten der Leiblichkeit zu lösen oder ist es nicht so, dass „the medium is the message“ bzw. die Technologie wirkt, weil sie da ist? Der Einsatz der Technologie durch den Benutzer hört nicht dort auf, wo es für die Kommunikationsbeziehungen notwendig bzw. ausreichend wäre, sondern die Technologie ist überall und zu jeder Zeit verfügbar und wird überall und jederzeit entsprechend benutzt.

Der Prozess veranschaulicht, dass die Teilnehmer nicht nur entleiblicht kommunizieren, sondern von der programmgesteuerten Kommunikation ihrer Fähigkeiten, *rückbezogenhandelnd* zu kommunizieren, enteignet werden. Die Enteignung wird wiederum durch die algorithmische Struktur der e-Kommunikation hergestellt.³³²

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden schrittweise die entleiblichten Aspekte der programmgesteuerten Kommunikation akzentuiert und gezeigt, dass die Entleiblichung der Kommunikation wiederum die Nutzung programmgesteuerter Kommunikation vorantreibt.

5.4 Selbstdarstellung im Netz: die Inszenierung der Person

Elektronische Medien sind technische Instrumente, die dazu dienen, dass Menschen sich verständigen und austauschen können. Da die *Nutzung* dieses Mediums einschließt, dass die Menschen entleiblicht kommunizieren, weil im Augenblick des Herstellens und Sendens einer Botschaft ein erlebter sozialer Kontext fehlt bzw. weil situativ nicht gehandelt werden kann, wird das Medium selbst zur Botschaft, weil im Vordergrund das *Versenden* der Botschaft steht und nicht ihr Inhalt. Zugleich bleiben die Inhalte der Botschaften tendenziell selbstzentrierte Beobachtungen,³³³ die den Charakter von Inszenierungen haben und nicht authentisch sind, eben *weil* der Empfänger abwesend ist, leiblich nicht in Erscheinung tritt und weil die Botschaft sich nicht an erlebte, situative Begegnungen binden kann, sondern fiktiv bleibt und selbstzentriert um die eigene Befindlichkeit kreist.

In Anlehnung an Kiesler et al. (1984) und McKenna & Bargh (2000) haben Nick Yee und Jeremy Bailenson die Wirkung der Rolle der Abwesenheit (Anonymität) unter dem Begriff „The proteus effect“ formuliert:

„Online environments that afford anonymity are like digital versions of a darkened room where deindividuation might occur, and indeed, many researchers have suggested that deindividuation occurs online due to anonymity or reduced social cues“.³³⁴

Köhler stellt fest, dass

„offenbar die experimentelle Manipulation der personalen Identität eine wesentliche Motivation für die Nutzung der computervermittelten Kommunikation (cvK) (ist).“³³⁵

Zunächst kann aber festgestellt werden, dass

³³² Eine ausführliche Analyse dieses Zusammenhangs erfolgt in Kap. 7

³³³ s. Kap. 1 (Studie der Freien Universität Berlin mit Department of Psychology Princeton)

³³⁴ Yee; Bailenson, (2007, 274)

³³⁵ Köhler in: Renner u.a. (Hg.) (2005: 264)

„Selbstdarstellung nur notwendig (ist), wenn das Verhalten öffentlich beobachtbar ist oder bekanntwerden kann.“³³⁶

Erfolgreiche Selbstdarstellungen müssen also die Erwartungen des Publikums berücksichtigen, sie müssen aber vor allem die Überzeugung enthalten, den gewünschten Eindruck auch erfolgreich vermitteln zu können.³³⁷ Eine Technologie, die über Eigenschaften und Möglichkeiten verfügt, Selbstdarstellung kontrollierbar zu gestalten, unterstützt die Bereitschaft der Benutzer zur Selbstdarstellung und weitet sie aus.

„Das Offenlegen und Mitteilen von Informationen über einen selbst ist somit wesentlicher Bestandteil von persönlichen Öffentlichkeiten. Die Betonung von Authentizität (in den persönlichen Öffentlichkeiten, A.K.) schließt dabei nicht aus, dass sich Nutzer gezielt inszenieren – ganz im Gegenteil! Da man als Nutzer weiß, dass Freunde oder Kollegen die eigenen Fotos, Erlebnisse oder Ideen zu Gesicht bekommen und direkt darauf reagieren können, richtet man das eigene Verhalten zum Teil auch an deren erwarteten Reaktionen aus.“³³⁸

Nach Mummendey lautet die zentrale These der Selbstdarstellungstheorie (Impression-Management-Theory) in einfachster Form:

„Individuen kontrollieren (beeinflussen, steuern, manipulieren etc.) in sozialen Interaktionen den Eindruck, den Sie auf andere Personen machen“.³³⁹

Die Selbstdarstellung zielt also im Alltagsleben in erster Linie darauf ab, beim Gegenüber bzw. in der sozialen Umgebung einen Eindruck zu hinterlassen.³⁴⁰ Um dieses Ziel zu erreichen, wendet das Individuum entsprechend der aktuellen Situation die passende Methode an. Mummendey weist auf zwei Verfahren der Selbstdarstellung in der Psychologie hin: das assertive (durchsetzungsorientierte) und das defensive Verfahren.³⁴¹ Das Individuum verfolgt mit dem assertiven Verfahren das Ziel, um eigener Vorteile wegen eigene Fähigkeiten, Können und Kompetenz, seinen sozialen und wirtschaftlichen Status hervorzuheben, was zugleich der Erhöhung des Selbstwerts und dem „Polieren des Selbstbilds“ dient. Beim defensiven Verfahren ist das Individuum dagegen damit beschäftigt, seine Unzulänglichkeiten und Defizite zu verdecken, Misserfolge zu unterbinden, sein Selbstwertgefühl zu schützen, kurzum, nicht aufzufallen.

Wenn sich die Menschen in der *real existierenden* sozialen Umgebung körperlich und sinnlich begegnen, hängt es von der Persönlichkeit des Einzelnen ab, welches Verfahren zum Einsatz kommt. Eine Person, die von Natur aus eher zurückhaltend ist, eher zuhört und sich nicht in Vordergrund drängt, kann mit dem assertiven Verfahren gar nichts anfangen, während das defensive Verfahren für die extrovertierte Person keine Methode ist, die sie in Kommunikation mit anderen anwenden würde. Wenn Menschen sich körperlich nicht begegnen, sondern in ihrer privaten Umgebung hinter ihrem Bildschirm platznehmen, ohne im Blickfeld anderer zu sein, also nicht beobachtet werden, dann brauchen sie keine Angst zu haben, Fehler zu machen. Unabhängig davon, ob sie introvertiert oder extrovertiert sind, haben sie die Möglichkeit, sich *stets* der assertiven Methoden und Techniken der Selbstdarstellung zu bedienen. Die defensiven Methoden und Techniken unter den

³³⁶ Nicola Döring (2003: 335); vgl. auch Mummendey (1995)

³³⁷ Döring (ebd. 336) definiert diese Haltung als „Selbstwirksamkeit der Selbstdarstellung“

³³⁸ Schmidt (2013: 29f)

³³⁹ Mummendey (1995: 111)

³⁴⁰ Döring (2003: 334) hebt hervor, dass es sich um einen „zielkonformen Eindruck“ handelt, den die Person hinterlassen möchte.

³⁴¹ Mummendey (1995: 136ff)

Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation mit Abwesenden finden in der Tendenz kaum mehr Anwendung, weil die Benutzer auffallen müssen, wenn sie im virtuellen Raum wahrgenommen werden wollen. Die Technologie erfordert also die Inszenierung und Erhöhung der eigenen Person. Mummendey hat die assertiven und defensiven Verfahren aufgelistet.³⁴² Personen, die in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht beispielsweise versuchen würden, sich als nicht verantwortlich darzustellen (excuses), sich rechtfertigen (justifications) oder sich aus einer unangenehmen Lage herauszuwinden (predicaments), werden dennoch als Persönlichkeit wahrgenommen. Würden sie aber unter den Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation bei diesen Verhaltensweisen (excuses, justifications, predicaments) bleiben, würden sie von anderen im Netz gar nicht wahrgenommen werden, folglich für die Netzteilnehmer nicht existieren. In der programmgesteuerten Kommunikation haben also alle Teilnehmer, auch diejenigen, die zurückhaltend und in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht eher defensiv eingestellt sind, die Chance und die Möglichkeiten, assertive Methoden und Techniken anzuwenden, beispielsweise sich als kompetent darzustellen (self-promotion), sich als moralisch integer zu präsentieren (exemplification), sich als hilfsbedürftig darzustellen (supplication), sich als liebenswert zu präsentieren (attractiveness), sich als fachlicher Experte darzustellen (expertise), sich elitär zu verhalten (prestige), sich als glaubwürdig (credibility) und vertrauenswürdig darzustellen (trustworthiness) oder auch gegenüber anderen etwas preiszugeben (self-disclosure) Personen, die von ihrer Persönlichkeitsstruktur her schon in der körperlichen Begegnung solche Auftritte

„sowohl bewusst und kontrolliert inszenieren als auch (die Auftritte) unbeabsichtigt, unkontrolliert, unbemerkt routinemäßig ablaufen“³⁴³

lassen, können die Grenzen ihrer Selbstdarstellung unter den Bedingungen der computergestützten Kommunikation bis zur Gefahr des Auffallens und Durchsicht Werdens ausdehnen.

„[...] man kann völlig mit Eindruck und Eindruckssteuerung befasst sein (impression focus)“³⁴⁴

In der programmgesteuerten Kommunikation, die ohne leibliche Begegnung stattfindet, d.h. ohne gesprochenes Wort, ohne nonverbales Verhalten und ohne Emotionen, bleibt „impression focus“ als einzige Möglichkeit der Selbstdarstellung.³⁴⁵ Personen mit einer Persönlichkeitsstruktur, die in der Begegnung von Angesicht-zu-Angesicht eher damit beschäftigt sind, wie oben erwähnt, ihr Selbstwertgefühl zu schützen bis zur Gefahr des Nichtauffallens, müssen und können sich jetzt mit diesem Verfahren so darstellen, dass sie wahrgenommen werden und einen Eindruck hinterlassen, den sie, in der realen, körperlichen Begegnung zu hinterlassen nicht in der Lage sind. Es kann von einem interpersonalem Verhalten ausgegangen werden, d.h. Selbstdarstellung wird durch äußere Faktoren, wie die Anwesenheit eines Publikums, wirksam.³⁴⁶ Unter den Bedingungen der computergestützten Kommunikation ist das Publikum allgegenwärtig und bestätigt eine

³⁴² Mummendey (1999: 4-5)

³⁴³ (ebd.: 1)

³⁴⁴ (ebd.: 2)

³⁴⁵ vgl. auch Laux in: Laux, L.; Weber, H. (1993: 37ff)

³⁴⁶ Mummendey (1999: 10)

Selbstdarstellung, die auf „Reduktion der inneren Unstimmigkeiten zurückgeht“, ³⁴⁷ selbst dann, wenn diese Art von Selbstdarstellung auf der Kommunikationsplattform eher keinen Widerhall fände. Selbstdarstellung ist in der körperlosen Kommunikation auch deshalb notwendig, weil das Individuum *allein* in seiner Privatsphäre ohne Publikum versucht, sein „innerpsychisch-privates Selbstideal“ zu erreichen, ³⁴⁸ d.h. sein Selbstwertgefühl soweit wie möglich zu heben. Uwe-Peter Kanning bezieht sich auf Greenwald & Breckler (1985), wenn er schreibt,

„, dass entsprechende Verhaltensstrategien auch zur Überzeugung der eigenen Person dienen können. In diesem Fall ist das Subjekt gewissermaßen selbst das Ziel des Impression-Management („inner audience hypothesis“). ³⁴⁹

Für eine Verhaltensstrategie, bei der die Person versucht, sich selbst darzustellen, um den Empfänger zu beeindrucken und gleichzeitig ihr Selbstwertgefühl zu steigern, ist der Platz vor dem Monitor mit der Verbindung zur Netzwelt eine gute Möglichkeit, dies Ziel zu erreichen, denn die Technologie ist ein ideales Instrument zur Herstellung einer Außenwirkung bei gleichzeitiger Aufwertung des Selbstbildes.

„Ein Individuum kann auch einen mittleren Weg gehen und sich in seiner Selbstdarstellung ein wenig dem „Publikumsgeschmack“ und ein wenig seinem „wahren“, privaten Selbstideal anpassen.“ ³⁵⁰

Denn

„In persönlichen Öffentlichkeiten (wie denjenigen in Facebook z.B.; A.K.) drückt sich die eigene Identität aus, und zwar sowohl im Sinne von „Wer bin ich?“ als auch im Sinne von „Wer möchte ich sein?“ ³⁵¹

Social Media funktioniert nach dem Prinzip, dass die Profile der Benutzer ausgewertet und mit anderen passenden Profilen in Verbindung gebracht werden, um Kontakte zwischen den Profilen herzustellen und auf diese Weise weitere Profildaten zu gewinnen. Die Funktionsweise der programmgesteuerten Kommunikation veranlasst die Benutzer, sich so darzustellen, dass sie von anderen Nutzern des Mediums wahrgenommen werden, d.h. in ihren Köpfen soll kein flüchtiger, sondern ein nachhaltig wirksamer Eindruck hinterlassen werden. Die Benutzer glauben daran, dieses Ziel durch einen Auftritt zu erreichen, der die eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, das eigene Tun und Können preist oder der auffällt durch „exzentrische“ Darstellungen eigener Meinungen und Erfahrungen. Im Falle, dass sich die Benutzer nicht die Zeit nehmen, an ihren Netzprofilen zu „feilen“, gleicht *häufiges* Posten diesen Nachteil aus, was dazu führt, dass im Ergebnis oft Banalitäten gepostet werden. Unter den gegebenen technischen Bedingungen, d.h. der enorm hohen Übertragungsgeschwindigkeit von Daten sowie unter den kommunikationspraktischen Bedingungen, wie der hohen Dichte der Kommunikationsverbindungen, sind die Benutzer damit beschäftigt, sich so darzustellen, dass die Empfänger den Eindruck gewinnen, den sich der Sender wünscht. Die Frage danach, ob die Benutzer, die sich häufig im Sende- und Empfangsmodus befinden, ihre Kommunikation so ausführen können, dass sie reale, die sendende Person

³⁴⁷ ebd.

³⁴⁸ ebd.

³⁴⁹ Kanning (1997: 54)

³⁵⁰ Mummendey (1999: 10)

³⁵¹ Schmidt (2013: 31)

widergebende, für andere interessante Ansichten, Überlegungen in Form von relevantem Wissen übermitteln, stellt sich unter diesen Bedingungen nicht mehr.

Wenn Mummendey für die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht bereits feststellt:

„Der sich selbst Präsentierende beeinflusst seine Interaktionspartner, indem er das Bild, das sie von ihm haben, manipuliert.“³⁵²

dann liegt es nahe, dass die Benutzer in einem Medium, in dem technische Mittel zur Manipulation des Selbstbildes jederzeit verfügbar sind, sich intensiv mit „Eindruck und Eindruckssteuerung“ befassen. Die veröffentlichten Äußerungen, Gefühle und Empfindungen können als Einflussnahme auf die Wahrnehmung der eigenen Person durch Andere interpretiert werden.³⁵³ Sie könnten aber auch als bloße Folge der Anwendung einer vorhandenen Technologie gedeutet werden, deren Konsequenzen unbewusst bleiben, weil deren Nutzung implizit dazu auffordert, sich zu „entblößen“.³⁵⁴

„So kann festgestellt werden, dass die Zur-Schau-Stellung von Emotionen einen breiten Raum im gegenwärtigen Sozialleben einnimmt, wobei das Angebot den unterschiedlichsten Bedürfnissen entspricht.“³⁵⁵

Wie aus der Beschreibung des Funktionsprinzips der Selbstdarstellung oben hervorgeht, kann sich niemand, der das Medium nutzen will, der programmgesteuerten Selbstdarstellung entziehen, weil das Bild von der eigenen Person einen gezielten Eindruck beim Empfänger hinterlassen soll und dies möglich ist, weil nicht sein Leib, sondern die Abstraktion von ihm in Erscheinung tritt. Die Inszenierung der Person und ihres Umfelds impliziert die Möglichkeit einer Abweichung von dem, was real erfahrbar auch anders sein könnte. Das digitale Profil einer Person wird von der realen Person abweichen, weil das Medium es ermöglicht.³⁵⁶ Die durch Technologie evozierte, virtuelle Identität einer Person kann zur Normalität im Umgang mit anderen werden, was Folgen für das Selbstbild der Person und zugleich Folgen für die Gemeinschaft hat. Fortan können zwei Identitäten existieren, weil die permanente Möglichkeit einer inszenierten Präsenz in der elektronischen Kommunikation zur Entstehung einer virtuellen Identität des Benutzers führen kann. Die Verdopplung einer Person in eine reale und eine inszenierte, medial vermittelte Person kann innere und äußere Zwänge schaffen, die die Person zugleich kontrollieren. Es besteht die Gefahr, dass die Person dominiert wird von dem von ihr selbst entworfenen Selbstbild. Es besteht die Gefahr von dem Bild, das die Person von sich selbst inszeniert, beherrscht bzw. abhängig zu werden. Eine programmgesteuerte Kommunikation, die Menschen dazu auffordert, ihre Körperlichkeit in Text und Bild zu inszenieren, entfremdet sie deshalb von sich selbst, weil es fortan möglich ist, eine technologisch vermittelte Beziehung zu sich selbst zu unterhalten. Indem der Benutzer sich mit Hilfe seiner Inszenierungen in Text und Bild auf einem Kontaktmarkt anbietet, um ein Ziel zu erreichen, z.B. „Freunde“ in Facebook zu gewinnen, muss seine Inszenierung, wenn sie Zustimmung erringen will, einerseits zurückgreifen auf die in der Netzgemeinschaft anerkannten Werte,

³⁵² Mummendey (1999: 6)

³⁵³ vgl. Renner u.a. (in: Renner u.a., ebd.: 189ff)

³⁵⁴ Im Kapitel 6 wird auf diesen Aspekt der e-Kommunikation ausführlich eingegangen

³⁵⁵ Fürstenberg in: Kornelia Hahn (Hg.) (2002: 105)

³⁵⁶ vgl. auch Misoich (2006)

die sich z.B. in der Zahl der LIKES ausdrücken können und sie muss andererseits dem technischen Standard entsprechen, d.h. „professionell“ aufgemacht sein. Facebook schlägt an dieser Stelle Vermarktungsstrategien für Personen, Waren und Dienstleistungsvor und leitet u.a. auf diese Weise die Kommunikation zwischen den Benutzern an. Die Vermarktungsstrategien von Facebook werden damit zur Grundlage der privaten Kommunikation für Millionen Benutzer. Das Erstellen ihres Profils und ihrer Texte ist soziotechnischen Standards unterworfen.³⁵⁷ Die Inszenierung des Lebenslaufs der Benutzer durch Selfies, Texte und standardmäßig angebotene Interessenpräferenzen (Spiel, Sport, Film, Bücher) vertritt die Benutzer in der Öffentlichkeit. Diese Entwicklung wirkt entfremdend auf die Beziehung der Benutzer zu sich selbst und entfremdend auf die Beziehung zu anderen. Weil inzwischen die meisten Mitglieder der Gesellschaft auch Benutzer sind, wirkt diese Art der Entfremdung also in die lebensweltliche Praxis hinein. Die stilisierte und inszenierte (Selbst)-Darstellung wird zur Normalität, was bedeutet, dass auch in den realen (lebendigen) sozialen Beziehungen die inszenierte Abweichung von der Realität normal erscheint. Sich zu inszenieren wird zur Selbstverständlichkeit, weil man „dazugehören“ möchte und sich selbst darzustellen scheint legitim, weil es alle tun. Die Differenz von Wesen und Erscheinung wird auf diese Weise stetig vorangetrieben. Jetzt erklärt sich, warum hier und heute um Authentizität gerungen wird, wobei das Ringen um Authentizität vor allem in der (medial vermittelten) Privatsphäre stattfindet. Dort soll sich

„() nun einen Gegenpol zur Öffentlichkeitssphäre bilden, mit der strukturellen Option auf soziale Wahlkontakte und der Kompensation von Funktionsrollen, als Sphäre der Sinnbildung, in der Entfremdungserscheinungen entschärft werden können.“³⁵⁸

Es entsteht ein nahezu unauflöslicher Widerspruch, weil die digitale Öffentlichkeit die Selbstdarstellung fördert aber damit zugleich ihr konformes Erscheinungsbild erzwingt, denn der Druck, sich zu „veröffentlichen“, dem die Benutzer preisgegeben sind, führt, genau besehen, zur öffentlichen Kontrolle und nicht zu neuen Freiräumen, weil die mediale Präsenz der Person öffentlich kontrolliert wird. Zugleich kann das inszenierte Leben im Netz die Alltagswirklichkeit überformen mit der Folge, dass sich die zwei Leben des Benutzers, das medial öffentliche und das real private gegeneinander verselbstständigen können. Zugleich steigt die Gefahr, dass die Probleme in der realen Welt durch Flucht in eine virtuelle Welt gelöst werden. Das heißt, es könnte versucht werden, reale Probleme nicht durch Handeln zu lösen, sondern reale Probleme werden umgangen, indem ein programmgesteuertes „Doppelleben“ geführt wird.

Wie weit fortgeschritten die Entfremdung der Person von ihrem eigenen körperlichen Sein und von dem körperlichen Sein Anderer heute schon ist, zeigen die Studien von Sherry Turkle am MIT. Für viele Benutzer in den USA ist es heute schon selbstverständlich, zwei Leben zu führen, ein Leben in der Realität und ein Leben im virtuellen Raum.

„Gebunden an Technologie, zeigen wir uns betroffen, wenn die nichtvernetzte Welt an Bedeutung verliert, nicht mehr zufriedenstellt.“³⁵⁹

³⁵⁷ Facebook schlägt dem Benutzer bei der Erstellung seines Profils vor, Lieblingsfilme, Lieblingsbücher etc. anzugeben, wobei eine Vorauswahl bzw. Vorschläge von Facebook ins Netz gestellt werden, die nur noch angeklickt werden müssen.

³⁵⁸ Kornelia Hahn in: Hahn/Meuser (Hg.) (2002: 282)

Das Doppelleben kann dem Benutzer in einem technologiegeleiteten Umfeld sozusagen zur *zweiten Natur* werden. Dieser Umstand bildet den Unterschied zur Übernahme einer Rolle, in die immer nur zeitweise geschlüpft wird. Im Gegensatz zur Rolle wird die virtuelle Existenz des Benutzers zu seiner *zweiten Haut*. Die eigene Person in einem inszenierten Kontext zu präsentieren und dabei dem Bedürfnis nach Selbstdarstellung nachzugehen ist also eine Implikation der sozialen e-Netzwerke.³⁶⁰ Per Foto oder Text ist das aktuelle Umfeld leicht zu inszenieren. Die Inszenierung geht ohne Aufwand und ist schnell vollzogen.³⁶¹ Bilder und Texte fungieren als spontan inszenierte Alltagssituationen, um (öffentlich) zu erscheinen. Klaus Beck verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass es zu „Diskrepanzerleben“ der Identität und des Umgangs mit Authentizität und Anonymität in der Blogosphäre kommt.³⁶² Er kommt zu dem Schluss:

„Relevanter hingegen ist die These, dass in Gestalt solcher alternativer Identitäten gemachte Erfahrungen wiederum *Rückwirkungen auf die Kommunikation nicht nur im Internet* haben können, sondern auch das gesamte Kommunikationsverhalten, einschließlich der face-to-face-Kommunikation, beeinflussen können.“³⁶³

Es werden Worte, z.B. Ansichten und Meinungen ausgetauscht, die sich nicht auf reale Erfahrungen beziehen, zugleich geschieht der Empfang und die Reaktion auf eine Äußerung, Mitteilung oder Darstellung immer zeitversetzt, d.h. *asynchron*. Die Benutzer können die Inszenierung vielleicht gerade deshalb frei und ohne Bedenken vollziehen, weil sie handlungsbezogen folgenlos bleibt, d.h. sie müssen die Verantwortung für ihre Aktivität nicht übernehmen, denn Verantwortung situativ und handelnd zu übernehmen heißt, dafür zu sorgen, dass in einer (Konflikt-)Situation mit bestem Wissen das Notwendige und Richtige getan wird, so dass Schaden vermieden wird. In einer Kommunikationsumgebung, die auf Anonymität, d.h. auf der garantierten körperlichen Nichterscheingung der Kommunizierenden beruht, kommt es, wie oben gezeigt, zu Maskierungen der Identität bzw. zur Multiplikation von Identitäten, was bedeutet, dass den Akteuren bewusst sein könnte, dass sie nicht zur Verantwortung gezogen werden, wenn sie eine Inszenierung in Gang setzen oder es kann zu unkontrollierten Äußerungen kommen, die sich in der realen Lebenswelt kaum ereignen hätten. Die Gefahr, dass die Benutzer sich dazu verleiten lassen, die Möglichkeit der Anonymität und Handlungsferne zu nutzen, indem sie Ereignisse vortäuschen oder manipulierte Informationen verbreiten, ist unter den Bedingungen elektronischer Kommunikation sehr groß. Indem die Benutzer allein, d.h. physisch isoliert ohne einen sozialen Grundvor dem Bildschirm sitzen und angeleitet ein Endgerät bedienen, sind sie *sozial ungebunden*.³⁶⁴ Was in dieser Situation empfunden und gedacht wird, bezieht sich *zuerst* auf die *eigene* Wahrnehmung und die *eigene* Befindlichkeit.³⁶⁵ Das Kreisen um sich selbst und die eigene Wahrnehmung ist unter Bedingungen von social media naheliegend, denn gegenseitig abwesende Personen können nur in Inszenierungen in Erscheinung treten. In dieser Situation ist die Gefahr gegeben, dass der Benutzer das in Text und Bild

³⁵⁹ Turkle (2012: 41)

³⁶⁰ vgl. hierzu auch Misoch (2006: 115ff); Harrer u.a. (in: Zerfaß u.a.(Hg.), 2008: 305)

³⁶¹ Bilder von Essenstellern und Frühstückseiern, aufgenommen und versendet mit smartphone, sollen als Beispiel dienen.

³⁶² vgl. Klaus Beck (2006: 155)

³⁶³ Klaus Beck (2006: 162; kursiv im Original)

³⁶⁴ vgl. auch Köhler in: Renner u.a. (Hg.) (2005: 254)

³⁶⁵ Hinweis in Kap.1; Studie *The Emerging Neuroscience of Social Media in: Trends in Cognitive Sciences Nov 2015*

aufbereitete Geschehen nicht mehr vom wirklichen und erfahrbaren Geschehen zu unterscheiden vermag. Eine Übereinstimmung von Wirklichkeit und medialer Inszenierung wird vom Benutzer vor allem dann angenommen, wenn er sich häufig im Netz aufhält und selten oder keinen körperlichen Kontakt zum Empfänger hat. Im Schatten der im Netz navigierenden Mehrheiten erodiert die soziale Erfahrung, weil der soziale Grund einer Begegnung nicht sichtbar und erfahrbar ist. Damit bestätigt sich Baudrillards These von der Simulation als das Ende des Sozialen.³⁶⁶ Es erscheint daher plausibel, das Mobbing im Netz z.B. als Ausdruck einer Beschädigung der personalen Identität zu deuten. Mobbing kann sich verselbstständigen, weil der Auslöser unauffindbar ist, unauffindbar deshalb, weil er anonym bleiben kann und/oder Teil einer „Senderkette“ ist. Anonymität und Abwesenheit können in den sozialen e-Netzwerken dazu beitragen, dass der Benutzer jede Scham fallen lässt und Bilder und Texte erzeugt oder konsumiert, die persönliche und öffentliche Tabus brechen. Seit einiger Zeit wissen wir, dass gerade die Anonymität des Internets die Benutzer dazu verleitet, in Text und Bild Grenzen zu überschreiten und Normen und Erwartungen zu ignorieren. Hinweise in diese Richtung liefern zahllose Berichte in den Printmedien.³⁶⁷

Die Abwesenheit im Netz (Entleiblichung) erleichtert, wie oben beschrieben, das Wechseln von Identitäten. Harrer bezieht sich auf Opaschowski und beschreibt diesen Zusammenhang als „Identitätshopping“.³⁶⁸ Eine solche Entwicklung beschleunigt die *Abhängigkeit* von den selbst entworfenen Identitätsinszenierungen im Netz, weil das Wechseln von Identitäten Angst auslösen kann, entdeckt zu werden. Die Abhängigkeit des Benutzers von der im Internet „entworfenen“ Identität steigt unter diesen Bedingungen. Eine solche Entwicklung könnte eine Abstinenz von der *realen* Gemeinschaft fördern und vertiefen.

McKenna, Buffardi und Seidman³⁶⁹ konstatieren daher

„einzigartige() Effekte des Internet auf die Selbstdarstellung“.

Mit Blick auf die Möglichkeit einer, aufgrund von Körperkontakt sich ereignenden „Voreingenommenheit“ in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, nehmen die Autoren aber auch einen Vorteil der medialen Kommunikation an, da die mediale Kommunikation frei von ersten Eindrücken sei, die sich – erfahrungsgemäß - selten korrigieren ließen.³⁷⁰ Diese Feststellung mag hin und wieder zutreffen, aber erste Eindrücke lassen sich durch den Fortgang realer Beziehungen auch korrigieren und deshalb dürfen die Folgen einer Manipulation personaler Identität in online-Beziehungen, die Inszenierung und Überhöhung der eigenen Befindlichkeit (Selbstdarstellung) bzw. die mangelnde Authentizität medialer (Selbst)- Inszenierungen bei der Bewertung der psycho-sozialen Wirkung sozialer Netzwerke nicht in den Hintergrund rücken, denn solange der Benutzer sich im Netz häufig und lange aufhält, repräsentiert das Internet die Welt, die im Augenblick der Inszenierung „seine Welt“ ist. Die inszenierte Welt des Internet wird zur Lebenswelt des Benutzers, eine

³⁶⁶ Baudrillard (2010)

³⁶⁷ vgl. <Die Tiefe> in: Die ZEIT, 04.07. 2013 oder <Vernetzt und verletzt> in: Die ZEIT 14. Nov. 2013 u.a.

Seit Mitte des Jahres 2016 steigt die Zahl der sog. fake news und der Hasskommentare in den sozialen e-Netzwerken, so dass der Bundesjustizminister eine Klage gegen Facebook, wegen Verstoßes gegen die Aufsichtspflicht der Netzbetreiber erwägt.

³⁶⁸ Harrer u.a. in: Zerfaß u.a. (Hg.) (2008: 306)

³⁶⁹ McKenna, Buffardi, Seidman in: Renner u.a. (Hg.) (2005: 176f)

³⁷⁰ vgl. McKenna, Buffardi und Seidman in: ebd.

„wunschgemäße“ Welt³⁷¹, die von der aktuellen Vorstellung des Benutzers ausgeht und sich über Texte und Bilder mitteilt, die der Benutzer selbst inszeniert. Programmgesteuerte Kommunikation und Inszenierung doppelten die Lebenswelt, wobei die virtuelle Welt der realen Lebenswelt nicht entsprechen muss.³⁷² Das Ergebnis ist die Existenz einer *Parallelwelt*, die für den Benutzer in Konkurrenz tritt zur wirklichen Welt. Diese Doppelung der Lebenswelt schafft Zwänge im Bezug der Benutzer zur Außenwelt und wirkt zugleich affirmativ, weil sie den Benutzer aus der realen Welt entfernt. Im Ergebnis hat die programmgesteuerte Kommunikation passiven Charakter, weil sie Interaktivität vermittelt und Interaktion ersetzt. Luhmann stellt fest, dass Diskontinuität, hier also technisch bedingte Kontaktunterbrechungen, die das Wesen und den Kern programmgesteuerter Kommunikation ausmacht, zwar andere Kommunikationsmöglichkeiten eröffnen, diese aber nicht kontrollierbar seien. Dies führe zu Standardisierung und Differenzierung der Kommunikation.³⁷³ Genau diese Entwicklung wird bestätigt durch die wachsende Bereitschaft der Benutzer, sich durch Fake News und manipulierte Bilder „Geltung“ zu verschaffen. Die Inszenierung eines Sachverhalts oder einer Person impliziert immer die Möglichkeit einer Abweichung von dem, was *real erfahrbar* auch anders sein könnte, ein Umstand, der bedeutende Folgen für die Gefühle der Menschen im Umgang miteinander und für ihr Vertrauen in die Gemeinschaft hat.

An dieser Stelle soll auf Goffman eingegangen werden, der bereits in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht Entfremdungserscheinungen ausgemacht hat:

Die direkte Kommunikation ist aus seiner Sicht eine Form der *Teilhabe* an der Gestaltung von Wirklichkeit. Doch gibt es auch hier Grenzen, die im Ablauf des Gesprächs selber liegen können. Goffman vermutet Schwächen und Gefährdungen in der Kommunikation unter Anwesenden, eine *Entfremdung*, wie er es nennt, durch

„Ablenkung von außen“, „Ich-Befangenheit“, „Interaktions-Befangenheit“, „Fremd-Befangenheit“³⁷⁴

die er als Ursachen für ein entfremdetes Kommunikations- bzw. Interaktionsverhalten diagnostiziert. *Ich-Befangenheit* ist nach Goffman das Gesprächsverhalten einer Person, die sich selbst in den Mittelpunkt des Gesprächs stellt und den inhaltlichen Aspekten des Gesprächs ihre Aufmerksamkeit verweigert bzw. sich auf die inhaltlichen Aspekte des Gesprächs nicht konzentriert. Was immer die Gründe für Ich-Befangenheit im Gespräch auch sein mögen, Ich-Befangenheit ist nach Goffman eine Form der Entfremdung, d.h. die Kommunikation unter Anwesenden kann gekennzeichnet sein durch die mittelbare Abwesenheit der Gesprächspartner und ihre dadurch evozierte mangelnde Teilhabe.³⁷⁵ *Ich-Befangenheit*, die demnach bereits in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht einen Ausdruck von Entfremdung darstellt, ist der medial vermittelten und insbesondere der programmgesteuerten Kommunikation *systeminhärent*.³⁷⁶ Die Ich-Bezogenheit im elektronischen Austausch von Texten und Bildern ist eine Implikation der Entleiblichung

³⁷¹ vgl. Turkle (2012: 43)

³⁷² vgl. Kaufmann (2010); Illouz (2007) u.a.

³⁷³ vgl. Luhmann (2009: 10f)

³⁷⁴ Goffman (1986: 129ff)

³⁷⁵ vgl. Goffman (1986: 124ff): hier insbesondere die Ausführungen zur *Verpflichtung zum Engagement* in Gesprächen resp. Interaktion

³⁷⁶ vgl. auch Kap. 7

durch programmgesteuerte Kommunikation. Weildie programmgesteuerte Kommunikation zur selbstbezogenen Inszenierung von Mitteilungen wird, *wirkt* sie entfremdend. Wenn also im Gespräch von Angesicht zu Angesicht bereits eine Gefährdung durch Entfremdung besteht, dann ist diese Gefährdung doppelt gegeben in einer Gesprächssituation, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie unter Abwesenden stattfindet und von Computerprogrammen angeleitet wird. Zugleich ist eine, nach Goffman schon in face-to-face-Kontakten entfremdend wirkende „Ablenkung von außen“ einseitiger Bestandteil des Kommunikationsgeschehens in sozialen e-Netzwerken, denn das permanente Eintreffen von n Quellen und mögliche n Antworten, evozieren eine permanente Ablenkung bei den Kommunizierenden.³⁷⁷ In kommunikativen Beziehungen ohne situativen Kontext besteht daher die Gefahr, dass der Austausch von Mitteilungen ohne Aufmerksamkeit erfolgt, eben weil nicht rückbezüglich gehandelt werden kann, folglich keine Interaktion stattfindet und folglich keine Erfahrungen generiert werden können. Im Verweis auf Goffman kann deshalb der interaktive Gehalt von Massenmedien bestritten werden.

„Die Massenmedien sind alles andere als interaktiv und werden gleichwohl als interaktiv beschrieben.“³⁷⁸

Schlussfolgernd kann deshalb gesagt werden: Die programmgesteuerte Kommunikation wirkt *per se* entfremdend,³⁷⁹ eben weil sie Interaktion ausschließt.

5.5 Selbstdarstellung im Netz als soziales Kalkül

Der *Habitus* der Person gestattet die Übernahme von Rollen, die in diesem Falle aber nichts anderes als eine *Funktion* des Alltagsbewusstseins sind, um ein Ziel zu erreichen. Sie werden angenommen und abgestreift, je nachdem wie das Alltagsbewusstsein es erfordert. Rollen ergeben sich in Anpassung an die gegenwärtige Situation und folgen einem sozialen Kalkül, das Ergebnis eines Erfahrungs- und Lernprozesses sein kann, in dem Sinne, als dass ein bestimmtes Sozialverhalten in einem gegebenen sozialen Kontext aus Erfahrung sinnvoll erscheint (z.B. die Rolle des/der Vorgesetzten oder des Klassenprimus). Die Sinnhaftigkeit eines bestimmten Sozialverhaltens wird erlernt durch leibbezogene Erfahrung, wobei die Erwartungen des Milieus das Verhalten als Handelnden prägen.

Rahel Jaeggi weist auf den *öffentlichen* Charakter von Rollen.³⁸⁰ Eine von den Personen wahrgenommene Erwartung (der Öffentlichkeit) sei Voraussetzung für die Übernahme einer Rolle. In dem hier bearbeiteten Zusammenhang kann - zugespitzt - formuliert werden: Die Rollenübernahme liegt im Kalkül einer *Inszenierung des Selbst*, die ausschließlich für die Öffentlichkeit gedacht ist. Der Benutzer programmgesteuerter Kommunikation möchte wahrgenommen werden, *obwohl* er abwesend ist. *Weil er sich handelnd nicht bemerkbar machen kann*, muss er sich inszenieren. Insofern wirken die Bedingungen der

³⁷⁷ vgl. auch Kap. 5.8.

³⁷⁸ Kieserling (1999: 15)

³⁷⁹ vgl. Rosa (2016:)

³⁸⁰ Jaeggi (2005: 106)

Netzöffentlichkeit konstituierend für die Rollenübernahme. Indem der Benutzer sich an die Erwartungen der Öffentlichkeit anpasst und inszenierte Mitteilungen versendet, passt er sein Bedürfnis, wahrgenommen zu werden, an die Erfordernisse der Netzkommunikation an. Statt zu handeln (sprechen), schreibt er einen Text, in dem er *sich selbst* darstellt. Die Benutzer handeln nicht situativ, sondern sie schreiben und inszenieren das, was sie sein und sagen wollen. Von *entfremdetem Verhalten* kann deshalb gesprochen werden, weil die Interaktivität der Person *keine eigene*, sondern eine *außengeleitete Aktivität* ist. Wenn das menschliche Bewusstsein, wie erläutert, seinem Wesen nach verwiesen ist auf Handlung, die sich -sinnlich erfahrbar- *tätig seiend ausdrückt*, kann diese *Tatsächlichkeit* des Handelns auch das Bewusstseins der Person ausdrücken:

„() mein Bewusstsein klebt an meinen Handlungen, es *ist* meine Handlungen, sie (die Handlungen, A.K.) werden nur durch die zu erreichenden Zwecke und durch die zu verwendenden Instrumente geleitet.“³⁸¹

Nun liefert die soziale Praxis in den zwischenmenschlichen Beziehungen für die hier vorliegende Fragestellung folgenden Zusammenhang: Seiner Struktur nach sind die sozialen e-Netzwerke ein *Markt*, der u.a. von den Inszenierungen von Personen „hinter den Daten“ lebt. Da sich Menschen im Ringen um Aufmerksamkeit unter Abwesenden auf dem Datenmarkt konkurrierend gegenüber stehen, muss der Einzelne sich und seine Bedürfnisse inszenieren, um wahrgenommen zu werden, d.h. die Person und ihre Bedürfnisse werden wie auf einer Bühne dargestellt (kalkulierte Rolle), um die Befriedigung der Bedürfnisse zum Erfolg zu bringen. Das (Sich)-Zur-Schau-Stellen ist ein Ergebnis der Marktverhältnisse, hier des Datenmarktes im Internet. Es erscheint so, als sei das (Sich)-Zur-Schau-Stellen ein *natürliches* Bedürfnis der Person, eben weil die Person sich der Öffentlichkeit durch Inszenierung offenbart. Selbstinszenierung bzw. Bedürfnisinszenierung beherrscht das Wahrnehmen, Denken und Handeln der Benutzer eben deshalb, weil beides durch den Datenmarkt evoziert wird und weil beides technologiebedingt öffentlich praktiziert wird. Inszenierung wird jetzt genuiner Bestandteil von Interaktivität und notwendige Folge sozialer Verhältnisse, die auch über den Datenmarkt vermittelt werden. Dass die Inszenierung des Selbst und seiner Bedürfnisse *notwendig* und *nützlich* erscheint, ist Teil des Geschehens. In einer über den (Daten-)Markt vermittelten Befriedigung der Bedürfnisse wird Inszenierung sozusagen zur „zweiten Haut“. In einem solchen Kontext wird die Person tendenziell zum Objekt. Man kann sagen: Weil die Erfüllung menschlicher Bedürfnisse, nämlich die Wahrnehmung der Person über den kommunikativen Austausch, heute auf dem *Datenmarkt* vermittelt wird, muss die Person auf diesem Markt zum Objekt werden, indem sie für den Markt Wünsche und Bedürfnisse inszeniert. Der Kommunikationsprozess gestaltet sich als Bedürfnisinszenierung und Selbstinszenierung, die zugleich eine Verringerung der Rollendistanz enthalten.³⁸² Rollendistanz wird behindert bzw. kann nicht entwickelt werden, eben *weil* es sich um eine von der „Datenmaschine“ gelenkte Bedürfnisinszenierung und Selbstinszenierung handelt und in diesem Sinne ist beides der Ausdruck eines entfremdeten Selbst. Empathie und Engagement einer Person jenseits von

³⁸¹ Sartre (1995: 468)

³⁸² Rollendistanz ist notwendig, wenn eine *bewusste Aneignung* der Rolle erfolgen soll. Zur Rollendistanz vgl. auch Dreitzel (1980: 132ff)

Verwertung und Konsum können deshalb den Charakter eines „Spleens“ annehmen, den die Person selber zu verantworten hat, während die *Entfremdung* der Person zum *Segment* der Person selbst wird, also zum Bestandteil der Persönlichkeit. Es kann zwar eine Rolle wieder abgestreift werden, aber die Rollenübernahme wird jetzt selbst zum Segment der entfremdeten Person. Das alltägliche Tun im Inszenieren des Selbst und seiner Bedürfnisse leitet den Lebensvollzug an und verwandelt das kommunikative Handeln in ein technologiegeleitetes, entfremdetes Tun. Fromms Annahme, dass der Mensch im Kapitalismus zu Anpassung und Konformität *gezwungen* ist, wird so gesehen bestätigt.³⁸³ Der Zwang zur Anpassung an die Erfordernisse der programmgesteuerten Kommunikation wird für die Menschen zum unhintergehbaren Bestandteil ihrer Lebenspraxis. Es wird deutlich, dass die programmgesteuerte Kommunikation, die sich im inflationären Versand von Mitteilungen, selfies und Selbstinszenierungen in Bildern und Blogs zeigt, eine tiefe Entfremdung des kommunikativen Handelns anzeigt, eben weil die Wahrnehmung, das Denken und Verhalten der Benutzer nicht durch Leiberfahrung vermittelt ist.

5.6 Simulacren des Sozialen im Netz

In einer programmgesteuerten Kommunikationsumgebung, kann die Anzahl der Mitglieder einer Gruppe sehr schnell wachsen, folglich findet die Kommunikation hauptsächlich unidirektional statt und viele Kommunikationsstränge verlaufen asynchron und parallel.

Mit Bezug auf eine Aussage von Baudrillard, nach der die Gesellschaft *die Realität durch Simulacren ersetzt*,³⁸⁴ kann gesagt werden, dass im Netz und hier vor allem in den sozialen e-Netzwerken (social media), Inhalte als Kombination von Zeichen erzeugt werden, die Erfahrungs- bzw. Realitätsbezüge haben können, aber die Realität nicht abbilden, wie etwa eine Landkarte ein bestimmtes reales Land abbildet, *weil* die Inhalte ohne Authentizitätsprüfung - wofür keine Instanz existiert und selbst wenn es sie gäbe, sie könnte die Prüfung nicht vornehmen - in Umlauf gebracht werden und als solche neben der Realität existieren bzw. an die Stelle der Realität treten.³⁸⁵ Die im Hintergrund, in einer Umgebung ohne leibliche Begegnung erzeugten und zeitlich verzögert über das Speichermedium ausgetauschten Texte veranlassen die Benutzer, die Inhalte, wie oben ausführlich beschrieben, selbstbezogen und inszeniert zu entwerfen. Das bedeutet, dass auf der einen Seite die Anzahl der in Umlauf gebrachten Texte / Zeichen, technisch bedingt mit unvorstellbarer Geschwindigkeit wächst und auf der anderen Seite gleichen sich die Zeichen, und damit letztlich die Menschen, die permanent mit Erzeugung und Veränderung neuer Zeichen (Texte, Bilder, Filme) beschäftigt sind. Menschen, die ihr gerade auf dem Tisch

³⁸³ Fromm (1980: 189)

³⁸⁴ Baudrillard (2010) identifiziert Simulacren als Basis massenmedialer Prozesse.

³⁸⁵ „Auflösung des Fernsehens im Leben, Auflösung des Lebens im Fernsehen – eine nicht mehr zu unterscheidende, chemische Lösung“ Baudrillard (1978) in: „Die Präzession der Simulakra“ zitiert nach Samuel Strehle in <http://www.sicetnon.org/index.php/sic/article/view/75/75>

befindliches Essen fotografieren und ins Netz setzen, gleichen sich einander an, weil es jetzt alle tun. Die social media-Benutzer erfüllen in ihrer Art und Weise zu kommunizieren daher das, was Baudrillard diagnostiziert hat als eine

„diffuse, dezentrierte, „brownsche“, molekulare Realität (...): In ihr verliert sich der Objektbegriff gleichsam am Horizont der Mikrophysik in der ultimativen Analyse der Materie - unmöglich, diese letztere an der infinitesimalen Grenze, wo das Subjekt der Beobachtung selbst aufgehoben wird, als Objekt zu erfassen. Hier gibt es kein Objekt der Erkenntnis, kein Subjekt der Erkenntnis mehr.“³⁸⁶

Sowohl für den Erzeuger als auch für den Empfänger der Zeichen/Texte verschwindet der Unterschied zwischen dem Realen und dem Erzeugten nach der wiederholten Anzeige, Bearbeitung und Modifikation, womit das Reale und das Imaginierte sich gegenseitig durchdringen und das Subjekt als Beobachter verschwindet. Folgende Zahlen zeigen einen eindeutigen Trend: 2005 betrug die Zahl der Digitalkameras in Deutschland 7,4 Mio. und die der Smartphones null, 2015 sank diese Zahl auf 3,4 Mio., während die Zahl der Smartphones von 0 auf 26 Mio. zunahm³⁸⁷ und sich damit einhergehend eine explosionsartige Zunahme des Fotografierens eingestellt hat.³⁸⁸ Aus dieser Entwicklung kann folgende Erkenntnis gewonnen werden:

- Fast die Hälfte der Digitalkameranutzer sind auf Smartphone umgestiegen (wobei keine Informationen zur Verfügung stehen, in welchem Umfang diejenigen, die umgestiegen sind, vorher von der Digitalkamera Gebrauch gemacht hatten und welche Bedeutung die Kamera für sie hatte)
- Menschen, die sich vorher für Fotografieren nicht interessiert haben, fingen nach Auftreten des Smartphones und Tablets an, häufig zu fotografieren.

Es stellt sich also die Frage: Wird durch Smartphone und Tablet tatsächlich ein Bedürfnis erfüllt, dessen Erfüllung vorher nicht möglich war? Da vor dem Smartphone Digitalkameras das Fotografieren ebenfalls ermöglichten, kann die Antwort nur lauten: Das massive Fotografieren nach Auftreten dieser Geräte, bestätigt McLuhens Aussage *The medium is the message* bzw. es bestätigt die oben ausgearbeitete Aussage:

„Die Technologie verändert die Menschen und die Gesellschaft, indem *sie wirkt*.“³⁸⁹

In diesem Zusammenhang wird klar, dass das Benutzen der LIKE-Taste in Facebook zugleich die adäquate Antwort auf die digitale Bilderflut ist.

Es sind also Simulacren aller Art, die den Kommunikations-Eingang finden. Das zirkelhafte Erzeugen, Versenden und Empfangen von Text und Bild wird zu einem Netz, in dem der Benutzer gefangen ist, weil der Umgang mit schnell versendeten bzw. empfangenen Texten und Bildern, abhängig und sogar süchtig machen kann, wie Hirnforscher zeigen konnten.³⁹⁰

³⁸⁶ Baudrillard (2010: 37f)

³⁸⁷ <https://de.statista.com/themen/581/smartphones/>

³⁸⁸ <https://de.statista.com/> Etwa 15 Mio. fotografieren mehrmals täglich, 12 Mio. fotografieren mehrmals in der Woche mit Smartphone oder Tablet. Dagegen fotografieren mit Digitalkamera etwa 500.000 täglich.

³⁸⁹ vgl. Kap. 2.1.; S. 30

³⁹⁰ Hütther (2011), Damasio (2011),

Die Zeichen können aufbewahrt, immer wieder aufgerufen, angepasst, modifiziert und wieder versendet werden, was ihren Charakter als Simulacra steigert. Damit werden Texte und Bilder als Simulacren zu einer neuen Qualität in der zwischenmenschlichen Kommunikation, indem sie Leib und Sprache und damit Beobachtung und Handeln der Menschen in den

„Echoraum einer gigantischen Simulation des Sozialen“³⁹¹

verwandeln, denn das Verschwinden des Subjekts hinter den Simulacren macht aus Subjekten eine diffuse Masse und beginnt, die Möglichkeit des Zusammenhalts von Gemeinschaften aufzulösen.³⁹²

Thiedecke stellt fest, dass das Individualmedium Sprache, sofern sie gesprochen wird, im sozialen Sinnbezug Vergemeinschaftung bedeutet.³⁹³ Der massenhafte, häufige Gebrauch von Schrift und Text in der e-Kommunikation beinhaltet, wie oben gezeigt, die Entfaltung von Diskontinuität und Abwesenheit, und behindert die Vergemeinschaftung der Menschen, weil Medien zwischen die Menschen treten und eine Schwächung und Ausschaltung des kontextuellen Geschehens zwischen ihnen verursachen, woraus später eine große Distanz wird, weil die Menschen sich selbst und andere immer weniger erleben und somit keine Erfahrungen miteinander machen können. Infolgedessen findet Teilhabe am Leben anderer bzw. am Leben in einer Gemeinschaft weniger statt, was bedeutet, dass die Lebenstätigkeit der Menschen tendenziell weniger Erfahrung enthält. Wenn die Benutzer eine Antwort auf ihre „Sendung“ erhalten, scheinen die Bedingungen für einen Austausch erfüllt, in Wahrheit bestätigt dieser Vorgang ihre Distanz zu anderen und eine mangelnde Erfahrung im Umgang mit Anderen. Es scheint zwar so zu sein, als dass

„die Belastungen und Irritationen der entbetteten Kommunikation in der Realwelt nun (...) durch ein seltsames Hybrid verringert werden (können).“³⁹⁴

und dass

„() wir die schwache Verbundenheit (genießen).“³⁹⁵

Wenn man aber genau hinschaut, könnte eine Entfremdung der Menschen von sich selbst und ihrer realer Lebenswelt eingetreten sein, denn die „Auftritte“ in der medialen Welt werden nicht mehr in Bezug gesetzt zu leiblichen Erfahrungen in der Lebenswelt, sondern sie werden in Bezug gesetzt zu Simulacren im Sinne Baudrillards. Die Folge ist ein Realitätsverlust verbunden mit einer zu beobachtenden Neigung, tätiges Handeln in der Gemeinschaft zu meiden und durch intensive Internetnutzung zu ersetzen.

³⁹¹ Baudrillard (2010: 36)

³⁹² Ein Beispiel: Eine Benutzerin hat eine Nachricht mit einem ausdrücklich anerkennenden Inhalt an ihre Freunde im Netz verschickt. Als eine der EmpfängerInnen sich bei ihr freudig und aufrichtig bedankte, hat sie geantwortet: „Ach, Du hast also auch diese Mitteilung bekommen!?“ Das Beispiel macht deutlich, dass für die Benutzerin <das Medium die Botschaft ist> und nicht der Inhalt der Mitteilung.

³⁹³ Thiedecke (2012: 192)

³⁹⁴ Christiane Funken in: Hahn/Meuser (2002: 276)

³⁹⁵ Turkle (2012: 43)

5.7 Vereinzeln und Mobbing

Weil Millionen Menschen programmgesteuert kommunizieren, sich also *vereinzelt* vor ihren Endgeräten über große Entfernungen hinweg schnell und technisch angeleitet austauschen, haben sich *FormundInhalt* der Kommunikation verändert.

Vereinzeln ist nun kein neues Phänomen: Als Folge der Organisation der gesellschaftlichen Arbeit ist sie systemimmanent verankert, denn als *vereinzelter Einzelner* tritt das Individuum auf den Markt und veräußert seine Arbeitskraft bzw. es konkurriert als Einzelner mit anderen Einzelnen auf dem Arbeits- und Warenmarkt. Die elektronische Kommunikation *beschleunigt* vielmehr, so die These, die in kapitalistischen Gesellschaften *ohnehin* vorhandene Vereinzeln, mit dem Ergebnis, dass sie *die soziale Distanz* zwischen den Menschen in Form der Vereinzeln und Handlungsferne *vertieft* und zu einer nicht mehr vermeidbaren Wirklichkeit in der Lebenswelt der Menschen macht. Die Vereinzeln wird durch die programmgesteuerte Kommunikation auch in der Privatsphäre verankert, weshalb sich Vereinzeln nun in allen Lebensbereichen entfaltet und eine Homogenisierung der Lebenswelten Vorschub leistet. Vereinzeln wird zur „normalen“ Daseinsform für die Menschen, die durch eine immer weiter um sich greifende Nutzung von elektronischen Medien eine Gefahr für den Zusammenhalt in Gemeinschaften enthält, denn die Menschen, soweit sie Benutzer sind, *erleben keine lebendige Situation*, weil sie *nicht* sprechen, *nicht* sehen, *nicht* hören und *nicht* berühren, also selbst nicht handeln (können).³⁹⁶ Unter solchen Bedingungen liegt es nahe, anzunehmen, dass der Benutzer seine Vereinzeln internalisiert und sie behandelt wie einen Wesenszug, wie eine Charaktereigenschaft seiner selbst. Wenn die Benutzer die „schwache Verbundenheit genießen“ (Turkle) und es vermeiden, dem Anderen von Angesicht zu Angesicht gegenüber zu treten, impliziert dies Verhalten eine Scheu, die von der Vereinzeln herrührt und die Erfahrungen kaum zulässt. Das Medium unterstützt Wahrnehmungs-Denk- und Verhaltensmuster, die man als Vermeidungsstrategie oder auch Konfliktscheu charakterisieren kann.³⁹⁷ Die wachsende Bereitschaft der Benutzer, reale Kontakte zu meiden und sich nur virtuell zu begegnen,³⁹⁸ bedeutet einen auffälligen Rückgang der Bereitschaft zur Auseinandersetzung in zwischenmenschlichen Beziehungen. Konflikte zu *vermeiden* bildet sogar einen *Antrieb* für die Nutzung von Internetkontakten, denn in der leiblichen, direkten Begegnung sind Konflikte und Auseinandersetzungen immer körperliche Erfahrungen, die „Leiden“ verursachen können.

In zahlreichen Beispielen versucht Sherry Turkle³⁹⁹ zu zeigen, dass sich Jugendliche und Erwachsene durch die Aufenthalte in sozialen Netzwerken und im second life in Narzissten verwandeln. Narzisstisches Verhalten wird durch die Nutzung von programmgesteuerten Technologien ihrer Auffassung nach gefördert. Weil sich in e-Kontakten alles um das eigene Befinden dreht, werden Gefühle, die von Fremden hervorgerufen werden und die Gefühle

³⁹⁶ Die sehende und hörende „Begegnung“ der Menschen im Netz per Webcam ist nicht vergleichbar mit einer körperlich stattfindenden Begegnung, weil keine Erfahrungen gemacht werden können.

³⁹⁷ vgl. hierzu auch Günther, Fuhrer, Rademacher, Quaiser-Pohl in: (Renner u.a.(Hg.), 2005: 106ff)

³⁹⁸ vgl. ebd: 41

³⁹⁹ Turkle (2012: 41)

anderer, die die eigene Befindlichkeit stören könnten, nicht zugelassen. Daher werden Kontakte von Angesicht zu Angesicht oder direkte Verbindungen wie ein Telefonat, in dem die Stimme des Anderen zu hören und deren Konnotationen zu erkennen ist, vermieden, was wiederum die Nutzung von social media fördert. Sherry Turkle zitiert Probanden:

„Es war leichter, auf dem Computer davon zu erfahren. Das machte es einfacher, es zu hören. (...) Ich brauchte keinen erschütterten Ansehen. (...) Ich möchte keine schlimmen Sachen hören, aber wenn ich es nur lesen brauche, kann ich ruhig bleiben.“⁴⁰⁰

Soziale Distanz ist systemisch gesehen zunächst nicht das Ergebnis des Einsatzes von Technologie, aber ihre Ausprägung, d.h. die Art und Weise, wie sich die Distanz vollzieht und der Grad ihrer Beschleunigung ist abhängig von der Technologie, die Vereinzelung und Handlungsferne vermittelt und sie durch die kommunikative Praxis vertieft. Gugutzer schlussfolgert:

„So wie der Entfremdung des Körpers⁴⁰¹ eine sorgsame Wiedereignung des Körpers als Identitätsaufgabe korrespondiert, korreliert der Entfremdung des Leibes ebenfalls die Notwendigkeit seiner Wiederaneignung – jedenfalls dann, wenn das Individuum zur Lebens- und Selbstgestaltung die Fülle des Lebens heranziehen möchte.“⁴⁰²

Die Wiederaneignung des Leibes und die Bewusstwerdung über dessen vergemeinschaftende Wirkung, nämlich Kooperation und Handlung, ist eine Aufgabe der Person, an der sie heute regelmäßig zu scheitern droht, weil sie sich dem allumfassenden Einfluss der Lebenswelt, in der Vereinzelung eine Voraussetzung sozialen Daseins ist und der in ihr verankerten Computertechnologie kaum mehr entziehen kann.

Am Phänomen des Mobbing im Netz soll der Prozess der Vereinzelung und einer möglichen Entkoppelung der Person von Gemeinschaften noch einmal verdeutlicht werden, denn Mobbing ist eine pathologische Form sozialer Exklusion auf Basis von Vereinzelung.

„Wer aus einer Gruppe ausgegrenzt oder von einem relevanten Menschen abgewiesen wird, erfährt nicht nur im metaphorischen Sinne eine Verletzung. Vielmehr werden in seinem Gehirn nun ähnliche Prozesse ablaufen, wie sie auch beim physischen Schmerzerleben aktiviert werden.“⁴⁰³

Daraus lässt sich ableiten, dass ein sozialer Rückzug bzw. die Vermeidung sozialer Kontakte, aber auch Angst und Aggression eine Folge dieser „Verletzung durch Vereinzelung“ sein können.

Mobbing hat sich unter den Bedingungen programmgesteuerter Kommunikation im Netz bzw. in virtuellen Gemeinschaften verbreitet. In der Zeitschrift DIE ZEIT⁴⁰⁴ wird über einen Fall von Cyber-Mobbing berichtet, der bestätigt, dass elektronische Kommunikation Empathie, d.h. die Fähigkeit zu besitzen, sich in einen Anderen hineinversetzen können, hemmen kann. Die mangelnde Empathie fördert den rücksichtslosen Umgang der Beteiligten

⁴⁰⁰ Turkle (2012: 350)

⁴⁰¹ Gugutzer (2002: 306) sieht die Entfremdung des Körpers als Folge der Technologie, d.h. im Mangel an körperlicher Bewegung und Tätigkeit, Computerisierung, Mechanisierung, Medikalisierung des Körpers. „Selbstsorge dem eigenen Körper gegenüber kann vor dem Hintergrund solcher Formen der Entkörperlichung nur heißen reflexives-leibliches Selbstverhältnis zu entwickeln und die Wiederaneignung des eigenen Körpers sicherzustellen“

⁴⁰² Gugutzer (2002: 307)

⁴⁰³ Werner Vogt (2010: 299)

⁴⁰⁴ DIE ZEIT Nr. 47 (2013)

untereinander.⁴⁰⁵ Dies kann nicht verwundern, denn die Formen des Umgangs der Menschen untereinander, wie Abwesenheit der Personen in der Netzkommunikation, folglich das Ausbleiben der leiblichen Wahrnehmung des Anderen und der Ausschluss körperlich-sinnlichen Erfahrungen durch den programmgesteuerten, mittels Speichermedium diskontinuierlich vermittelten Kontakt, scheinen Verfolgung und sozialen Ausschluss (Mobbing) zu begünstigen. Laut einer internationalen Studie von Vodafone und dem Meinungsforschungsinstitut YouGov, über die die FAZ berichtete, werden Betroffene auf sozialen Netzwerken wie Facebook und Twitter oder über Chats wie WhatsApp Opfer von Mobbing.

„Mehr als die Hälfte findet die Schikane im Netz schlimmer als Mobbing im realen Leben. Fast 50 Prozent hatten nach den Vorfällen ein schlechteres Bild von sich selbst. Die Schikane im Internet wirkt sich also negativ auf das Selbstbewusstsein aus. [...] Viele zogen sich zurück, vermieden soziale Kontakte oder gingen nicht mehr zur Schule. [...]Achtzehn Prozent hatten aufgrund von Cybermobbing Selbstmordgedanken. In der Vergangenheit ist es bereits zu mehreren Suiziden gekommen, die in Verbindung mit Cybermobbing stehen.“⁴⁰⁶

Im realen Leben erfolgt Mobbing in Anwesenheit des Opfers, der Täter und der möglichen Anwesenden zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort. Die Erniedrigung des Opfers durch Mobbing steht außer Frage, es hätte aber die theoretische Chance, sich der sozialen Umgebung, in der das Mobbing entsteht, zu entziehen oder damit offensiv umzugehen. Mobbing in sozialen Netzwerken, dessen Brutalität andere Dimensionen erreicht, weil i.d.R. anonym attackiert wird, gibt dem Opfer keine Chance mehr, sich zu wehren bzw. mit den Attacken fertig zu werden, denn die Täter erzeugen mit Bildern und Texten eine Simulacra, die sie mit der Absicht in Umlauf bringen, eine möglichst große Zahl von Empfängern, einschließlich des Opfers selbst, jederzeit und an jedem Ort zu erreichen, um einen gezielten Eindruck zu hinterlassen. Um dieses Ziel zu erreichen, stehen den Tätern Verborgtheit und Anonymität, technische Hilfsmittel sowie die Tatsache zur Seite, dass sie, wenn sie es nicht wollen, *nicht* zu erfahren brauchen, wie sich das Opfer nach einem Angriff fühlt bzw. was sie dem Opfer angetan haben. Die Verletzungen, die durch Mobbing im Netz entstehen, können die Integrität der betroffenen Personen schwer beschädigen, sie zur Vereinsamung zwingen oder sogar tödlich verlaufen, wie Fälle von Selbstmord nach Cybermobbing gezeigt haben.⁴⁰⁷

Umgekehrt können psycho-physische Stressreaktionen minimiert werden, wenn spielerische Aktionen das soziale Miteinander steuern. In Anlehnung an Jaak Panksepp kann Werner Vogt zeigen, dass sich die psycho-physischen Symptome des *social distress* verringern und kognitive Prozesse gefördert werden, wenn gespielt bzw. gelacht wird.⁴⁰⁸ Beide Lebensäußerungen sind aber an die Anwesenheit von Personen gebunden, weil sinnliche Erfahrungen notwendig sind, um *social-distress* zu verringern. Ein verbales Einlenken bei Streit, das gestisch und mimisch unterlegt ist oder eine körperliche Berührung bei

⁴⁰⁵ vgl. Kap.3

⁴⁰⁶ FAZ (Feuilleton 26.09.2015, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/jeder-fuenfte-jugendliche-wird-opfer-von-cybermobbing-13822960.html>).

⁴⁰⁷ ebd.

⁴⁰⁸ Vogt (2010: 300f)

Versöhnung bilden nachhaltige Maßnahmen, die Ausschluss verhindern. Folgerichtig begünstigt die Abwesenheit und Handlungsferne im Netz eine Diffamierung von Personen. Die Abwesenheit von Personen und die inszenierte Selbstdarstellung im Netz fördern ich-zentrierte Reaktionen, die wiederum Mobbing und Ausgrenzung fördern. Man könnte sogar sagen, dass der „asoziale“ Benutzer eine notwendige Folge programmgesteuerter Kommunikation sein kann, weil die Kommunikation entleiblicht ist, also ohne rückbezogenes Handeln stattfindet und stattdessen ein selbstbezogenes Wahrnehmen, Denken und Verhalten fördert, womit der Unverbundenheit und sozialem Ausschluss Vorschub geleistet wird.

5.8 Permanente Reize - die Teilung der Aufmerksamkeit

Der moderne Alltag, der ausgestattet ist mit Smartphones, d.h. mit einem allgegenwärtigen Zugang zum Internet, eröffnet dem Benutzer die Möglichkeit, sich jederzeit mit einer „Verlautbarung“ an ein Publikum zu wenden. Die Technologie ermöglicht es ihm, einem Impuls sofort Ausdruck zu verleihen und ihn zu verbreiten. Posts, Tweets, Bilder und Likes, die Menschen täglich versenden und empfangen sind Impulse, die schnell veräußert und nur deshalb versendet werden. Dieser Umstand wird dann besonders deutlich, wenn Menschen an dem Ort, an dem sie mit anderen gemeinsam verweilen, gleichzeitig mit Abwesenden in Verbindung stehen und kommunizieren.⁴⁰⁹ Ihre *geteilte* Aufmerksamkeit führt dazu, dass sie das konkrete Umfeld, in dem sie sich gerade aufhalten, eingeschränkt wahrnehmen, was ein rückbezogenes Handeln im gegenwärtigen Kontext stark behindert.

„And at times our presence may go completely unacknowledged. We are present but simultaneously rendered absent; we have been erased by an absent presence.“⁴¹⁰

Wenn Menschen mit Abwesenden kommunizieren, schließen sie sich selber aus und nehmen am gegenwärtigen Geschehen nicht teil. Die Teilung von Aufmerksamkeit und Konzentration⁴¹¹ schafft Unruhe und hinterlässt ein Vakuum, einmal abgesehen davon, dass

„die Fülle der Angebote für Orientierungsprobleme sorgt.“⁴¹²

Die geteilte Aufmerksamkeit der Benutzer wirkt wiederum zurück auf den Zusammenhalt von Gruppe bzw. Gemeinschaft. Es ist eine grobe Vereinfachung, diese Teilung von Aufmerksamkeit und Konzentration als Fähigkeit der Benutzer zum Multitasking zu beschreiben. Vielmehr könnte es sich um ein Unvermögen der Benutzer handeln, mit Ablenkungen umzugehen bzw. aktive Präsenz zu vermeiden, was oft unbewusst geschieht. Die Tragik dieser Entwicklung besteht in einer sozial hervorgerufenen Abhängigkeit von e-Kontakten. Die Bereitschaft zur stetigen Aufnahme von technologisch erzeugten Kommunikationsimpulsen löst die Benutzer aus der gegenwärtigen Situation heraus und unterwirft sie den Impulsen der Netzkommunikation, die ihrerseits wirkungslos bleiben

⁴⁰⁹ vgl. auch Gergen in: Katz, Akkhus (2002: 227ff)

⁴¹⁰ Gergen in: Katz, Akkhus (2002: 227)

⁴¹¹ vgl. auch Klaus Beck (in: Beck/Schweiger (Hg.), 2001: 29ff)

⁴¹² Klaus Beck (2006: 78)

müssen, weil sie in Abwesenheit, diskontinuierlich und passiv geschehen. Bei Kindern und Jugendlichen tritt im Umgang mit Smartphones ein weiteres Phänomen zutage: Kinder und Jugendliche werden über Smartphones heute mehr denn je von ihren Eltern überwacht. Sie betrachten deswegen die sozialen e-Netzwerke als einen von den Eltern nicht überwachten Raum, der ihnen selbst gehört und in dem sie unbeobachtet bleiben. Der Aufenthalt dort wird zu ihrem „Lebensraum“, mit dem sie sich identifizieren, weil er den Eltern schwerer zugänglich ist. Auch früher haben Kinder und Jugendliche, nicht anders als ihre Altersgenossen heute, in eigenen Welten gelebt. Aber das geschah auf der Straße, im Kiez, in der Schule, d.h. in einem lebendigen, körperlich erfahrbaren Umfeld, das Erfahrungen hinterließ und Gemeinschaft auf der Basis von gemeinsamem Handeln ermöglichte. Heute werden die „Aktivitäten“ von Jugendlichen durch programmgesteuerte Medien konstruiert und kontrolliert, weil vor allem Jugendliche sich über mehrere Stunden täglich im Netz aufhalten. Auseinandersetzung mit anderen findet weniger statt, weil Interaktion durch Zwischenschaltung von Technik eben nicht möglich ist. Kinder und Jugendliche werden auf diese Weise schon früh fremdbestimmt. Der

Schein von Autonomie im Netz liegt in der Struktur der Kommunikation selbst, die spontan und individuell erscheint. Das, *was* gesendet wird, *wann* es gesendet wird, *wie* es gesendet wird, *scheint* den Benutzern überlassen zu werden. Das Medium ermöglicht es ihnen schnell und direkt Mitteilungen zu erzeugen. Doch die technologische Anleitung im Verfassen von Texten und konstruieren von Bildern und das immerwährende Warten auf Antwort enthüllt das, was ist: ein um sich greifendes *Außengeleitetsein*, das über Technik vermittelt ist und deren Regeln, Struktur und Normen nicht mehr wahrgenommen werden. Außengeleitet, d.h. spielend, textend und wartend auf Antwort verbringen die Benutzer ihre Zeit. Es ist eine versteckte Form massenmedialer Manipulation, die hier geschieht und die, soweit es sich um Eltern handelt, zugleich deren Absichten konterkariert und ihre Möglichkeit beschränkt, mit ihren Kindern in Kontakt zu bleiben.

5.9 Programmgesteuerte Kommunikation als Konsum

Filme im Fernsehen oder der Aufenthalt im Internet dienen in der freien Zeit der Unterhaltung und Entspannung nach getaner Arbeit. Beide Funktionen, die Unterhaltung und die Herstellung von Kontakten, haben den Charakter von Konsum. Konsum ist gekennzeichnet durch den Verbrauch von Gütern und dem Verzehr (Verbrauch) von Zeit, Energie, Landschaft u.a.

Warum füllen die Menschen ihre Freizeit heute mit Konsumaktivitäten wie fernsehen, posten, twittern und you tube aus, während die Zeit für die Pflege von direkten Kontakten abnimmt, denn sechs der zehn häufigsten Freizeitaktivitäten sind 2016 durch Medien geprägt?⁴¹³ Gleichzeitig hat der Besuch von Fitnessstudios um 26% zugenommen und steht

⁴¹³ An erster Stelle steht das Fernsehen gefolgt vom Radio hören, Telefonieren und Aufhalten im Internet. Der Aufenthalt im Internet hat gegenüber 2011 um 56% zugenommen. Eindeutiger Verlierer sind alle Formen der Pflege von direkten, sozialen Kontakten (minus 33% Freunde zuhause treffen; minus 28% Unternehmungen mit Freunden; minus 27% Verwandte besuchen) (<http://www.freizeitmonitor.de>)

nach der Nutzung des Internets und dem Musikhören an dritter Stelle der im 5-Jahres-Vergleich am stärksten gewachsenen Freizeitaktivitäten. Die Trends machen deutlich, dass Freizeitaktivitäten vor allem vom Konsum und von der Nutzung von Technologien dominiert werden. Die Nutzung von Technologien in der freien Zeit zeigt in ihren Konsequenzen Gemeinsamkeiten und Unterschiede, die wie folgt beschrieben werden sollen:

Vor dem Fernsehen ist der Mensch Zuschauer, der für die Unterhaltung in seiner Freizeit Angebote der Massenmedien (Fernsehen, Internet, Kino) nutzt. Der Körper des Zuschauers, sein Leib, seine Stimme, seine Mimik und Gestik und seine innere Beteiligung am Geschehen im Film sind in diesem Szenario nicht vorgesehen und weder sein Leben noch seine Erfahrung spielen bei diesem von Massenmedien bestimmten Zeitvertreib irgendeine Rolle. Dieser Umstand *entspricht* der Erwartung des Zuschauers, der durch seine Präsenz am Fernsehmonitor zeigt, dass er *konsumieren* und nicht handeln möchte. Beim Fernsehkonsum wird der Inhalt von einer zentralen Stelle ausgestrahlt und dezentral verbreitet. Eine Beteiligung der Zuschauer am Geschehen im Fernsehen ist heute potenziell möglich, erfordert aber technologische Voraussetzungen, die heute vorhanden sind und im wachsenden Maße auch genutzt werden. Die Beteiligung der Zuschauer an immer mehr Formaten im Fernsehen wird von den öffentlich-rechtlichen Massenmedien gefördert. Die mediale Beteiligung an den Sendungen suggerieren dem Zuschauer *Teilhabe*, die aber, wie oben gezeigt, *leibfern* nicht möglich ist. Die Beteiligung der Zuschauer kann im Internet als Aktivität in den sozialen e-Netzwerken (social media) auf den entsprechenden Internetseiten der Sender erfolgen. Meist wird sie über die programmgesteuerte Kommunikation (Facebook, Twitter) realisiert, wobei die öffentlich-rechtlichen Medien dazu indirekt auffordern, indem sie die Beteiligung über Facebook oder Twitter propagieren und somit den Unternehmen Google, Facebook und Twitter *direkt* die Zuschauer als Konsumenten zuführen, so dass deren Daten wiederum von den genannten Unternehmen genutzt werden können, womit die Unternehmensziele von Google und Facebook gestärkt werden, denn ihr Geschäftsfeld besteht darin, sich von anderen Unternehmen, nämlich denjenigen die Waren herstellen, die Daten, die sie liefern, bezahlen zu lassen und die Warenhersteller folgen den Internetkonzernen, weil die Warenhersteller die Internetkonzerne wiederum als Marktplattform benutzen. Der Vorgang am Monitor eines Computers unterscheidet sich also von dem Vorgang am Monitor eines Fernsehens insofern, als dass der Teilnehmer am Monitor des Computers *Aktivität* zeigt und durch seine Aktivität zum Benutzer wird, indem er postet, liest, spielt oder zwischen diesen Aktivitäten wechselt und dadurch die Erreichung der Unternehmensziele der Internetkonzerne unterstützt. Seine Aktivitäten in Form von Texten und Bildern können sich alle, denen der Benutzer den Zugang erlaubt, ansehen und kommentieren. Die Benutzer nehmen am medialen Geschehen teil, indem sie Speichermedien der Anbieter belegen. Die Person, die nicht nur zuschaut, sondern im Netz aktiv ist, erscheint im Vergleich zum Fernsehkonsumenten als *tätig*, eine Aktivität, die dennoch ihre *Teilhabe* ausschließt. Die programmgesteuerte Kommunikation unterscheidet sich also vom Fernsehkonsum, weil sie *Interaktivität* ermöglicht.⁴¹⁴ Interaktivität wird dem

⁴¹⁴ vgl. hierzu Klaus Beck (in: Zerfuß u.a., 2008: 52f)

Handeln in Verbindung mit einem Medium zugerechnet und ist daher technologiegeleitet.⁴¹⁵ Indem der Fernsehzuschauer sich z.B. über Facebook zu einem Diskussionsthema im Fernsehen schriftlich äußert, wird der Eindruck erweckt, als sei Teilhabe, also das situative Mitbestimmen und Gestalten, möglich. Das Vorhandensein eines Mediums ist, wie gezeigt, immer dann erforderlich, wenn die Personen *abwesend* sind, d.h. es handelt sich um Interaktivität und nicht um Interaktion. Die Texte und Bilder der Benutzer gelten zugleich als authentisch, obwohl die Personen nicht anwesend sind bzw. hinter den Texten und Bildern „verschwinden“, d.h. sie sind nicht erkennbar, was die Authentizität der Texte und Bilder erheblich einschränkt. Die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation hat zugleich passiven Charakter insofern, als das Senden und Empfangen von Texten und Bildern unter Anleitung der Anbieter erfolgt, von der Nutzung also vom Konsum der entsprechenden Programme abhängt und nicht in Handlung mündet. Im Kern bleibt die *Meinungsäußerung* im Netz der (Selbst-)Darstellung verhaftet, die auf mediale Verbreitung zielt. Was in den Medien geschieht könnte mit folgenden Worten von Dostojewski beschrieben werden:

„Übrigens rede ich viel zu viel. Deshalb handle ich auch nicht, weil ich rede. Allerdings kann es auch sein: Ich rede, weil ich nicht handle. ...Das Reden habe ich mir im vorigen Monat angewöhnt, als ich Tag und Nacht in der Ecke lag und über...über allerhand alten Plunder nachdachte“⁴¹⁶

Die Technologie steigert also den Konsum von Mitteilungen, da sie zum Zwecke der Konsumtion erstellt werden. „Alte“, und „verbrauchte“ posts und tweets etc. werden nicht wahrgenommen, weil ihr Versand in der Vergangenheit liegt. Das Medium ist auf sofortigen Verbrauch der Mitteilungen ausgerichtet. Der *aktuelle* Versand und Empfang entscheidet, unabhängig von ihrem Inhalt, darüber ob ein Text oder ein Bild eine Mitteilung ist. Im Internet hat der Konsum von Bildern, Tönen, Meinungen eine besondere Konjunktur, weil er auf den Verbrauch im Augenblick gerichtet und dies eine Eigenschaft des Sendens und Empfangens ist. Die Erwartung der Benutzer besteht darin, sich im Hier und Jetzt sofort auszutauschen, ihre Wahrnehmung sofort kundzutun. Weder die Vergangenheit, also die Frage danach, warum und wie die Wahrnehmung entstanden ist, noch die Zukunft, also die Frage danach, ob eine Wirkung eingetreten ist oder eintreten wird, sind Fragen ohne Bedeutung für den auf das Senden und Empfangen hier und jetzt orientierten Benutzer. Die Frage nach der Vergangenheit und Gegenwart von Wahrnehmung, Denken und Handeln braucht Zeit, die der Benutzer nicht hat, denn Reflexion steht dem schnellen Senden und Empfangen im Wege und kann deshalb nicht seine Praxis sein.⁴¹⁷ Soziale Beziehungen, die einen stetigen Einsatz erfordern, der sich ereignet und von Angesicht zu Angesicht geschieht und Ausdauer bzw. Interesse am Anderen und am Sachverhalt erfordert, ist eine soziale Kompetenz, die in der programmgesteuerten Kommunikation nicht nachgefragt und deshalb auch nicht angeboten wird.

⁴¹⁵ Vgl. hierzu Klaus Beck (in: Zerfaß u.a., 2008: 39ff); Sutter (in: Sutter/Mehler (Hg.) 2010: 87ff) sowie Cermak-Sassenrath (2010: 21ff). Der Begriff Interaktion in der Informatik wird als Oberbegriff für rückkoppelungsarme Aktivitäten verwendet und bezeichnet einseitige Kommunikationsprozesse zwischen Mensch und Computer (MCM). Zum Begriff Interaktivität vgl. auch Schönhagen (2004)

⁴¹⁶ Dostojewski (1998/2006);

⁴¹⁷ Im Oktober 2016 hat in Deutschland allein Facebook knapp über 700 Mio. Besuche erhalten, andere Netze zusammen etwa 400 Mio. Bei dieser Frequenz der Kommunikation kann nur augenblicklich und schnell reagiert werden (oder auch nicht) vgl.

<https://de.statista.com/themen/1842/soziale-netzwerke/>

Zygmunt Baumann betont die *Funktion* der Selbstdarstellung in der individuellen Konsumtion, wenn er feststellt:

„Im Fall der Subjektivität in der Gesellschaft von Konsumenten ist es das Kaufen und Verkaufen von symbolischen Zeichen zur Konstruktion von Identität, das in der Erscheinungsform des Endprodukts beseitigt wird. Diese Konstruktion von Identität ist der angeblich öffentliche Ausdruck des „Selbst“ (...), bei dem „Repräsentation“ an die Stelle dessen tritt, was vermeintlich repräsentiert wird. Die Subjektivität von Konsumenten basiert auf Kaufentscheidungen – Entscheidungen, die vom Subjekt und von möglichen Käufern des Objektes getroffen werden.“⁴¹⁸

Nach Baumann geht es also beim Konsum von Waren und Dienstleistungen nicht allein um den *Erwerb* der Objekte, sondern es geht in wachsendem Maße um die *Darstellung* der eigenen Person *durch* Kaufentscheidungen bzw. durch den Verbrauch spezifischer Güter. Die programmgesteuerte Kommunikation hat dieselbe Funktion: sie dient der Selbstdarstellung des Benutzers und erfüllt damit ihre Funktion als eine Konsumplattform, auf der Kontakt angeboten wird. Das Beispiel 'Partnerwahl im Internet' soll diese Argumentation erläutern:

2005 nutzten in England zwei Drittel aller Singles das Internet, um eine Partnervermittlung in Anspruch zu nehmen. Im selben Jahr machte die Internet-Dating-Branche in England 17 Mill. Euro Umsatz.⁴¹⁹ Neuere Statistiken in Deutschland gehen von 8,4 Mill. Singlennutzern in 2014 aus, gegenüber 6.2 Mill in 2005.⁴²⁰ Der Umsatz von Dating-Börsen im Internet beträgt 2015 199,2 Mill. Euro. Eine solche Entwicklung zeigt den tiefgreifenden Wandel zwischenmenschlicher Kontakte und Beziehungen, die nicht länger gegründet werden auf körperlich-sinnliche Wahrnehmung, auf reale Begegnungen und leibhaftige Wirksamkeit, sondern auf das Controlling mit und durch programmgesteuerte Systeme.⁴²¹

Die Dating-Branche im Internet ist wie die programmgesteuerte Kommunikation ein Markt, auf dem man sich selbst darstellt. Der Akt der Konsumtion auf diesem Partner-Markt lässt sich wie folgt beschreiben: Der Benutzer stellt sich in Text und Bild selbst dar und wählt zugleich aus den Angeboten (Text und Bild) die Person aus, die seinen Wünschen und Vorstellungen entspricht. Der Benutzer nimmt -wiederum in Bild und Text- Kontakt zur ausgewählten Person auf. Jean-Claude Kauffmann beschreibt,⁴²² dass es oft zu keiner realen Begegnung kommt, was nachvollziehbar ist, denn der Vorgang zeigt, dass der Benutzer, sich der lebendigen Begegnung und körperlichen Erfahrung zunächst nicht aussetzt, sondern die Möglichkeit (oder das Risiko), sinnlich teilzuhaben an der Gestaltung einer Partnerschaft vor der ersten Begegnung über Text und Bild abklärt. Der Kern des Vorgangs, nämlich eine Partnerschaft praktizieren zu wollen, tritt in den Hintergrund, weil ein durch Technologie angeleiteter und bereitgestellter Text und/oder ein Bild an die Stelle einer körperlichen Begegnung tritt. Ab jetzt können Text und Bild ein Eigenleben führen, weil der Benutzer sich der lebendigen Erfahrung entzieht. Damit wird sein Text und sein Bild zum „Avatar“⁴²³, was

⁴¹⁸ Baumann (2009: 24)

⁴¹⁹ a.a.O. S. 25

⁴²⁰ <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/76504/umfrage/anzahl-der-nutzer-von-online-dating-boersen-seit-2003/>

⁴²¹ Controlling ist eine Funktion betriebswirtschaftlichen Handelns, das den (wirtschaftlichen) Erfolg eines Unternehmens misst. Erfolg wird gemessen in sinkenden Kosten bei gleichzeitig steigendem Marktanteil.

⁴²² Kauffmann (2011)

⁴²³ Ein Avatar ist ein grafischer Stellvertreter (künstliche Figur) in der virtuellen Welt (Computerspiel)

den Benutzer nicht stört, denn der „Avatar“ tritt in einem sozialen Raum auf, der geöffnet wird durch einen Mouseclick. Es ist ein Raum, der körperlich nicht erfahrbar ist, aber Signale aussendet, auf die mit programmgesteuerten Mitteln reagiert wird. Das *fiktive* Dasein der Benutzer im Netz wird zu einer Mystifikation der realen Begegnung. Die Partnerbörsen offerieren ein Angebot, das sich auf die Wahlfreiheit, die in der Konsumwelt herrscht, verlässt. Der Mensch auf Partnersuche ist Anbieter und Konsument zugleich. Das, was er anzubieten hat, wird inszeniert und dem „Controlling“ der programmgesteuerten Medien überlassen. Eva Illouz beleuchtet in ihrem Buch „Gefühle im Kapitalismus“ die sozialen Folgen der Tatsache, dass immer mehr Menschen sich online auf Partnersuche begeben. Sie kommt zu dem Schluss, dass wir

„einer wesentlichen Wandlung der romantischen Sensibilität beiwohnen.“⁴²⁴

Indem wir uns online selbst vermarkten, sind die romantischen Beziehungen selbst zu

„Fließbandprodukten geworden, bestimmt zu schnellem, effizientem, billigem und reichlichem Konsum.“⁴²⁵

Die Diagnose ist realitätsnah, muss aber im Rahmen der vorliegenden Fragestellungen präzisiert werden: Die durch die Nutzung von Internetforen wie der Internet-Dating-Branche hervorgebrachte Standardisierung (Herstellung von Text und Bild zum Zwecke des Sendens und Empfangens) und Instrumentalisierung von Wahrnehmen, Denken, Sprechen und Handeln der beteiligten Personen ist *Ausdruck einer tendenziellen Verdinglichung* emotionaler und sozialer Prozesse.⁴²⁶ Die kapitalistische Bewirtschaftung der privaten Kommunikation oder der Partnervermittlung hat es ermöglicht, die lebendigen Lebensäußerungen der Menschen zu formen und tendenziell umzuwandeln in eine für die technologischen und kommerziell genutzten Kommunikationsstrukturen zugeschnittene Funktion, die damit beschäftigt ist, persönliche Daten zu ermitteln, die später kommerziell genutzt werden sollen. Weil die Praxis zwischenmenschlicher Kommunikation in eine *Funktion der technisch-kommerziellen Systeme* umgewandelt wird, spricht die Person nicht, sondern sie „lässt sprechen“, so dass man sagen kann, dass die Person verdinglicht wird, indem ihr programmgesteuerte Kommunikations- bzw. Kontaktmöglichkeiten angeboten werden, die sie selber verdinglichend nutzt. In diesem Prozess kann die Person nicht sie selbst sein, sondern sie wird angehalten, (sich) zu *inszenieren*, zu *simulieren* und zu *imitieren*.⁴²⁷ In diesem Sinne ist der Gefällt-mir-button (Like-Button) bei Facebook der adäquate Ausdruck einer verdinglichten 1-zu-n-Kommunikation.

⁴²⁴ Illouz (2007: 135)

⁴²⁵ ebd.

⁴²⁶ vgl. Honneth (2005) Siehe auch Kap. 10(Konklusion). Dort wird auf die Konsequenzen der Verdinglichung sozialer Prozesse eingegangen.

⁴²⁷ vgl. Baudrillard (2010)

5.10 Dysfunktionale Internetnutzung

Ein ausdauernder Aufenthalt im Internet bzw. eine intensive leiblose Kommunikation der Benutzer könnte ein Ausdruck dysfunktionaler Internetnutzung sein.⁴²⁸ Wenn das Netz nicht mehr funktional eingesetzt wird, d.h. wenn das Netz im weitesten Sinne kein Werkzeug mehr ist, sondern wichtige Funktionen des lebendigen Zusammensein *ersetzt*, dann tritt eine Situation ein, die als dysfunktionale oder unter bestimmten Bedingungen auch pathologische Internetnutzung bezeichnet werden kann.⁴²⁹

Bei der dysfunktionalen Internetnutzung handelt es sich nach Petry um ein

„biopsychosoziales Störungsmodell, das von einer sich dynamisch entwickelnden Vulnerabilität des betroffenen Individuums ausgeht. Der pathologische Umgang mit dem PC/Internet wird als eine entwicklungspsychopathologisch bedingte Störung der Bindungsfähigkeit der betroffenen Personen begriffen.“⁴³⁰

Wölfling u.a. sprechen in diesem Zusammenhang auch von psychosozialen Risikofaktoren, die als

„eine überdurchschnittlich ausgeprägte habituelle Ängstlichkeit, soziale Inhibition, sensation seeking, eine gering ausgeprägte Leistungsorientierung, defizitäre Fertigkeiten der Gefühlsregulation und Stressbewältigung etc.“⁴³¹

diagnostiziert werden können.

Folgende Aussage zur dysfunktionalen bzw. pathologischen Internetnutzung unterstützt den Kern der hier vertretenen Auffassung hinsichtlich einer tendenziell pathologischen Entwicklung des Sozialverhaltens durch die programmgesteuerte Kommunikation:

„Nach heutiger Ansicht führen Gewaltdarstellungen *nicht unmittelbar* zur Gewaltausübung, sondern liefern aggressive Muster, die unter bestimmten Rahmenbedingungen, wie z.B. der Verfügbarkeit von Waffen, dem Vorliegen bestimmter Persönlichkeitsmerkmale (z.B. Impulsivität) und situativer Faktoren (Rauschmitteleinfluss), aggressionsfördernd sein können. Dasselbe gilt für Videospiele (Knoll, 1993) und moderne Computerspiele (Hartmann (2006), welche sich häufig aus militärischen Simulationsspielen ableiten (Grossmann & Gaetano, (2003)).“⁴³²

Die psycho-sozialen Folgen entfremdeter Lebensverhältnisse können beschrieben werden als Vereinsamung, als Bindungsunlust und Kompensation.⁴³³ Eine dysfunktionale bzw. eine pathologische Internetnutzung wird begünstigt, wenn im Lebensumfeld der Menschenden Individuen soziale Anerkennung vorenthalten wird.⁴³⁴ In dieser Situation bietet sich die programmgesteuerte Kommunikation als „Ausweg“ an. Diee-Kommunikation dient also zunächst der Kompensation realer, sozialer Vereinsamung und ihren psycho-sozialen Folgen. Die Menschen versuchen, fehlende Anerkennung und soziale Dislozierung durch Netzkommunikation zu kompensieren. Sie übersehen, dass soziale Anerkennung unter Abwesenden nicht möglich ist, dass Anerkennung soziale Bindung voraussetzt und umgekehrt. Beides, soziale Anerkennung und Bindung, benötigt regelmäßige leibliche

⁴²⁸ vgl. Petry (2010)

⁴²⁹ ebd.

⁴³⁰ Petry (2010: 14)

⁴³¹ Wölfling et al (2013: 33)

⁴³² Petry (2010: 29)

⁴³³ vgl. Petry (2010: 62ff)

⁴³⁴ vgl. Honneth (1994/2014)

Präsenz in Gruppen und Gemeinschaften. Da die Benutzer aber einen großen Teil ihrer freien Zeitleiblos mit Abwesenden im Netz verbringen und nur unter inszenierten Bedingungen für Andere erreichbar sind, wird der Computer und die auf ihm laufenden Computerspiele und die programmgesteuerte Kommunikation als solche zum Ziel und zur Botschaft der e-Kommunikation. Damit steigt die Gefahr der Vereinzelung weiter und für Benutzer mit bestimmten Dispositionen die übermäßige Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation. Kommen bei jungen Benutzern psychische Probleme hinzu, z.B. Erfahrungen von Gewalt und Vereinsamung in sozialen Beziehungen, betont Petry Interdependenzen zwischen negativen Bindungserfahrungen und dysfunktionalem bzw. pathologischem Internet-Aktivitäten.⁴³⁵ Aber nicht nur junge Menschen sind im Hinblick auf die Kompensation von Realitätsdefiziten besonders gefährdet. Zur Wirkung von e-Kommunikation und Computerspielen stellt Petry fest:

„Die Mehrpersonen-Online-Rollenspiele erlauben eine selektive, idealisierende Selbstdarstellung, die Abkehr von belastender, sozial-interaktiver Realität, eine relativ erfolgreiche Suche nach Anerkennung, recht sicheres Explorationsstreben, die Abfuhr aggressiver Regungen ohne einen realen Gegenangriff fürchten zu müssen und die Illusion von Sicherheit und Geborgenheit in der Gruppe.“⁴³⁶

Dass diese Kommunikationsstruktur wiederum Menschen anzieht, die Probleme haben, Bindungen aufzubauen und zu erhalten, ist plausibel.

Wenn der Benutzer seine online-Präsenz so erlebt, als sei er leiblich anwesend, dann ist er Opfer seiner Fiktion. Aus der *Leiblosigkeit* der e-Kommunikation entsteht auf diese Weise ein Vakuum an Erfahrung, das den Benutzer von der sozialen Wirklichkeit löst und in eine virtuelle Welt entlässt, die ihn hinter sich selbst zurücklässt. Die Gefahr, dass die Benutzer im Netz von einer „selektiven, idealisierenden Selbstdarstellung“⁴³⁷ geleitet werden, ist groß, womit die Gefahr des Selbstverlustes steigt. Weil die Abwesenheit psycho-physischer Resonanz in der programmgesteuerten Kommunikation einen Zustand erzeugt, der gekennzeichnet ist von wirklichkeitsfernen Deutungen und Erwartungen, werden Fehlentwicklungen des Selbstbildes durch die programmgesteuerte Kommunikation gefördert.

Petry unterscheidet zwischen der Telepräsenz, die sich in Abhängigkeit

„vom Grad der Interaktivität von Aufgaben und Personenmerkmalen“

entwickelt und der Immersion, die ein

„Eintauchen in den virtuellen Erlebnismodus“

und ein

„Zurücktreten aus der realen Lebenswirklichkeit“⁴³⁸

bedeutet. Der Aufenthalt von mehreren Stunden täglich in sozialen e-Netzwerken oder in den virtuellen Welten, die durch Computerspiele erzeugt werden, kann sich z.B. dadurch ausdrücken, dass die Widerstände und Restriktionen der realen Welt kaum erkannt und

⁴³⁵ vgl. Petry (2010: 62f)

⁴³⁶ Petry (2010: 59)

⁴³⁷ Petry (2010: 59)

⁴³⁸ Petry (2010: 35)

schlecht eingeschätzt werden können. Wie Petry zeigen kann, sinkt mit Ausdehnung des Aufenthaltes in virtuellen Welten einerseits die Fähigkeit der Person, sich handelnd einzubringen in eine real wirkende Gruppe oder Gemeinschaft,⁴³⁹ andererseits ist das virtuelle Erlebnis „befreit“ von den Widerständen der realen Welt. Der schnelle und leichtere Kontakt des Benutzers im Netz kann zu einem

„euphorisierenden Erlebniszustand“⁴⁴⁰

führen, der den Benutzer ein falsches Selbstbild liefert bzw. eine von Widerständen und Restriktionen befreite Wirklichkeit vorspiegelt. Diese Konsequenz ist nicht nur der Tatsache geschuldet, dass die Zeit, die im Netz verbracht wird, woanders fehlt, sondern die programmgesteuerten Medien geben keinen Raum für Erfahrung mit Widerständen, da sie den Leib der Person von ihrer Lebenswelt trennen. Wie Petry u.a.⁴⁴¹ zeigen, kann man bei der Analyse der Wirkung von programmgesteuerten Medien von einer latenten Gefahr der Ausprägung pathologischer Formen der Internet – Nutzung vor allem dann ausgehen, wenn bei den Benutzern Bindungsstörungen vorliegen.⁴⁴² Petry stellt dazu fest, dass

„ die Computersucht durch gravierende körperliche, (z.B. Störungen des Schlaf-Wach-Rhythmus) psychische (depressive Verstimmungen, soziale Ängste) und soziale (häufige Schul- und Arbeitsprobleme) Nachteile und einen weitgehenden sozialen Rückzug charakterisiert (ist).“⁴⁴³

Dysfunktionale bzw. pathologische Internetnutzung als eine psychosoziale Störung zu deuten, wird bestätigt durch Befunde, die sich bei sog. „heavy usern“ (Vielnutzer) finden.⁴⁴⁴ Das Verhaltensmuster der Vielnutzer des Internet wird beschrieben als ein sich wiederholendes und exzessives Verhalten.⁴⁴⁵ Besonders gefährdet sind Kinder und Jugendliche, die schon im frühen Kindesalter e-Medien nutzen.⁴⁴⁶

Unter gesellschaftlichen Bedingungen, die durch latente Konkurrenz, die Verschärfung sozialer Unterschiede und sich ausweitender prekärer Arbeits- und Lebensbedingungen gekennzeichnet sind, wächst die Gefahr, sich im Internet eine Ersatzwelt zu schaffen. Diese Entwicklung begünstigt ganz allgemein Computersuchtpotentiale, vor allem dann, wenn bei den Benutzern keine Medienkompetenz vorliegt.⁴⁴⁷ Mangelnde Medienkompetenz liegt immer dann vor, wenn die Benutzer sich nicht klar darüber sind, welche Folgen ihre aktive Netztaetigkeit hat. Für Jugendliche und junge Erwachsene könnten pädagogische Leitlinien dies ändern bzw. Aufklärung und verhaltenskorrigierende Behandlungen könnten eine pathologische Internetnutzung verhindern.⁴⁴⁸

⁴³⁹ Petry (2010: 37)

⁴⁴⁰ Petry (ebd.)

⁴⁴¹ vgl. Stegbauer (2001), Jean-Claude Kaufmann (2011); Sherry Turkle (2012)

⁴⁴² Petry (2010: 65ff)

⁴⁴³ Petry (ebd.: 68)

⁴⁴⁴ vgl. Petry (ebd.: 74f); Wölfling u.a. 2013: 29ff.

⁴⁴⁵ Petry (ebd.: 85)

⁴⁴⁶ vgl. Bericht der Drogenbeauftragten 2016, Kap.5.1.

⁴⁴⁷ vgl. Ulrike Six (2007)

⁴⁴⁸ vgl. Wölfling u.a. (2013)

5.11 E-Communities –Auflösung von traditionellen Gemeinschaften

Die virtuelle Gruppe, in der die Kommunizierenden sich leiblos begegnen, weist keine Kennzeichen einer Gruppe resp. Gemeinschaft auf.⁴⁴⁹

Weil die Mehrheit der Akteure im Internet passive Teilnehmer sind⁴⁵⁰ und ihre Teilnahme am Datenaustausch nicht konstant ist und immer öfter auch der Erprobung wechselnder Identitäten unterliegt,⁴⁵¹ erfüllt die Teilnahme an Aktivitäten von Netz-Communities nicht die Kriterien einer Teilhabe in einer Gemeinschaft. Den Mitgliedern einer online-community ist wegen der Kommunikationspraxis, die sie vollziehen, keine Teilhabe möglich, denn Teilhabe setzt leibliche Anwesenheit in der Gemeinschaft voraus. Es müssen Gruppenbeziehungen bestehen, die Gemeinsamkeiten und Bindungen beinhalten und die auch Einfluss nehmen auf die Entwicklung der Gruppe. Die Gruppenbeziehungen müssen zugleich wirklichkeitswirksam sein, d.h. nicht inszeniert.

Stegbauer weist darauf hin, dass die Online-Forschung Begrenzungen ermittelt hat, die eine Zuordnung der online-communities auch zu Gruppen nicht zulässt.⁴⁵² Insgesamt erweist sich die Zuordnung und Bewertung der online-communities als Gruppe als nicht tragfähig, da bei strenger Anwendung der Kriterien der Gruppe, z.B. die Entwicklung eines Wir-Gefühls,⁴⁵³ die Anforderungen an eine Gruppe nicht erfüllt werden.

Stegbauers Feststellung, dass

„[...] dort, wo intensive Beziehungen (im Netz, A.K.) bestehen, diese irgendwann durch face-to-face-Relationen gestützt (werden) [...]“⁴⁵⁴

zeigt, dass sich Gruppen und Gemeinschaft *ohne* körperlichen Kontakt zu Anderen nicht herstellen lassen.

„Prinzipiell ist die Anzahl möglicher Beziehungen für jeden Teilnehmer erschöpflich.“⁴⁵⁵

Die Frequentierung von Kontakten wird daher abhängen von der sozialen Nähe der Kommunizierenden. Weil die Imagination des Sozialen und die Selbstdarstellung der Benutzer in Abwesenheit, Strukturbedingungen ihrer Kommunikation sind, ist situatives Handeln keine Option für die Benutzer. Im virtuellen Raum wird Zeit verbracht, die für gemeinschaftliches Handeln fehlt, womit der Grad der Entfremdung der Benutzer vom sozialen Umfeld weiter steigt.

Da mediale Kommunikation immer ein Bestandteil des sozialen Austausches in Gemeinschaften war und ist, vollziehen sich die Praktiken des Gemeinschaftslebens heute auch unter Einschluss der Nutzung von programmgesteuerter Kommunikation. Die mediale

⁴⁴⁹ vgl. . Kap. 4

⁴⁵⁰ Laut ARD/ZDF Studie 2014 sind 80% der Teilnehmer Konsumenten des Netzes und keine Produzenten.

⁴⁵¹ „Heute bin ich müde, vom Wechseln der Identitäten im Netz. In den letzten acht Stunden war ich ein Mann, eine Frau, ein Sie/Er“ , „Das Internet ermöglicht es den Maori oder Sami, Aspekte ihrer Identität auszuleben, deren Darstellung ihnen im öffentlichen Raum bislang verwehrt wurde“ (Bundeszentrale für politische Bildung, <http://www.bpb.de/apuz/27249/vernetzte-welten-identitaeten-im-internet?p=all>)

⁴⁵² Stegbauer (2001: 82-83)

⁴⁵³ Der Begriff „Wir-Gefühl“ ist ein in der sozialen Arbeit gebräuchlicher Begriff. Vgl. Otto; Tschiersch (2005)

⁴⁵⁴ Stegbauer in: Jäckel/Mai (2005: 202); vgl. dazu auch Jean Claude Kaufmann (2011)

⁴⁵⁵ Stegbauer (2001: 180).

Praxis in Gemeinschaften haben Michael Hahne und Corinna Jung näher untersucht.⁴⁵⁶ Sie weisen darauf hin, dass schon in einem frühen Stadium der Vergemeinschaftung auf der Ebene des Wissensaustauschs ohne Handlungs- bzw. Kooperationskonsequenz der Einsatz von Kommunikationstechnologien befürwortet wird und deshalb stattfindet. Nach ihren Aussagen unterstützen Kommunikationssysteme aber vor allem Organisationsaufgaben. Sie stellen fest, dass Kooperation und Kollaboration der Benutzer in Arbeitszusammenhängen z.B. durch Kommunikationssysteme *nicht* hergestellt werden. Vielmehr ist das aufgabenbezogene, gemeinsame Handeln in Gemeinschaften *unabhängig* vom Einsatz von Kommunikationsmedien. Nach ihren Aussagen unterscheiden die Benutzer deutlich zwischen Austausch von Informationen und Kooperation und nutzen infolgedessen die programmgesteuerten Kommunikationssysteme sehr unterschiedlich. Wenn über Kontakte von Angesicht zu Angesicht kommuniziert wird, handelt es sich um eine zielorientierte, praxisbezogene Zusammenarbeit, die sich aus der Arbeit bzw. Aufgabe ableitet und damit Kooperation als Bedingung setzt. Die Autoren zeigen in ihrer Studie, dass die Kommunikationsmedien für die Benutzer zur Zielführung gemeinsamer Aufgaben (Kooperation) einen geringeren Beitrag leisten. Dies hängt auch damit zusammen, dass ein Benutzer, wenn er mit neuen Technologien konfrontiert wird, die Möglichkeiten der Technologie immer auf Basis der schon erworbenen Erfahrungen und Handlungspraktiken beurteilt.⁴⁵⁷

5.12 Resonanz und Entfremdung als Folge der Entleiblichung der Kommunikation

Der wesentliche Unterschied zwischen der körperlich wahrnehmbaren Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und der programmgesteuerter Kommunikation liegt also darin, dass in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht die Person wahrnehmbar anwesend ist und rückbezüglich handelt, während in der programmgesteuerten Kommunikation sich Technologie zwischen die Kommunizierenden schiebt und aus diesem Grunde Interaktion ausgeschlossen ist.

5.12.1 Resonanz in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht

Die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ist inhalts-, bedürfnis-, bzw. handlungsorientiert und wird energetisch versorgt durch Gefühle und Empfindungen, die in direktem Zusammenhang stehen mit dem sozialen Kontext, in dem sie stattfinden. Alle Sinnesorgane in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht sind am sozialen Geschehen im Moment des Ereignisses beteiligt und hinterlassen eine Spur im Gehirn. Die direkte Kommunikation hält ein Spektrum an Handlungsmöglichkeiten bereit, die durch

⁴⁵⁶ Hahne, Jung in: Sutter, Mehler (Hg.), (2010: 257ff)

⁴⁵⁷ vgl. (ebd.: 278f)

Empfindungen, Gefühle und Erfahrungen gesteuert werden und sich im sozialen Kontext der Begegnung spontan ereignen und sich *mit dem Kontext wandeln*. Die Komplexität der zwischenmenschlichen Kommunikation und Interaktion spiegelt sich in Lebensäußerungen der Kommunizierenden wie die Konnotation der Stimme, Gestik, Mimik, Weinen, Lachen, Wut etc. Diese Prozesse sind, wie oben dargestellt, keine Abläufe, sondern sie sind *resonante Lebensäußerungen*, die in einem sozialen Kontext in direkter Reaktion auf das soziale Geschehen im Moment des Ereignisses zwischen Menschen entstehen und die verschwinden bzw. sich verändern, sobald der soziale Kontext sich ändert.

5.12.2 Resonanz und Entfremdung durch programmgesteuerte Kommunikation

Wie in vorangehenden Kapitel dargestellt gab es immer schon verschiedene Formen der *medial* vermittelten Kommunikation: *Briefe* benutzen *Papier* als Vermittler von verschriftlichten Aussagen und *Telefongespräche* benutzen elektrische *Leitungen* als Vermittler des *gesprochenen* Wortes. Diese medialen Kommunikationsformen werden benutzt, weil die Kommunizierenden wechselseitig *abwesend* sind.

Die leiblose Begegnung der Kommunizierenden über Zeichen und Bilder scheint inzwischen die gängige Praxis der Kommunikation zu werden, denn die Zahl der Menschen wird größer, die „körpernahe“ Kommunikation und Interaktion in der Gemeinschaft tendenziell weniger leben.⁴⁵⁸ Der Empfänger und der Sender treten jeweils der anderen Seite gegenüber leiblos auf, während sich gleichzeitig *ihre Nähe zum technischen Artefakt entfaltet*. Das ist der Grund, warum die Benutzer eine enge Beziehung zum Rechner entwickeln können. Mit dem Computer hat der Benutzer direkten Kontakt, indem er ihn bedient und seinen Regeln folgt, was ihn nicht stört, weil der Computer den Kontakt zum Empfänger vermittelt. Die eigentliche Handlung ist also der Austausch mit dem Rechner, der die Art und Weise des Austauschs mit der Lebenswelt bestimmt.

Die Ursache des Wandels der Interaktion von einem leibbezogenen Handeln zwischen Menschen zu einem technisch vermittelten Datenaustausch, liegt in Ziel und Zweck des technischen Artefakts selbst, nämlich der Möglichkeit nach ein Ersatz für die Anwesenheit lebendiger Personen sein zu können. Die Tatsache, dass, wie oben gezeigt, tendenziell immer mehr Menschen den durch Technologie vermittelten, *leibfernen* Kontakt einem direkten leiblichen Kontakt zu anderen Menschen vorziehen, zeigt, dass eine *leibferne*, zwischenmenschliche Beziehung inzwischen zur „Normalität“ geworden, als solche also nicht mehr wahrgenommen wird. Der Artefakt und die über ihn vermittelte Interaktivität nimmt den Benutzer ein, *weil* sich an die Stelle des leiblichen Kontakts mit anderen Menschen der technisch angeleitete Kontakt mit der Maschine setzt, eine Maschine, die eine komplexe, leiblich vermittelte Kommunikation in einen technologisch handhabbaren, indirekten

⁴⁵⁸ Laut Worldbank, International Telecommunication Union, ITU nutzte 2016 47,1% der Menschheit das Internet. (https://infographic.statista.com/normal/infografik_6897_anzahl_der_internetnutzer_je_100_menschen_weltweit_n.jpg). 81% der Smartphone-Nutzer möchten auf keinen Fall im Alltag auf Messenger-Apps verzichten (<https://de.statista.com/infografik/5832/unverzichtbare-internet-dienste-und-apps/>)

Kontakt zwischen Sender und Empfänger verwandelt. Die Folgen für das Zusammenleben in Gemeinschaft und Gesellschaft können als eine Tendenz zur Vereinzelung *trotz* weit gestreuter medialer Kontakte gewertet werden, also als eine Tendenz zur Auflösung von lebendigen Gemeinschaften.⁴⁵⁹

Wolfgang Kaschuba beschreibt die Entwicklung mit folgender Aussage:

„Wir haben mehr Kontakte, aber weniger Bindung.“⁴⁶⁰

Die programmgesteuerte Kommunikation fördert die Bereitschaft zur anonymen Verlautbarung und sie fördert die (Selbst-)Inszenierung des Senders. Die Geschwindigkeit der Übertragung von Mitteilungen steigert den Sendeeffekt, gleichzeitig ist der Unterhalt zahlloser medialer Kontakte möglich, weil die Technologie alle Instanzen, die im Netz miteinander verbunden sind, simultan mit Daten versorgen kann. Schnelle Kommunikation beschleunigt also die instantane Kommunikation.

„Instantane Kommunikation ist Kommunikation minus Körper.“⁴⁶¹

Die Konsequenzen der Omnipräsenz der programmgesteuerten Kommunikation macht folgendes Szenario deutlich:

„Stellen Sie sich vor, Sie kommen in ein Museum, in dessen Eingangshalle eine Videoaufnahme eines berühmten Picasso-Gemäldes, das sich in einem anderen Museum befindet, an die Wand projiziert wird. Genauso wie die Wahrnehmung dieser Videoprojektion nicht exakt der Wahrnehmung des eigentlichen Bildes entspricht, ist die Wahrnehmung der online-Visualisierung ihrer Gehirnaktivität nicht mit der Wahrnehmung der Aktivität selbst zu verwechseln.“⁴⁶²

Das Szenario zeigt, dass die programmgesteuerte Kommunikation in ihrem Wesen und Charakter fundamental unterschieden ist von der authentischen Kommunikation unter Anwesenden, eben weil sie *leibfern* ist.

Programmgesteuerte Kommunikation ist eine Kommunikation, die ersatzweise die eigene Person durch Texte und Bilder „veranschaulichen“ soll und damit ist sie, wie alle anderen medialen Formen der Kommunikation, von den technologischen Eigenschaften des Mediums abhängig. Ihre Substanz ist der Vollzug von technischen *Abläufen*, die reproduzierbar sind,⁴⁶³ also z.B. die Darstellung von Texten. Als solche tritt sie in Konkurrenz zu den Fähigkeiten und Möglichkeiten der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, die im Unterschied zu den algorithmisch gesteuerten Abläufen der Netzkommunikation situationsgebundene, spontane und gefühlstragende Lebensäußerungen sind. In der Netzkommunikation tritt sowohl der leibliche, als auch der emotionale und dynamisch-sinnliche Aspekt von Kommunikation zwischen den Menschen in den Hintergrund. Der sinnlich-affektive, situative, interaktive, soziale Aspekt von Kommunikation ist nicht mehr wahrnehmbar, sie ist nicht mehr die *leibbezogene* Begegnung von Personen. In der programmgesteuerten Kommunikation ist kein anderer Sinn als der Sehsinn beteiligt und das

⁴⁵⁹ Diese Aussage gilt für kein anderes Medium, was historisch früher da war, also auch nicht für das Telefon, denn am Telefon ist der Teilnehmer *präsent*, weil er zur gleichen Zeit als *Person mit eigener Stimme* spricht und als solche wahrgenommen wird. In einem Telefongespräch geschieht Kommunikation *nicht* anonym. Vgl. auch Fuchs (2017: 211ff)

⁴⁶⁰ Kaschuba in einem Interview in: Der Spiegel Wissen, Ausgabe 6/2016: 20; Kaschuba ist Migrationsforscher und Prof. an der Humboldt Universität Berlin

⁴⁶¹ McLuhan (2001: 11) Philo Fine Arts, Dresden

⁴⁶² Northoff/ Musholt in: Reichertz, Jo; Zaboura, Nadia (Hg.), (2006: 24)

⁴⁶³ vgl. Kap. 2

auch nur eingeschränkt, weil er nicht Vorgänge oder Geschehnisse, sondern nur Textzeichen oder Bilder erfasst. Der Verlust von Sinneseindrücken und von kommunikativen Handlungen (Erfahrungen) vertieft wiederum die Distanz zwischen den Menschen bzw. weitet sie aus, weil Gefühle und Empfindungen als Spontanereignisse nicht entstehen. Fehlende Empfindungen und kontextbezogene Bedürfnisse, die empfindungsgeleitet sind, können sich nicht entwickeln und deshalb nicht zur Tat entfalten. Das Wesen digitaler Prozesse ist der Algorithmus, der, wie im Kapitel 2 ausführlich erläutert, einen *reproduzierbaren Vorgang* abbildet, d.h. gleiche Umstände und gleiche Bedingungen führen immer zu gleichen Ergebnissen. Empfindungen, Gefühle und Bedürfnisse lassen sich nicht abbilden, weil sie sich nie unter gleichen Umständen und gleichen Bedingungen wiederholen, also keine Abläufe sind, sondern Lebensäußerungen, die sich jedes Mal anders verhalten. Es muss also technologisch ein Ablauf konstruiert werden, der stellvertretend Empfindungen, Gefühle und Bedürfnisse in einem für den Computer lesbaren und von ihm gesteuerten Ablauf mit entsprechenden Datenstrukturen dargestellt wird.⁴⁶⁴

Bei den allein an ihren Monitoren sitzenden, ohne reales Gegenüber bleibenden, durch Vermittlung elektronischer Speicher *diskontinuierlich* Kommunizierenden tritt die Inszenierung der Person in den Vordergrund. Die Inszenierung schafft emotionale und soziale Distanz, die zum Strukturelement der Kommunikation wird. Ein solcher Vorgang verhindert Gemeinschaft, weil die *Entleiblichung* der Kommunizierenden den Raum der Verständigung auf die Funktionalität eines technischen Konstrukts reduziert. Elektronische Kommunikation verliert durch den Verlust der leiblich-sinnlichen Präsenz an Dynamik und an sozialem Bezug, also an Sozialität (Kultur), denn das unmittelbare Erleben, das augenblickliche Empfinden und Reagieren als Formen des leiborientierten kommunikativen Handelns wird überformt von Technologie. Es liegt daher heute vollkommen im Rahmen einer algorithmisch gesteuerten Wirklichkeit, dass ein intelligent geschriebener *Algorithmus als Instanz*, den Benutzer insoweit vertreten kann, indem der Algorithmus eine formalisierte Kommunikation für den Benutzer durchführen könnte. Das Ergebnis ist, wie oben gezeigt, eine „Mutation“ der inneren Struktur der zwischenmenschlichen Kommunikation, die in *Dissozialität* der Benutzer ihren Ausdruck finden könnte. *Effekte*, wie der Abbau von Hemmschwellen, könnten die Integrität der Kommunikation zwischen den Benutzern gefährden. Es könnte z.B. sein, dass die Abwesenheit des Anderen implizit gestattet, in der Argumentation berechnend vorzugehen oder es könnte sein, dass die Unsichtbarkeit des Anderen implizit dazu auffordert, zu beleidigen oder zu mobben. Aber auch das Gegenteil kann der Fall sein: Mehr Offenheit und Direktheit in den Aussagen ist möglich.

Die Kommunikation, die sich über Technologie vermittelt, folgt also prinzipiell anderen Gesetzmäßigkeiten als die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht. Technologiegeleitete Kommunikation verhindert Resonanz, weil das Senden und Empfangen von (selbstbezogenen) Mitteilungen, ein bloßer Datenaustausch bleibt. Resonanz ist nicht möglich, weil sie physikalisch ein körpergebundenes und sozial ein leibgebundenes Ereignis

⁴⁶⁴ Trauer wird z.B. dargestellt in einem Icon, das ein Gesicht mit heruntergezogenen Mundwinkeln zeigt. Die Form, die gewählt wird, um Trauer darzustellen ist logisch und praktisch abhängig von den absichtsvollen Entscheidungen des Benutzers von social media.

ist. In der e-Kommunikation kann kein leiblich erfahrbarer Bezug zum Anderen hergestellt werden. Resonanz kann es daher nur in einer Kommunikation von Angesicht zu Angesicht geben.

McLuhan geht davon aus, dass sich die Dominanz des Zeichens durch seine Abstraktion, indem der Sinn von seiner Darstellung entfernt wurde(s. 5.1.1) linear entwickelt und die Bedeutung des visuellen Raums besonders hervorhebt.

„Der visuelle Raum ist der einzige, der verbunden, der ein Kontinuum ist. Der Tastsinn ist völlig diskontinuierlich, Akustik ist völlig diskontinuierlich, und so verhält es sich mit allen anderen Sinnen. Einzig der Gesichtssinn ist kontinuierlich. Und er wurde durch das Alphabet isoliert und abstrahiert.“⁴⁶⁵

Die lebensweltliche Erfahrung besteht nun aber in einer diskontinuierlichen Präsenz der Personen und Ereignisse an unterschiedlichen Orten mit unterschiedlichen Anforderungen. Der Aufenthalt in diskontinuierlichen Bezügen ist körperlich anstrengend, weil er Präsenz, Reaktion, Aufmerksamkeit und geistige Flexibilität erfordert. Die Reaktion der Menschen könnte deshalb in einer Tendenz bestehen, diese Räume zu verlassen und visuelle Räume aufzusuchen, die kontinuierlich und linear sind und ihn von dem „Zwang zur diskontinuierlichen Präsenz“ erlösen. Die programmgesteuerte Kommunikation basiert hauptsächlich auf der Nutzung des visuellen Raums und je öfter und je länger sich eine Person in visuellen Räumen aufhält, desto mehr enthält sie sich der diskontinuierlichen Präsenz im wirklichen und erlebbaren Raum. Die Kontinuität des Visuellen könnte bei einem Menschen das *Gefühl von Sicherheit* verstärken, weil es so erscheint, als sei der Raum beherrschbar, auch deshalb, weil der Benutzer *allein* vor dem Monitor sitzt und sich leiblich erfahrbare anderen nicht aussetzt. Das Bedürfnis nach Sicherheit in einer diskontinuierlichen, unüberschaubaren Lebenswelt, die beherrscht wird von Strukturen und Ereignissen, die in einem wörtlichen Sinne, nicht mehr begriffen werden (können), ist nachvollziehbar, denn die Welt der e-Kommunikation wird linear visuell erschlossen und damit wird das Bedürfnis nach Sicherheit bestätigt. Es wird klar, dass ein Weltverhältnis, das in wachsendem Maße über den Computer vermittelt ist, Resonanz zwischen Menschen verhindert. Unter den Bedingungen permanenter Nutzung des Computers können sich resonante Beziehungen eher zwischen dem Benutzer und dem System entwickeln als zu anderen Menschen und zur Lebenswelt des Anderen und bisweilen auch zur Lebenswelt des Benutzers selbst.

Das Bedürfnis nach Sicherheit in der Diskontinuität von Raum und Zeit ist real in dem Sinne, als das es erlebt wird. Das Sein durch das Sehen hat einen unmittelbar realen Ausdruck gefunden, den der medialen, nicht der körperlichen Präsenz und deshalb kann das Sein durch das Sehen das Bewusstsein bestimmen. Was die Menschen aber jetzt kaum mehr wahrnehmen (können) ist die Tatsache, dass das Sehen (am Bildschirm) zwar Sicherheit in einer kontinuierlich erscheinenden, aber diskontinuierlich erlebten Wirklichkeit hervorbringt, dass aber die Visualität in Text und Bild, die Wirklichkeit inszeniert bzw. sie durch mediale Konstrukte ersetzt. Die mediale Konstruktion bewirkt wiederum, dass die

⁴⁶⁵ McLuhan (2001: 23f)

reale Welt affirmiert wird, denn wenn die reale Welt medial angeeignet wird, statt sie in der Wirklichkeit handelnd zu gestalten, kann sinnlich erfahrbar und handelnd nichts verändert werden. Die Menschen bleiben gefangen in ihren medialen Aktivitäten, die ihnen einerseits ein Gefühl der Sicherheit vermitteln, weil sie zwischen Mensch und Medium kontinuierlich und widerspruchsfrei ablaufen, andererseits kann aber die Wirklichkeit interaktiv nicht mehr erschlossen werden.

Was geschieht mit Personen in der realen Welt, wenn Interaktion, also konkrete, mit Anderen verbundene Lebensäußerungen zurücktreten zugunsten programmgesteuerter Kommunikation, eine Welt also, in der keine leiblichen Erfahrungen gemacht werden (können), eben weil die Protagonisten zeitversetzt und nur mit ihrer abstrakten Repräsentation, die der Computer kontinuierlich am Ausgabegerät zum Vorschein bringt, leiblos „gegenübertreten“. Es wird deutlich, dass durch die *Entleiblichung* der Kommunikation *ein alle Sinne einbeziehender Bezug zum Lebendigen, zur erfahrbaren Natur und zur sozialen Welt* ausbleibt. In einer sozio-technisch konstruierten Welt kann sich keine Resonanz entwickeln.

Im Kapitel 3 wurde ausführlich behandelt, dass leibliche Reaktionen und Emotionen sehr eng miteinander zusammenhängen bzw. Leibliche Erfahrung das Bewusstsein bedingt bzw., wenn sich keine leibliche Erfahrung bildet, bildet sich auch ihre Repräsentation im Bewusstsein nicht ab. In diesem Zusammenhang soll der berühmte Satz von William James noch einmal zitiert werden:

„A purely disembodied human emotion is a nonentity“⁴⁶⁶

Die Emotionen, die in der programmgesteuerten Kommunikation entstehen, können nur durch Erfassen von Zeichen hervorgerufen werden d.h. kognitiver Natur sein und sind somit im Sinne von James „nonentity“.

Das „Beziehungsorgan Gehirn“ (Fuchs) verändert sich unter diesen Bedingungen, weil in den leiblichen Resonanzen im Gehirn weniger körperlich-sinnliche Erfahrung enthalten ist, die die Substanz und Modulation spezifischer Gehirnregionen beeinflusst. Es kann daher angenommen werden, dass Auswirkungen auf die Fähigkeit zur Empathie der Benutzer zu erwarten sind und dass Teilhabe in der Gemeinschaft weniger gelingt, weil sie Interaktion und Kooperation voraussetzt. Ein *technologieüberformter Habitus* könnte entstehen, der dadurch gekennzeichnet ist, dass er weniger (sinnliche) Erfahrung enthält und sich leiblich entwickelt und Resonanzbeziehungen zwischen Menschen verhindert. In der programmgesteuerten Kommunikation existiert vielmehr eine Resonanzebene zwischen Mensch und Maschine, die völlig andere Eigenschaften hat und deshalb anders funktioniert, als die Resonanzebene, die im direkten körperlichen Austausch hergestellt wird. Es handelt sich um unterschiedliche Kommunikationssysteme die verschiedene Resonanzen erzeugen. Der *technologieüberformte Habitus* bringt eine Resonanz hervor, die psycho-sozial an die digitalisierte Maschine angepasst ist, weil die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine eine häufige und anhaltende Beteiligung der Person an den Vorgaben der

⁴⁶⁶William James(1884: 4)

Netzwerklichkeit bewirkt. Die „Resonanzabhängigkeit menschlicher Lebensvollzüge“⁴⁶⁷ bestätigt sich hier erneut.

Sherry Turkle hat darauf hingewiesen, dass sich in den USA seit Ende der 90er Jahre die Fälle von Abspaltungen von Persönlichkeitsanteilen des Selbst häufen, während das Phänomen in den 70er Jahren noch selten vorkam (1 Fall auf 1 Mill. Personen).⁴⁶⁸ Diese Entwicklung kann u.a. auf die sich ausdehnende Nutzung programmgesteuerter Kommunikationssysteme (social media, aber auch Computerspiele) zurückgeführt werden und kann ein Ausdruck resonanten Verhaltens der Menschen im Austausch mit Computern sein. Damit erhält die Interaktion zwischen Menschen und auch das Verhältnis von Mensch und Maschine eine neue Ordnung. Die Aussage über eine sich vertiefende Entfremdung des Menschen von sich selbst, von Mitmensch und der Umwelt kann aus den neurowissenschaftlichen Beobachtungen abgeleitet werden, denn

„...die Entscheidung darüber, welche (Verbindungen bzw. Nervennetze) konsolidiert oder vernichtet werden, (hängt) von den Aktivitätsmustern ab, die sich in den Nervenzellen entwickeln. (...)“ ...
„diese Muster (werden) durch Sinnessignale beeinflusst... Somit prägt die Interaktion mit der Umwelt, und dazu gehören auch erzieherische Maßnahmen, die Ausbildung spezifischer Hirnarchitekturen.“⁴⁶⁹

⁴⁶⁷ Hartmut Rosa (2016: 258)

⁴⁶⁸ vgl. Turkle (1998: 424)

⁴⁶⁹ Wolf Singer „Neurobiologische Anmerkungen zur Willensfreiheit“ in: Bonhoeffer/ Gruss (Hg.) (ebd.: 258)

6 Die zweite Dimension der Entfremdung durch die programmgesteuerte Kommunikation: Entprivatisierung

Im nächsten Schritt soll die durch die programmgesteuerte Kommunikation verursachte Neugestaltung der Privatsphäre und ihre Rückwirkung auf die Struktur der Öffentlichkeit untersucht werden. Dies geschieht deshalb, weil es augenfällig ist, dass die Netzkommunikation, die technologisch bedingt *notwendig* öffentlich ist, sich in dieser Hinsicht auffällig unterscheidet von der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, die im Allgemeinen unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfindet.

Pürer kennzeichnet die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht als eine wechselseitige, direkte und private,⁴⁷⁰ während Medienkommunikation von Maletzke als *indirekte, einseitige* und *öffentliche* Kommunikation charakterisiert wird.⁴⁷¹ Im Verweis auf andere Positionen in den Kommunikationswissenschaften macht Maletzke deutlich, dass dort vehement vertreten wird,

„dass Massenkommunikation eben nicht als Kommunikation zu verstehen, sondern strukturell und theoretisch ein Phänomen sui generis ist.“⁴⁷²

Mummendey zählt den engen Kreis um ein Individuum, zu dem es vertrauliche Beziehungen unterhält, nicht zur Öffentlichkeit:

„Dabei ist es eine Frage der definitorischen Toleranz oder aber der theoretischen Spitzfindigkeit, ob man Personen des engsten Umgangs, Mitglieder der Ingroup noch zum privaten und nicht zum öffentlichen Bereich zählt. In dem Moment jedenfalls, in dem sich das Individuum sich anderen, fremden Personen gegenüber äußert, verhält, Kontakt aufnimmt, stellt es sozusagen Öffentlichkeit her, präsentiert sich *öffentlich*.“⁴⁷³

Bezugnehmend auf Jean-Paul Sartresagt er weiter:

„In diesem Moment ist – ontologisch formuliert – der Übergang vom *Für-sich-Sein* zum *Für-andere-Sein* vollzogen.“⁴⁷⁴

Im Folgenden werden, wie bereits in der Einführung geschehen, an dieser Stelle die beiden Kommunikationsarten gegenübergestellt und im Hinblick auf ihren Zugang zur Öffentlichkeit und dessen Folgen verglichen.

6.1 Attribute der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht und der Netzkommunikation und ihre Rückwirkung auf die Struktur der Öffentlichkeit

Zu den Attributen der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht zählt, dass Menschen in einer *überschaubaren* Zahl zusammenkommen, um sich im Rahmen eines sozialen Grundes

⁴⁷⁰ Pürer (1990: 18)

⁴⁷¹ Maletzke (1998: 46)

⁴⁷² (ebd.: 47)

⁴⁷³ Mummendey (1999: 39)

⁴⁷⁴ ebd.

zu verständigen. Der soziale Grund aus dem sie zusammenkommen ist Teil des Kontextes, in dem sich die Gruppe zusammenfindet. Nur eine überschaubare Gruppengröße ermöglicht und erlaubt jedem anwesenden Gruppenmitglied eine zumindest theoretische *n-zu-n-Duplexkommunikation*,⁴⁷⁵ bei der sich die Teilnehmer gegenseitig sinnlich wahrnehmen und deren Beiträge, mal mehr, mal weniger, Spuren hinterlassen. Wenn nun die Anzahl der Gruppenmitglieder wächst, beginnt sich der Charakter der Kommunikation zu verändern, so dass ab einer bestimmten Gruppengröße keine *n-zu-n Duplexkommunikation* mehr stattfinden bzw. von einer privaten Kommunikation nicht mehr gesprochen werden kann.

Wenn ein Schriftsteller, ein Politiker oder ein Wissenschaftler vor einem Publikum von ein-, zweihundert Personen über ein Thema referiert, kann das Publikum an diesem Vortrag zuhörend teilnehmen. Bei dieser großen Teilnehmerzahl ist die *Simplexkommunikation*⁴⁷⁶ (1-zu-n) die einzig realistische Form der Kommunikation, d.h. einer redet und andere hören zu. Am Ende des Vortrags könnte einigen Zuhörern die Gelegenheit gegeben werden, Fragen zu stellen, mehr nicht. Dieses Beispiel macht deutlich, dass man hier nur von einer öffentlichen und *unidirektionalen* Kommunikation reden kann. Keine Technik und keine Technologie kann die öffentliche Eigenschaft dieser Kommunikation in eine Kommunikation mit privaten Eigenschaften transformieren. Dass etwas öffentlich oder privat ist, liegt in der Natur der Sache, mit anderen Worten die Gruppengröße und der soziale Kontext des Zusammentreffens bestimmt, ob die Kommunikation privat oder öffentlich ist. Vor dem Hintergrund dieses Beispiels wird deutlich, dass die Kommunikation zwischen Menschen im Alltag, die fast immer in Form der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht durchgeführt wird, privaten Charakter hat.

In der programmgesteuerten Kommunikation über Facebook, Twitter, What's App u.a. erreichen die Gruppen von Beginn an solche Größen, bei der eine *n-zu-n-Duplexkommunikation* nicht praktiziert werden kann. Zu den Eigenheiten dieser Kommunikation gehört, dass die Eigner der programmgesteuerten Kommunikationssysteme wegen enorm hoher wirtschaftlicher Interessen die Anzahl der Mitglieder in den Kommunikationsgruppen ständig in die Höhe treiben, so dass Gruppengrößen von fünfhundert, tausend und mehr die Regel sind. Würde man die Mitglieder einer solchen Gruppe für einen Augenblick physisch zusammenbringen, würde klar werden, dass eine private Kommunikation nicht möglich ist.⁴⁷⁷ Eine von Natur aus öffentliche Kommunikation (500 oder 1000 TN) kann nicht durch Technologie in eine private Kommunikationsumgebung transformiert werden. Da die programmgesteuerte Kommunikationsumgebung per se öffentlich ist, die Gruppenmitglieder sie aber wegen der medialen Umgebung resp. technischen Anleitung durch das Kommunikationssystem wegen der Unsichtbarkeit des Gegenübers und ihres Alleinseins vor dem Bildschirm als eine private Umgebung betrachten, was durch die (scheinbare) Möglichkeit des elektronischen Ein- und Ausschlusses von

⁴⁷⁵ vgl. Kap.1, 1.2.1.

⁴⁷⁶ vgl. Kap.1, 1.2.2.

⁴⁷⁷ Stern 4.Juni 2011: „Die Hamburger Schülerin hatte über Facebook aus Versehen "öffentlich" zu ihrem 16. Geburtstag eingeladen. 1600 Feierwütige versetzten ein beschauliches Wohngebiet in einen Ausnahmezustand.“

Teilnehmern an der e-Kommunikation noch verstärkt wird, geben sie ihre privaten Anliegen preis. Sie verhalten sich, weil die Gruppe zwar groß ist aber unsichtbar und abstrakt bleibt, so, als würden sie sich in einer Kommunikation von Angesicht zu Angesicht befinden.

Technologiebedingt ist die programmgesteuerte Kommunikation also von vornherein öffentlich, weil Facebook, Twitter, WhatsApp u.a. so programmiert sind, dass die Mitteilungen der einzelnen Benutzer in einem unbegrenzten Kommunikationsraum „geteilt“ werden (Sprachregelung in Facebook). Die Daten der Benutzer werden auf die Instanzen aller in Frage kommenden Benutzer verteilt und sind damit immer öffentlich. Vor diesem Hintergrund geht diese Arbeit von folgender These aus: Da die persönliche, freie Zeit immer mehr besetzt wird von der Nutzung programmgesteuerter Medien, wird sie tendenziell subsumiert unter eine kommunikative Ordnung, die heute vor allem öffentlichen Charakter hat, was bedeutet, dass der kommunikative Austausch zwischen Menschen in ihrer freien Zeit weniger selbstbestimmt, stattdessen mehr und mehr technologiegeleitet ist und öffentlich kontrolliert wird. Hinter dieser kommunikativen Praxis der Menschen könnte ein stetiges Bemühen um Aufmerksamkeit und Anerkennung stehen, das u.a. damit erklärt werden kann, dass die Wirkungen der Struktur der sozialen Welt i.a. Regel Aufmerksamkeit und Anerkennung für den Einzelnen dann gewähren, wenn öffentliche Selbstinszenierung stattfindet. Weil die medialen Kommunikationssysteme prinzipiell allen offen stehen, werden sie genutzt, nicht zuletzt deshalb, weil die beiden Seiten des sozialen Daseins der Menschen - Arbeit und soziales Leben in Gemeinschaften – ihre Teilhabe tendenziell ausschließen. Anteilnahme und Anerkennung als Bestandteil des sozialen Lebens der Menschen ist nicht selbstverständlich, sondern muss errungen werden. Das folgende Beispiel soll diese Deutung erhärten:

In der Arbeitswelt ist die Arbeitskraft, die der Einzelne anbietet, nicht singulär, sie ist vielmehr anderswo auch zu finden oder die Gesetze des Marktes – d.h. Angebot und Nachfrage – bestimmen letztendlich das psycho-soziale Verhältnis der Menschen zueinander. Märkte funktionieren aber *nicht nur* nach dem Prinzip von Angebot und Nachfrage, sondern das Prinzip der Konkurrenz, nämlich das Aus-dem-Felde-Schlagen des Mitbewerbers als einer substantiellen Struktur von Marktbeziehungen im Kapitalismus, prägt die Verhältnisse am Markt ebenso und damit auch die sozialen Beziehungen der Menschen untereinander. Die Konkurrenz erfordert eine Selbstdarstellung der Person in der Öffentlichkeit, die aufgesucht werden muss, damit das Ziel der Kommunikation erreicht wird. Die Benutzer scheint dieser Umstand nicht zu stören, denn sie nutzen die von der Netzkommunikation hergestellte Öffentlichkeit bewusst. Betrachtet man die andere Seite, also das soziale Leben der Individuen in Gemeinschaften, so zeigt sich, dass in Gemeinschaften wiederum oft Abhängigkeiten oder auch Unwissen bzw. mangelndes Bewusstsein herrscht über die Beziehungsverhältnisse, so dass Aufmerksamkeit und Anerkennung auch in der nahen Umgebung der Individuen oft eingefordert werden muss. Die gesellschaftlichen Beziehungsverhältnisse unterstützen also ein unbewusstes bzw. narzisstisches Verhältnis der Vielen zur sozialen Welt.

Im Fortgang der Analyse der Neuordnung der Privatsphäre durch die Netzkommunikation (social media), soll zunächst die persönliche Zeit, die den Menschen jenseits der Arbeitszeit zur Verfügung steht, genauer charakterisiert werden.

6.2 Arbeitsfreie Zeit und privates Leben

Die arbeitsfreie Zeit (Nichtarbeitszeit) kann zuerst als Zeit zur Regeneration des Körpers nach getaner Arbeit definiert werden. Ruhe und psycho-physische Versorgung bestimmen, nach Maßgabe der im Arbeitsprozess zu verrichtenden Tätigkeit, zunächst die Gestaltung der Nichtarbeitszeit.

Erst in *zweiter* Linie gibt die arbeitsfreie Zeit den individuellen Interessen der Personen Raum und Zeit und kann damit beanspruchen, *real wirksame*, freie Zeit (Freizeit) zu sein. Der Begriff 'freie Zeit' bzw. Freizeit kann also nur für den Teil der Nichtarbeitszeit zutreffen, der den Personen jenseits der Regeneration *selbstbestimmt* zu ihrer freien Verfügung steht, wobei die Nichtarbeitszeit und die freie Zeit gestaltet wird nach Maßgabe der materiellen und immateriellen Ressourcen, die den Personen zur Verfügung stehen. Da die Qualität der Ressourcen und die Bedingungen ihrer Nutzung in der freien Zeit sich in erster Linie über Wissen und Bildung (kulturelles Kapital), über die Art und Weise der Verausgabung von Arbeit, also über ihre Arbeitsbedingungen wie z.B. Schichtarbeit und über ihr Einkommen steuern, sind auch hier soziale Grenzen vorgegeben.⁴⁷⁸ In diesen Grenzen wird die Freizeit in erster Linie strukturiert durch die Art und Weise der Teilhabe an den kulturellen Ressourcen im sozialen Feld (habituelle Prägung) und erst in zweiter Linie ist die freie Zeit erfüllt von ganz persönlichen Bedürfnissen und Interessen des Individuums und damit Ziel und Zweck von Kommunikation und Handlung. Weil Ruhe und Versorgung in den Hintergrund treten und die Motivation zur Aufnahme und Gestaltung sozialer Beziehungen von den ganz persönlichen Bedürfnissen des Individuums ausgeht, erscheint die freie Zeit als Ort der selbstbestimmten, subjektiven Denkens und Handelns und ist es in seinen Grenzen auch.

„In seiner freien Zeit hört das Individuum allmählich auf, ein Arbeiter zu sein; der Wunsch nach Freizeit ist ja genau der Wunsch, sich durch andere Tätigkeiten, Werte, Beziehungen als die der Arbeit zu definieren.“⁴⁷⁹

6.3 Zur Konstruktion der freien Zeit durch programmgesteuerte Kommunikation

Die Kommunikation zwischen Menschen vollzieht sich in Arbeit *und* Leben, also auch in der freien Zeit und damit im Privatleben. Die Art und Weise wie Menschen im Privatleben kommunizieren weist, wie oben erläutert, habituelle Merkmale auf, die zunächst in der

⁴⁷⁸ Nach Bourdieu wird Wahrnehmung, Denken und Verhalten einer Person erworben und strukturiert in einem System von Grenzen innerhalb der Herkunftsfamilie bzw. des sozialen Feldes. Nach Bourdieu ist der Habitus nicht frei wählbar. Vgl. Bourdieu (1993: 97ff)

⁴⁷⁹ André Gortz in: Honneth (Hg.) (1994: 245)

Kommunikation von Angesicht zu Angesicht wirksam werden, was bedeutet, dass die Kommunizierenden sich in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht in ihrer freien Zeit als Personen (mit habitualisierten Bedürfnissen) zu erkennen geben, d.h. ihre Wahrnehmung, ihr Denken und Verhalten ist körperlich erfahrbar und der Person psycho-physisch zurechenbar. Ihr privates Dasein ist der Rationalität des Arbeitsprozesses bzw. der ökonomischen Rationalität⁴⁸⁰ entzogen und daher kann die Person in ihrer freien Zeit nach Maßgabe ihrer ganz persönlichen Bedürfnisse handeln, denen allerdings – wie oben erläutert – materielle und vor allem soziale Grenzen gesetzt sind. Trotz der Grenzen gewährt die Sphäre der freien Zeit der Person also

„Zeit zum Leben“ und „Zeit zu existentieller Souveränität“⁴⁸¹

Die private Kommunikation zwischen Menschen ist Teil dieser freien Zeit und sie gestaltet sich zunächst als ein Gespräch von Angesicht zu Angesicht mit all seinen notwendigen Implikationen wie das situationsbezogene Wahrnehmen, Denken und Handeln und wie Souveränität und Selbstbestimmung der Beteiligten.

Nun werden auch in der privaten Kommunikation historisch schon immer Medien genutzt. Im historischen Verlauf kann deshalb von einer stetigen, schrittweisen Mediatisierung des Alltagshandelns ausgegangen werden.⁴⁸² Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns im Alltag ist historisch und praktisch immer weiter fortgeschritten mit der Folge, dass sich die private Lebenswelt dem öffentlichen Raum geöffnet hat. Ausgehend von der Mediatisierung des Alltagslebens, die sich u.a. in der Nutzung der e-Kommunikation ausdrückt, könnte man also sagen: Indem die Benutzer, weil es technisch möglich ist, heute eine Öffentlichkeit nutzen, die sie - programmgesteuert - selbst installieren, bleibt ihr Privatleben nicht privat, sondern wird öffentlich. Dass der Benutzer seine permanente, mediale Präsenz in der Öffentlichkeit *freiwillig* wählt, könnte damit zusammenhängen, dass er im sozialen Raum im Allgemeinen unsichtbar bleibt. In der Lohnarbeit z.B. ist er einer von Vielen, d.h. er verfügt nicht über singuläre Eigenschaften, die irgendwo anders nicht auch zu finden wären. In Gemeinschaften und Gruppen, wie der Familie, sind die Personen wiederum oft abhängig, d.h. sie können ihre Subjektivität nur unter der Maßgabe der Anerkennung der übrigen Gruppenmitglieder entfalten, was nicht immer einfach ist, vor allem dann nicht, wenn sich die Person von der Gemeinschaft – aus welchen Gründen auch immer - distanziert. Mithin könnte die Person außerhalb der Gemeinschaft Räume suchen, in denen sie als Person sichtbar ist. Hier bieten sich die programmgesteuerten Medien als ein Kommunikationsfeld an, das Sichtbarkeit und Präsenz in der Öffentlichkeit verspricht. Zugleich erscheint die Aktivität in den sozialen e-Netzwerken, also das „betexten“ und „bebildern“ der eigenen Person, wie z.B. das Versenden von selfies, Mitteilungen und Meinungen als ein aktiver „Einsatz“ für andere mit dem Ziel der Wahrnehmung durch diese Anderen. Die Spezifik dieser Tätigkeit des Textens und Bebilderns, erscheint als Interaktion, obwohl sie vereinzelt am Monitor erfolgt, also kein reales Gegenüber existiert, sondern nur

⁴⁸⁰ vgl. Gortz (1994)

⁴⁸¹ vgl. Gortz (ebd.: 246)

⁴⁸² Zum Begriff Mediatisierung und zur Alltagsrelevanz von Medien vgl. Krotz (2007)

ein „ent-ferntes“⁴⁸³ Gegenüber, mit dem programmgesteuert kommuniziert wird. Wenn Interaktion durch Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen ist, verlagert sich das kommunikative Handeln unter den Bedingungen von social media heute auf die Massenmedien und wird damit den Personen entzogen. Da es sich bei den sozialen e-Netzwerken um Massenmedien handelt und die Aktivität auf Plattformen wie Facebook, Twitter, WhatsApp u.a. eben keine Interaktion ist, sondern *Interaktivität*, reduziert sich kommunikatives Handeln auf die Teilnahme an der e-Kommunikation und bleibt eine Aktivität der vereinzelt Einzelnen vor ihren Endgeräten.⁴⁸⁴

6.4 Zum Verhältnis von privater Kommunikation und Öffentlichkeit

In der sozialwissenschaftlichen Debatte wird eine Trennung von Privatsphäre und Öffentlichkeit vorausgesetzt,⁴⁸⁵ die historisch belegt ist.⁴⁸⁶ Konstitutiv für die Konstruktion sozialer Wirklichkeit durch öffentliche und private Kommunikation bleibt ihre spezielle Form, die dem historischen und technischen Wandel unterliegt. Historisch betrachtet enthält dieser Wandel der Kommunikationsformen *immanent* die Auflösung der Trennung von privat und öffentlich,⁴⁸⁷ die durch Technologie verstärkt wird und selber immer eine historische Form hat.

Beispielhaft sollen die, für die vorliegende Arbeit wesentlichen, soziologischen Erkenntnisse hervorgehoben werden: Habermas hat gezeigt, dass die Verschränkung von öffentlicher und privater Sphäre den tendenziellen Verlust der Privatsphäre hervorbringt und zugleich den gesicherten Zugang zur Öffentlichkeit herstellt.⁴⁸⁸ Richard Sennett ergänzt einen Zerfall der Kulturleistung differenzierter Rollenmuster in privater und öffentlicher Interaktion.⁴⁸⁹ Luhmann verweist darauf, dass Intimität, also zwischenmenschliche Nähe, nicht routiniert werden kann.⁴⁹⁰ Wie oben gezeigt, bildet Routine aber das *Wesen* von technischen Abläufen. Routine ist damit Implikation des technischen Fortschritts.⁴⁹¹

Der soziale Wandel und die technologische Entwicklung fördern die Verschmelzung von Öffentlichkeit und Privatsphäre. Diese Entwicklung hat sich mit der programmgesteuerten Kommunikationsform beschleunigt. Die *Praxis des Lesens und Schreibens* am Monitor begünstigt zugleich ihre Manifestation als *Vereinzelung*, eine Entwicklung, die nicht erst mit dem Internet einsetzt, sich aber mit ihm ausdehnt. Die Praxis der lesenden und schreibenden Personen, sich zurückzuziehen, um zu lesen und zu schreiben,⁴⁹² findet sich in der

⁴⁸³ Kornelia Hahn (2009)

⁴⁸⁴ vgl. Kap. 5 Inszenierung / Selbstdarstellung

⁴⁸⁵ vgl. Kornelia Hahn (2009: 60f)

⁴⁸⁶ Schon die Griechen kannten diese Differenzierung und nutzten sie. Der Areopag z.B. war ein öffentlicher Raum, in dem von Angesicht zu Angesicht kommuniziert wurde mit dem Ziel, Strukturen gemeinschaftlichen Handelns zu entwerfen.

⁴⁸⁷ Der Buchdruck war der erste große Anstoß zur Auflösung der Trennung von privat und öffentlich.

⁴⁸⁸ Habermas (1981/2014)

⁴⁸⁹ Sennett (1986)

⁴⁹⁰ Luhmann (1984)

⁴⁹¹ Algorithmen sind strukturell gesehen *Routinen*. Sie können eben deshalb die kreativen und schöpferischen Eigenschaften zwischenmenschlicher Kommunikation und Interaktion nicht abbilden. Vgl. Kap. 2

⁴⁹² vgl. Kornelia Hahn (2009: 94ff)

Bereitschaft zur Nutzung des Mediums Internet wieder bzw. dehnt sich sogar aus. Die *selbstzentrierte* Rezeption der Wirklichkeit dominiert ab jetzt die Inhalte der zwischenmenschlichen Kommunikation im Internet. Daraus ergibt sich, dass die Belange der Gemeinschaft immer weniger zum Inhalt von Kommunikation werden und daher auch an Interesse für den Einzelnen verlieren. Vielmehr wächst die Bedeutung der eigenen Wahrnehmung und der eigenen Interessen und es wächst die Bedeutung der persönlichen Beziehung zum Medium. Da das Medium *Abwesenheitimpliziert*, zeigt sich jetzt, dass die Evidenz des Mediums in einer *Dichotomie* von Nähe und Ferne in zwischenmenschlichen Beziehungen liegt. Die Vereinzelung des Benutzers vor seinem Monitor ist jetzt seine Realität. Die Praxis der Person, sich beim Lesen und Schreiben zurückzuziehen, wird zur Vereinzelung, die jetzt zwangsläufige Folge des Umgangs mit dem Medium ist. Doch der Benutzer ist sich dessen nicht bewusst, vielmehr *vollzieht* er im Gebrauch des Mediums stetig seine Vereinzelung, während das Medium ihm jedoch das Gegenteil spiegelt, nämlich Kontakt und Austausch mit Vielen. Der Kontakt zu den Vielen wird zugleich immer wichtiger, eben *wegen* seiner Vereinzelung. Was dem Benutzer jetzt eigen ist, ist seine Fixierung auf den medienvermittelten Kontakt.

Die Nutzung zufälliger und diskursiver Blogs, die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation oder des programmgesteuerten *second life* ist immer öffentlich bzw. generiert sich öffentlich und ist heute fester Bestandteil der privaten Kommunikationspraxis. Die kommunikative Lebenswelt der Vielen – zumindest in den westlichen Industrienationen und in den Schwellenländern – wird millionenfach hergestellt durch programmgesteuerte Kommunikation, die öffentlich praktiziert und durch Öffentlichkeit kontrolliert wird⁴⁹³. Medien bestimmen, wie wir uns dem sozialen Raum als öffentlichen Raum nähern und wie wir ihn nutzen, sie gestalten zugleich den Bezug zum und die Nutzung des sozialen Raums und damit gestalten sie Öffentlichkeit und beeinflussen die wechselseitigen Beziehungen von Öffentlichkeit und privatem Leben nachhaltig. Weil das lebensweltliche Umfeld von den Personen verlassen wird, während sie die programmgesteuerte Kommunikation nutzen und sich einer medienkontrollierten Öffentlichkeit zuwenden, befreit sich die Person zwar einerseits von der Kontrolle des Milieus, aus dem es kommt, denn

„() Dekontextualisierung der Kommunikation (erleichtert) die Lösung von sozialer Kontrolle.“⁴⁹⁴

andererseits setzt sich die Person der medial gesteuerten Öffentlichkeit aus, die sozialen Druck erzeugt, nur in einer anderen Form, wie oben gezeigt wurde. Außerdem stellt sich abseits sozialer Kontrolle im engeren sozialen Umfeld nicht notwendig ein emanzipativer Gebrauch von Medien ein. Die programmgesteuerten Medien als Ausdruck der gegenwärtigen Kommunikationskultur gestalten die Öffentlichkeit, indem sie nicht nur die Vermittlung von Kommunikation übernehmen, sondern auch *ihre psycho-soziale Ausrichtung*, denn sie sind an der Art und Weise der Wahrnehmung, des Denkens und Verhaltens der Personen wesentlich beteiligt.

⁴⁹³ 76% der Deutschen möchten nicht auf Whats App auf ihrem **Smartphone** und 23% nicht auf facebook verzichten. (<https://de.statista.com/infografik/5832/unverzichtbare-internet-dienste-und-apps>)

⁴⁹⁴ Heesen (2008: 80)

Öffentlichkeit hat in diesem Zusammenhang eine neue Bedeutung, weil das, was sich privat ereignet, jetzt immer auch öffentlich dargestellt und kontrolliert wird.⁴⁹⁵ Damit wird einerseits die öffentliche Aufmerksamkeit von privaten Angelegenheiten absorbiert, andererseits „erwarten“ die Benutzer über ihr Medienhandeln öffentliches Interesse und öffentliche Reaktionen. Damit wächst die Wirkungsmacht der Öffentlichkeit und verändert das Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatsphäre: die privaten Anliegen werden zu öffentlichen Anliegen. Die öffentlichen Anliegen werden privatisiert. Das Ergebnis ist zuerst eine *Schrumpfung der Öffentlichkeit*, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie ein *Allgemeininteresse* weniger kennt, denn die Inflation der Privatinteressen im öffentlichen Raum könnte einen Zerfall des Allgemeininteresses hervorrufen. Die kulturelle Substanz des Allgemeininteresses, das sich aus überindividuellen, sozialen Werten und Normen speist, beginnt dann, sich aufzulösen. Die *Schrumpfung der Öffentlichkeit* hinterlässt eine Lücke im öffentlichen Raum, die eine Grundlage bilden könnte für den Zerfall von Gemeinschaft. Die Lücke könnte aufgefüllt werden mit den veröffentlichten Privatmeinungen der Benutzer (s.o.), womit die Entprivatisierung der Kommunikation voranschreitet, denn die individuelle Wahrnehmung, das persönliche Denken und Handeln wird für die Öffentlichkeit inszeniert und verliert damit ihren individuellen (persönlichen) Charakter.

6.5 Entprivatisierung: Das Private wird öffentlich

Die Rolle des Mobiltelefons bei der allseitigen Veröffentlichung des Privaten durch programmgesteuerte Kommunikation ist evident und von den beteiligten Wissenschaften vielfach dargestellt und analysiert worden. Im Zentrum der Bewertung durch das Publikum stehen die im Medium genuin enthaltenen Implikationen wie: ständige Erreichbarkeit und kommunikative Offenheit und die Möglichkeit, sich jederzeit an ein Publikum zu wenden, um wahrgenommen zu werden.

Beispiele:

1. Die Durchsetzung des Mobiltelefons als vorrangiges Kommunikationsmedium hat das zu jeder Zeit stattfindende, vom sozialen Kontext losgelöste, veröffentlichte Privatgespräch zur Regel gemacht. Telefonieren mit dem Mobiltelefon bedeutet, den öffentlichen Raum zum Ort des Privatgesprächs zu machen.⁴⁹⁶ Das heißt, dass die *bisherigen* Regeln der privaten Kommunikation, die ein Publikum ausschlossen, nicht mehr gelten. Zugleich kann die Frage danach, wer Teilnehmer an einem Gespräch ist und wer nicht, unter diesen Bedingungen nicht eindeutig beantwortet werden, weil der Kreis der am Gespräch teilnehmenden Personen insofern erweitert wird, als dass der Kreis der Zuhörer

⁴⁹⁵ Von den Befragten, die sich durch die Nutzung der social media als öffentliches Medium schlecht fühlen, sagen wie folgt: 54% nur wenige haben meine post geliked, 57% jemand hat ein besseres Leben als ich, 58% ein Freund hat Fotos von mir gepostet, die privat bleiben sollten, 59% Jemand hat unfreundliche Nachricht auf meinem Profil gepostet, 61% Jemand hat mich 'entfreundet' (https://infographic.statista.com/normal/infografik_8392_schlechte_laune_durch_social_media_n.jpg)

⁴⁹⁶ vgl. Fürstenberg „Auf dem Wege zu einer neuen Gefühlkultur?“ in: Kornelia Hahn (Hg.) (2002: 149ff)

wächst.⁴⁹⁷ Grenzüberschreitungen und Regelverletzungen in Gesprächssituationen unter Anwesenden bzw. Abwesenden sind die Folge.⁴⁹⁸

2. Die Veröffentlichung des Privaten ist ein Prinzip der sozialen e-Netzwerke. Facebook ist so organisiert, dass das Private immer öffentlich wird (Facebook liest zugleich mit), auch wenn der Umfang der Adressaten für die Verbreitung von Inhalten (Texte und Bilder) vom Benutzer eingeschränkt werden kann. Umgekehrt: das Öffentliche ist mit Facebook, Twitter oder WhatsApp jederzeit privat gegenwärtig, weil der Benutzer *ungefragt* veröffentlichtes „Material“ erhält.

Inzwischen erschöpft sich die *Entprivatisierung* der Kommunikation nicht nur in der Benutzung von Mobiltelefonen und der Nutzung von Facebook. Inzwischen ermöglichen Webcams die Veröffentlichung des Privaten in Bildern in Echtzeit, die den öffentlichen Raum im Netz als einen sozialen Ort zu beleben scheinen. Einmal abgesehen davon, dass die elektronisch vermittelte Teilnahme am Alltagsgeschehen (skypen) keine *Teilhabe* ist, weil es sich eben um einen entleiblichten Austausch von Zeichen handelt, was auch für die eben erwähnten Webcams gilt, kann weiterhin bezweifelt werden, dass die Entwicklung als eine Erweiterung der subjektiven Handlungsmöglichkeiten ins Öffentliche zu deuten ist. Vielmehr wird durch die elektronische „Verdopplung“⁴⁹⁹ des Privatlebens im öffentlichen Raum eine „*Durchprivatisierung*“ des öffentlichen Raums möglich, mit der Folge, dass die Quellen, Verläufe und Aufgaben des öffentlichen Bereichs nicht mehr unterschieden werden von privaten Verläufen, Aufgaben und Bedürfnissen, was der Herausbildung und Wahrnehmung allgemeiner Interessen im öffentlichen Leben schadet und damit einen Rückzug des Interesses der Menschen am öffentlichen Geschehen einleitet, was einer *Entpolitisierung* des sozialen Raums gleichkommen könnte, denn Entpolitisierung bedeutet, dass die Verfolgung und Durchsetzung von *Partikularinteressen* soziale Praxis ist. Für diese Entwicklung scheint die Rolle der Medien konstitutiv, denn wenn Privates und Öffentliches eine Einheit bilden, kann ein Allgemeininteresse nicht mehr identifiziert werden. Der fortschreitende „Rückzug“ ins Private scheint unumkehrbar, weil die privaten Interessen in wachsendem Maße den öffentlichen Raum beherrschen.⁵⁰⁰

Eine Ausgestaltung des Allgemeininteresses könnte von den im Netz ausgedrückten Privatmeinungen der Benutzer beeinflusst werden, weil sie durch die sozialen Netzwerke einen Verbreitungsgrad erhalten, der bisherige Formen von Veröffentlichung im Internet (chats, weblogs) weit übertrifft. Die Beschäftigung der Öffentlichkeit mit privaten Ansichten der Benutzer (Berücksichtigung von Äußerungen in Facebook und Twitter, in „Gästebüchern“ in Fernseh- und Radiosendungen z.B..) kann jetzt „weite Kreise“ ziehen und beschäftigt jenseits der episodischen chats und weblogs ein großes, unüberschaubares Publikum. Die Privatisierung der Öffentlichkeit findet so ihren *praktischen* Ausdruck. Die privaten Ansichten

⁴⁹⁷ 302 Millionen von Handys abgehende Sprachverbindungsminuten kommen in Deutschland laut aktueller TK-Marktanalyse von Dialog Consult und VATM jeden Tag zusammen, wobei sich diese Zahl innerhalb von 10 Jahren verdoppelt hat. Die Sprachverbindungsminuten sind beim Festnetz 380 Mio. (<https://de.statista.com/infografik/3908/abgehende-sprachverbindungsminuten-in-deutschland/>)

⁴⁹⁸ Fürstenberg (ebd.)

⁴⁹⁹ Fürstenberg (ebd.:183)

⁵⁰⁰ Foucault (1978) hat darauf hingewiesen, dass die Privatisierung der Öffentlichkeit, Macht verschleiert.

und Erfahrungen der Benutzer besetzen immer mehr den öffentlichen Raum, was die rationale Bewältigung von Aufgaben und Zielen des Gemeinwesens behindern könnte und – wie zu beobachten ist – die Neigung der Politik unterstützt, sich bei ihren Entscheidungen von „episodischen Stimmungen“ der Bürger, die im Netz aufgefunden werden, leiten zu lassen. Richard Sennett hat schon früh auf diese Entwicklung des „Verfalls und Ende des öffentlichen Lebens“ hingewiesen und „Die Tyrannei der Intimität“ als ursächlichen Zusammenhang identifiziert.⁵⁰¹

Entprivatisierung: Die Scheu vor der körperlichen Begegnung

In einer Gesellschaft von Internetnutzern können reale Begegnungen ausgetauscht werden mit medialen Kontakten, gleichzeitig können Kontakte in einem sehr konkreten Sinne „entsorgt“ werden.

Jean-Claude Kauffmann⁵⁰² zeigt sehr anschaulich wie ein Konsument von Online-Partnervermittlungen sich seiner Verantwortung für das *reale* Gelingen eines *medial* hergestellten Kontaktes entledigt. Der betreffende Benutzer entledigt sich eines unwillkommenen „Treffens“, indem er *Anwesenheit*, also ein reales Treffen, *plötzlich und unvorhersehbar* absagt. Er storniert die reale Begegnung und sendet, statt zu handeln. In online-Partnervermittlungen wird gepostet, werden Bilder und Videos versendet, vielleicht mit Webcam ein Treffen organisiert. Was oft nicht stattfindet, ist ein *wirkliches* Treffen.⁵⁰³ Wie oben gezeigt, könnte die Ursache für ein solches Verhalten darin liegen, dass der Benutzer von online-Partnervermittlungen sich vor einem Treffen in der Wirklichkeit fürchtet, weil er seine Identität, die auch eine doppelte sein kann, nicht preisgeben will bzw., wenn er sie preisgibt, dem Zwang zur Entscheidung ausgesetzt ist, welche er preisgeben soll und welche nicht? Sein Dilemma kann zum Rückzug aus dem *realen* Leben führen. Die Tatsache, dass er als Sender beim Empfänger Enttäuschungen hervorruft, ist dem Benutzer entweder nicht bewusst oder es ist ihm egal, weil sich mit dem *Konsum* von online-Beziehungen neben dem Hang und dem Zwang zur Veröffentlichung auch eine „Entsorgungsmentalität“ entfalten kann.⁵⁰⁴

Durch die programmgesteuerte Kommunikation verstärkt sich also ein Verhalten, das im Umgang mit anderen selbstbezogen wahrnimmt und deutet und selbstzentriert handelt. Das Netz lässt zugleich die Eigenschaften der programmgesteuerten Kommunikation als Eigenschaften der zwischenmenschlichen Kommunikation schlechthin erscheinen, weil der Widerspruch zwischen *Wesen* und *Erscheinung* der Kommunikation sich entfaltet, denn Mitteilungen bereiten keine Handlungen mehr vor oder leiten sie an, sondern Mitteilungen kursieren um ihrer selbst willen. Die Verbreitung und Entsorgung von kommunikativen Kontakten setzt hohe Geschwindigkeiten der elektronischen Übermittlung von Mitteilungen

⁵⁰¹ Sennett (1974/2013)

⁵⁰² Kauffmann (2010)

⁵⁰³ vgl. Kauffmann (2010: 35-39)

⁵⁰⁴ vgl. Kauffmann ebd.

voraus. Die „Reproduktion von Kommunikation aus Resultaten der Kommunikation“⁵⁰⁵ ist zugleich ihr immanenter Bestandteil.

6.6 Öffentlichkeit und Intimität in der programmgesteuerten Kommunikation

Kornelia Hahn weist darauf hin, dass die subjektive Bedeutung der Kommunikation und Interaktion ihren Intimitätsgrad beeinflusst. Sie stellt fest:

„Danach befinden wir uns in einer Situation, in der eine Enthüllungskultur nie gekannten Ausmaßes en vogue ist.“⁵⁰⁶

„Zuviel unwillkommene Intimität“⁵⁰⁷ prägt die Kommunikation, soweit sie medial im Netz vermittelt ist. Dies Phänomen evoziert die Frage, warum Menschen immer häufiger öffentliche Räume aufsuchen, um sich auch intim zu äußern. Deshalb soll die Bedeutung und Wirkung von Intimität vor dem Hintergrund der Mediatisierung genauer betrachtet werden.

Intimität in der e-Kommunikation

Im Alltagsverständnis basiert Intimität auf Vertrauen, d.h. darauf, mit den eigenen, ganz persönlichen Eigenarten vom Anderen akzeptiert zu werden, denn Vertrauen ist erst dann möglich, wenn eine Wechselseitigkeit der Beziehung für die Beteiligten *sinnlicherfahrbar* und damit deutlich *erkennbar* ist. Aus der Einsicht in die Wechselseitigkeit der Beziehung erwächst Vertrauen. In der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht kann deshalb davon ausgegangen werden, dass Vertrauen prinzipiell möglich ist, weil der Andere sinnlich erfahrbar und erkennbar ist.

Unter den Bedingungen programmgesteuerter Kommunikation kann Vertrauen keine Voraussetzung sein für Intimität, weil Wechselseitigkeit in der Kommunikation nicht sinnlich erfahrbar ist, denn der Andere ist zu dem Zeitpunkt abwesend, an dem sich jemand an ihn wendet. Was stattdessen jederzeit möglich ist, sind spontane Äußerungen von Eindrücken und Empfindungen bis hin zu intimen Geständnissen. Die Bereitschaft zu einer intimen Mitteilung kann sich allein deshalb erhöhen, weil sie jederzeit und spontan möglich ist und auch deshalb, weil Bewertungen oder Sanktionen durch die Empfänger vom Sender nicht verantwortet werden müssen. Die programmgesteuerte Kommunikation gewährleistet den entleiblichten Kontakt und fördert damit die (spontane) Preisgabe von Intimitäten in Text und Bild. Durch die Abwesenheit der Benutzer im Netz steigt also ihre Bereitschaft zur Veröffentlichung intimer Enthüllungen. Die wechselseitige *Abwesenheit* der Benutzer, ihr leibloses Dasein im Netz relativiert die Übernahme von Verantwortung für das eigene Sprechen und Handeln.

⁵⁰⁵ Luhmann (2009: 103)

⁵⁰⁶ Kornelia Hahn in: Kornelia Hahn (Hg.), (2002: 7)

⁵⁰⁷ (ebd.)

Diese Entwicklung könnte einen Verlust an „Nähe“ in sozialen Beziehungen anzeigen, weil Nähe sich nur unter Bedingungen herstellt, die Vertrauen in die Wechselseitigkeit der Beziehung einschließt. Vertrauen in die Wechselseitigkeit ist Voraussetzung für Nähe und Authentizität der Person im Umgang mit anderen. Die Mediatisierung lässt tendenziell Nähe in zwischenmenschlichen Beziehungen erodieren. Die Praxis zu vertrauen, also Nähe herzustellen, die Intimität einschließt, beginnt zu verkümmern, wenn der Andere körperlich *abwesend* ist. Intime Enthüllungen im Netz sind ein im wörtlichen Sinne *praktikabler* Ausdruck für Beziehungen *ohne Vertrauen*. Sie können deshalb stattfinden, weil unter den Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation Wechselseitigkeit und Leiblichkeit kein Bestandteil technologisch hergestellter Kontakte sind. Intimität ist an die Nähe der beteiligten Personen, d.h. an ihre Sichtbarkeit, ihren sinnlichen Ausdruck gebunden, denn ihr Kern ist die Beteiligung der Sinne. Wenn körpernahe Erfahrung (erlebtes Tun) in Beziehungen *nicht* Bestandteil der Kommunikation ist, kann sich Vertrauen, also Wechselseitigkeit, nicht entwickeln. Aus Intimität wird intime Enthüllung. Die Beteiligten kommunizieren „ent-fernt“⁵⁰⁸ in dem Sinne, als dass räumliche Grenzen überwunden werden, aber zugleich sind sie entfernt i.S. von abwesend für den Anderen. Mit der programmgesteuerten Kommunikation entwickelt sich Intimität zu einer Bereitschaft, sich öffentlich zur Schau zu stellen, d.h. der Begriff Intimität erfährt subjektiv eine andere Deutung. Die Deutung liegt jetzt in einem Hineinreichen des Intimen in die Öffentlichkeit, weil die Öffentlichkeit immer mithört und mitredet. Die Praxis der e-Kommunikation unterstützt die Bereitschaft zur persönlichen Enthüllung, weil man sich jederzeit, ungefragt intim äußern kann. Das Hineinreichen der Intimität in den öffentlichen Raum liegt zuallererst in der Natur der kommunikativen Praxis selbst und ist erst in zweiter Linie eine „bewusste Entscheidung“ der Person. Weil intime Enthüllung in der Öffentlichkeit durch die Struktur der programmgesteuerten Medien angebahnt wird, wird sie praktiziert. Die Menschen nutzen die intime Enthüllung, weil sie möglich ist. Es bestätigt sich erneut, dass sich, wie in Kap. 1 erläutert, *Selbstdarstellung* einerseits und *Distanz* zu den Anderen andererseits immer weiter entfaltet.

6.7 Mediale Öffentlichkeit als Ersatz für Gemeinschaft

Die Gemeinschaft nimmt *Gemeinsamkeit* selbst zum Zweck. Max Weber betont, dass eine Gemeinsamkeit auf

„subjektiv *gefühlter* (affektuellem oder traditionalem) Zusammengehörigkeit der Beteiligten beruht.“⁵⁰⁹

Erst wenn Menschen auf Grund des Gefühls der Zusammengehörigkeit ihr Verhalten aneinander orientieren, entsteht zwischen ihnen eine Gemeinschaft. Im Anschluss an Weber haben andere Autoren auf den kommunikativen Charakter von Gemeinschaften

⁵⁰⁸ Kornelia Hahn (2009)

⁵⁰⁹ Weber (1972: 21)

verwiesen,⁵¹⁰ so dass sich kooperatives Handeln aus ihr herleiten lässt. Wenn das zutrifft, muss Kommunikation in Gemeinschaften *beobachtbar* sein. Erst wenn Kommunikation für die Kommunizierenden beobachtbar ist, kann Handeln *koordiniert* werden und so zu einer sozialen Ordnung in und durch Gemeinschaften beitragen. Beobachtbare Kooperation wiederum unterstellt Interaktionsstrukturen, die Teilhabe herstellen. Eine Gemeinschaft beruht also auf beobachtbarem Handeln, um Gemeinsamkeiten herzustellen, die sinnlich erfahrbare sein müssen.

Eine Gemeinschaft im Internet kann kein Zusammengehörigkeitsgefühl erzeugen, denn sie erfüllt nicht die Bedingung der *beobachtbaren* Gemeinsamkeiten und sie kann deshalb auch kein kooperatives Handeln initiieren. Im Vollzug der Netzkommunikation beweist sich die Richtigkeit von Luhmanns Aussage, dass Interaktion durch Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen wird und sich deshalb Zusammengehörigkeit nicht entwickeln kann.

Benutzer unterstellen, sie könnten durch technisch-visuell unterstützte Kommunikation teilhaben (kooperieren), obwohl sie doch nur in der Form des Sendens und Empfangens abwesend aktiv sind. Es wird gepostet, getwittert, Bilder hoch- und herunter geladen, aber in der Zeit, in der virtuell kommuniziert wird, kann nicht kooperiert werden. Es fehlen die Voraussetzungen für ein teilhabendes Beobachten und damit für Kooperation.

Carstensen, Derboven und Winkler⁵¹¹ konnten zeigen, dass die Internetnutzung und das Zeithandeln von Erwerbslosen als *Spiegel* des sozialen Ausschlusses fungieren und dass das Internet die Funktion einer Ersatzgemeinschaft hat, die sozialen Ausschluss *verdeckt*. Die Studie kommt zu dem Schluss:

„Insgesamt zeigt sich, dass das Internet den Alltag Erwerbsloser nicht grundsätzlich verändert, sondern, entsprechend der bestehenden Alltagsstrukturen und entlang der verfügbaren Deutungsmuster in den Alltag integriert wird.“⁵¹²

Der Aufenthalt im Internet verdeckt was wirklich geschieht. Ausschluss kann durch das Internet nicht in Teilhabe umgewandelt werden. Schlussfolgernd ergibt sich, dass Personen, die virtuell kommunizieren, sich abwenden. Indem sie sich einer nicht beobachtbaren Kommunikation überantworten, wenden sie sich ab von ihrem *tätigen* Selbst in Kooperation mit der Gemeinschaft.

Ausweitung der Öffentlichkeit durch Globalisierung der Kommunikation

Durch die Möglichkeit elektronisch kommunizieren zu können wird das Verhältnis von privatem Raum und öffentlichem Raum neu konstituiert. Der Sender erweitert durch das Senden von Informationen und Botschaften seine Reichweite exponentiell: Ein einziger Sender erreicht n Empfänger. Er nutzt seine technischen Möglichkeiten, um Informationen und Botschaften zu senden. Wenn nun die technische Entwicklung es ermöglicht, dass Sender und Empfänger technisch integriert werden, so wird die Person, die über ein solches

⁵¹⁰ vgl. u.a. Hubert Knoblauch „Kommunikationsgemeinschaften“ (in: Hitzler u.a.(Hg.), 2008: 76f)

⁵¹¹ Carstensen, Derboven, Winkler (2012: 14ff)

⁵¹² (ebd.: 49)

Gerät verfügt, Teil eines nicht mehr durch Ort, Zeit, Präsenz und Aktion definierten Raums, sondern die Kommunikation der Person, die zugleich Sender und Empfänger ist, wird globalisiert. Globalisierung ist also nichts anderes als ein geographisch unbeschränkter, sozialer Raum, dessen reale und strukturelle Substanz auf Technik basiert.

Anbieter von technologischer Infrastruktur sind Sender und Empfänger zugleich, ihre Kunden sind es ebenfalls. Die Totalität des Sendens und Empfangens in *einer* Instanz (Anbieter, Sender, Empfänger) ermöglicht es, aus der räumlichen und sozialen Begrenzung heraus zu treten und öffentlich zu wirken, d.h. mehr Personen zu erreichen, als diejenigen, die z.B. zu einer e-community gehören, so dass die Reichweite größer ist als vorher. Daher können alle, Anbieter wie Benutzer, ein Gefühl entwickeln, Einfluss i.S. von Wirkungsmacht zu haben, eben weil die Botschaft viele Menschen erreicht. Die *Reichweite* von Botschaften dehnt sich durch die Verfügung über Technologie aus. Die Frage, ob veränderte Reichweiten von Botschaften und Meinungen eine Wirkung haben und soziale Machtverhältnisse beeinflussen oder verändern können, kann bezweifelt werden, denn Macht zu haben bedeutet u.a. über Kompetenz und Einfluss im kommunikativen *Handeln* zu verfügen. Macht ist also eine *qualitative* Dimension des sozialen Handelns, sie muss ausgeübt werden,⁵¹³ damit sie wirksam ist, d.h. in eine Kommunikation muss Handlung wirksam integriert sein. Das gilt sowohl für diejenigen, die Macht ausüben, als auch diejenigen, die der Macht unterworfen sind.⁵¹⁴ Reichweite dagegen ist eine *quantitative* Dimension, d.h. die Zahl der Empfänger wird erhöht und geographische Distanzen werden abgebaut. Der öffentliche und der private Raum unterscheiden sich zunächst nur in der Reichweite von Informationen und Botschaften. Bei der Globalisierung unter den Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation handelt es sich um die *quantitative* Ausdehnung von Reichweiten der versendeten Informationen und Botschaften. Technologie eröffnet den Zugang zu einem sozialen Raum, der einerseits zu groß ist (nicht beobachtbar), um sich ausdifferenzieren zu können und der andererseits strukturell homogen ist, weil er auf das Senden und Empfangen ausgerichtet ist. Die e-Kommunikation *erweitert* den öffentlichen Raum, indem die Reichweite der Kommunikation vergrößert; sie *verhindert* zugleich Gemeinschaft, weil Gemeinschaft auf *Beobachtung, Gemeinsamkeiten und Handeln* angewiesen ist. Weil sie nicht zwischen öffentlicher und privater Kommunikation unterscheidet, wird durch ihre Nutzung die Öffentlichkeit in das private Leben des Benutzers inkludiert. Seine Kommunikation bleibt nicht privat, sondern wird öffentlich, d.h. sie wird *entprivatisiert*. Indem der Benutzer sie nutzt ist er in Grenzen bereit, Intimität durch intime Enthüllungen zu ersetzen. Damit wird einerseits die öffentliche Aufmerksamkeit von privaten Angelegenheiten absorbiert, andererseits erwarten die Benutzer öffentliches Interesse und öffentliche Reaktionen auf ihre Äußerungen. Damit wächst die Wirkungsmacht der Öffentlichkeit und verändert das Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatsphäre. Indem private Interessen die Öffentlichkeit besetzen, schrumpft zugleich die Öffentlichkeit, denn die veröffentlichten, privaten Interessen der Vielen besetzen den öffentlichen Raum.

⁵¹³ Im dt., Sprachraum wird von Machtausübung gesprochen: Ausüben = tun = handeln.

⁵¹⁴ Historisch hat Machtausübung oft den Charakter von Zwang. Zwang spielt in dem hier erörterten Zusammenhang logisch und praktisch eine nachgeordnete Rolle, obwohl Zwang dennoch Gegenstand des Geschäftsgebarens der Anbieter ist, indem die AGBs der Anbieter die vom Benutzer zu akzeptierende Klausel enthalten, dass der Benutzer dem Anbieter seine Daten überlassen muss.

Entprivatisierung kann also als eine Funktion der programmgesteuerten Kommunikation gelten. Es scheint so zu sein, als löse sich das öffentliche Interesse in den veröffentlichten, privaten Interessen auf und bewirkt umgekehrt eine Schrumpfung des *öffentlichen* Raums, eben *weil* der öffentliche Raum von privaten Verlautbarungen dominiert wird.

7 Die dritte Dimension der Entfremdung durch die programmgesteuerten Kommunikation: Enteignung

Jedweder Wandel, ob ein sozialer oder auch ein individueller Wandel, setzt menschliche Arbeit (Einsatz) voraus. Im Arbeitsprozess spielen die Werkzeuge bzw. Technologien, die zur Herstellung von Waren (und Dienstleistungen) verwendet werden, eine wesentliche Rolle. Das Ergebnis jeder Arbeit (Einsatz) ist neben der Herstellung von Waren (und Dienstleistungen) auch die Akkumulation von inkorporiertem Können, Wissen und Erfahrung, die als Veränderung der Natur und der Artefakte selbst entsteht.⁵¹⁵

Arbeit erscheint zugleich auch als Beziehungsarbeit, als soziales und kulturelles Kapital (Bourdieu) erfordert sie Kooperation mit anderen.⁵¹⁶ Kooperation wird immer und überall geleistet, ob öffentlich oder privat, ob bei der Arbeit mit und unter Kollegen, in der Familie, bei Nachbarn, Freunden oder Bekannten. Sie ist eine Kraft, die Mensch und Natur und Artefakte in Bewegung setzt.

Arbeit gibt es nicht *an sich*, es gibt sie immer nur in einer spezifischen, sozial organisierten Form. In der kapitalistischen Gesellschaft hat Arbeit, soweit sie Warenproduktion ist, die Form der Lohnarbeit, d.h. Produzent, Prozess und Produkt unterliegen spezifischen Eigentumsverhältnissen. Diese Eigentumsverhältnisse sind dadurch gekennzeichnet, dass sie das Verhältnis von Lohnarbeit und Kapital stetig reproduzieren und damit die *Enteignung* der Menschen von den Produkten ihrer Arbeit (Waren und Geld) und seine *Entfremdung von sich selbst und von Anderen* reproduzieren.⁵¹⁷

Wenn durch die Produktivität der Arbeit⁵¹⁸ die Lohnarbeit und heute auch die private Interaktion zwischen Menschen durch Technologien ersetzt werden, können die Menschen in diesem Prozess zum „Assistenten“ maschinengesteuerter Prozesse werden und dies hat unmittelbare Folgen für ihre soziale Lage, für ihre Wahrnehmung und ihr Denken und Verhalten. Mit anderen Worten: Die Beherrschung und die Kontrolle der Arbeits- und Lebensprozesse durch die Menschen selbst nehmend *tendenziell* ab und können an die Maschine übergehen. Zugleich besteht die Gefahr, dass der Mensch gegenüber der Technologie tendenziell seine Souveränität verliert, d.h. er wird zum „Anhängsel“ der Maschine bzw. er wird abhängig von denjenigen Personen und Prozessen, die die Maschine entwerfen und ihren Einsatz steuern. Der Verlust der Souveränität der Menschen gegenüber der Maschine zeigt sich als Verlust ihrer Selbstbemächtigung, in der Weise, als dass ihre Befähigungen entweder überflüssig werden oder aber ihre Tätigkeit von der Maschine angeleitet und kontrolliert wird. In der programmgesteuerten Kommunikation zeigt sich der Verlust ihrer Selbstbemächtigung in der Weise, als dass alle, eine Kommunikation bestimmenden Parameter wie Inhalt, Zeit, Ziel, Ort, Umfang und Dauer der Kontrolle durch die kommunizierenden Individuen mehr und mehr entzogen sind, während das verlorene

⁵¹⁵ Bourdieu (1972, 1983, 1987) hat auf diesen Zusammenhang hingewiesen.

⁵¹⁶ Bourdieu in: Solga u.a. (2009)

⁵¹⁷ Karl Marx (1972); Das Kapital Bd. I; MEW Bd. 23

⁵¹⁸ Produktivität ist die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten der Menschen im Verbund mit Werkzeugen und Maschinen

Terrain von den Anbietern der programmgesteuerten Kommunikation übernommen wird, d.h. die global agierenden Internetkonzerne kontrollieren Art, Umfang und Einsatz der Kommunikationsmittel und damit auch die Inhalte der Kommunikation.⁵¹⁹ Das Ergebnis könnte sein, dass die Technologie der Tendenz nach allmächtigen Charakter hat und die Menschen ihrer Souveränität und Selbstbestimmung enteignet werden. Im Folgenden soll gezeigt werden, dass diese *Enteignung* der Kommunizierenden eine realistische Größe im Verhältnis der Internetkonzerne zu den Benutzern der von ihnen angebotenen programmgesteuerten Kommunikationssysteme ist.

7.1 Das Profil der Internetnutzer

Zunächst wird der Kreis der Benutzer des Internets und der Nutzer von social media näher beschrieben: Indikatoren für eine empirische Beschreibung der Teilnahme der Benutzer an computergesteuerter Kommunikation sollen sein:

- Zugang zu den programmgesteuerten Kommunikationssystemen
- Häufigkeit der Benutzung des Mediums
- das allgemeine Profil der Benutzer⁵²⁰

Darüberhinaus sind von wissenschaftlichem Interesse auf welche Art und Weise die Benutzer das Internet nutzen und wie lange sie sich dort aufhalten. Die repräsentative ARD-ZDF-Online-Studie von 2014 / 2015 liefert Antworten. Die Untersuchungen von Gescheidle/Fischer und Zerfaß u.a.⁵²¹ wurden berücksichtigt, weil sie wertvolle Hinweise zur Interpretation der ARD-ZDF-Online-Studie geben.

Zugang

Weltweit nutzen knapp 3 Milliarden Menschen das Internet.⁵²² In Westeuropa allein sind es 341 Millionen Menschen und laut ARD-ZDF-Onlinestudie.de waren 79% der Deutschen 2014 online.⁵²³

2014 haben achtzig Prozent der Onliner „gestern“ das Internet genutzt. Auf die Gesamtbevölkerung bezogen sind dies rund 63 % oder 44,5 Millionen Menschen, die täglich auf das Netz zugreifen. Treiber für die rasante Entwicklung sind vor allem Smartphones, denn ihre Nutzungsintensität ist besonders hoch.⁵²⁴

⁵¹⁹ Monatlich hat Google 1,3 Mrd. Benutzer und 2,9 Mrd. Suchanfragen - 2000 waren es 9 Mio., Microsoft 923 Mio., Facebook 858 Mio., Yahoo 705 Mio (<https://de.statista.com/themen/651/google/>)

⁵²⁰ vgl. Gerhards, Klingler und Trumpf in: Zerfaß u.a. (Hg.), (2008: 133ff)

⁵²¹ Gescheidle/Fischer (2007) und Zerfaß u.a. (Hg.) (2008)

⁵²² 2006 waren 480 Mio., 2010 1,1 Mrd. und 2016 3,4 Mrd. Internetnutzer weltweit, wobei das in Amerika 65%, in Europa 79% und Asien und Pazifik 42% der Einwohner entspricht (<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/186370/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-zeitreihe/>)

⁵²³ ARD-ZDF-Onlinestudie 2014

⁵²⁴ vgl. www.initiative-newsroom.de

Verweildauer im Netz

Die Verweildauer beträgt 166 Min./Tag im Durchschnitt. Mit 185 Min./Tag nutzen Männer das Internet mehr als Frauen, die es 145 Min./Tag nutzen. Vier von zehn Onlinern in Deutschland nutzen das Internet nur limitiert und beschränken ihre Nachfrage auf wenige bekannte Anwendungen. Die Nutzung von Suchmaschinen sowie E-Mail-Kommunikation sind nach wie vor mit Abstand die häufigsten Anwendungen.

Nutzungskompetenz

Von denjenigen, die online sind, schreiben nur wenige Beiträge und Anwendungen, die auch Kenntnisse in Programmierung voraussetzen. 15% der Nutzer schätzen ihre Kenntnisse hinsichtlich der Nutzung Internetsaber als „sehr gut“ und 51 % schätzen sie als „gut“ ein. Unterschieden nach bestimmten Gruppenmerkmalen schätzen 26 % der internetaffinen jungen Altersgruppe der sog. „digital Natives“ (14 bis 29 Jahre) ihre Internetkenntnisse als „sehr gut“ und 20 % der Männer als sehr hoch ein.

Nutzerprofile

Die Benutzer, die das Netz auch Beiträge produzierend nutzen, die sog. *produser*, belaufen sich auf etwa 20%. Sie unterscheiden sich deutlich von den durchschnittlichen Nutzern (80%).⁵²⁵

Überproportional vertreten in der Gruppe der *produser* sind:

- Männer
- Altersgruppe 14-29-Jährige

Nach Gerhards, Klingler und Trump⁵²⁶ sind die *produser* meist Auszubildende, Schüler, Studenten und leben in Haushalten mit finanziell gehobener Ausstattung (€ 3000,- und mehr). Alle Studien zeigen, dass die Aktivitäten der Benutzer in ihrer Mehrheit darauf abzielen, in Kommunikation zu treten, mit dem Ziel sich zu unterhalten bzw. sich auszutauschen. Das Netz wird hauptsächlich von denjenigen genutzt, die eine schnelle, d.h. eine unspezifische, auf das Massenmedium Internet gerichtete Kommunikation suchen, die als *indirekt* und einseitig, d.h. ohne Gegenüber und als öffentlich charakterisiert wird.⁵²⁷

Nach Gerhards, Klingler und Trump⁵²⁸ sind die *aktiven* Nutzer⁵²⁹ sehr hoch vernetzt. Produzierende und auf Interaktivität ausgerichtete Benutzer, die durch

„viel regelmäßige und andauernde Aktivität“⁵³⁰

gekennzeichnet sind, nutzen besonders häufig vor allem social media (41%) und Foto-Communities. Im Jahr 2009 sind auf Facebook-Servern 30 Milliarden Fotos abgespeichert, 2010 sind es schon 65 Milliarden.⁵³¹ In 2015 nutzen 400 Mill. Menschen Instagram und es

⁵²⁵ Laut ARD/ZDF Studie 2014 sind 80% der Internetnutzer Konsumenten des Netzes und keine *produser*.

⁵²⁶ Gerhards, Klingler und Trump in: Zerfaß u.a. (Hg.), (2008: 133ff)

⁵²⁷ vgl. Maletzke (1998: 46)

⁵²⁸ in: ebd.: S.140ff

⁵²⁹ Aktive Nutzer sind „Herausgeber“ eigener „Produkte“ (Texte u. Bilder).

⁵³⁰ Cermak-Sassenrath (2010: 21)

⁵³¹ Gerhards, Klingler und Trump in: (ebd.:135-137)

werden täglich mehr.⁵³² Unter interaktive Nutzer fallen auch diejenigen, die das Internet vor allem video-spielend benutzen. Laut einer US-amerikanischen Studie steigt weltweit die Beteiligung an Videospiele stetig. Im Jahr 2004 wird der Umsatz der Videospieleindustrie auf 25,4 Milliarden USD beziffert; 2009 lag der Umsatz schon bei 54,6 Milliarden USD.⁵³³ 2014 liegt der Umsatz in Deutschland bei ca. 1,89 Milliarden Euro.⁵³⁴ Die Zahl der Nutzer von Computerspielen, soweit sie als Ware gekauft werden, stieg in 2014 um 11%.⁵³⁵

Junge Nutzer

In der JIM Studie 2014⁵³⁶ werden in kurzen Abständen vom medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest regelmäßig Daten zum Medienumgang und -verhalten Jugendlicher erhoben. Danach nutzen im Jahr 2014 94 % der Jugendlichen das Internet, davon 81% täglich. Der weitaus größte Teil der Jugendlichen geht über das Mobiltelefon ins Netz (87%). Mädchen und Jungen unterscheiden sich hinsichtlich des Zugangs zum Internet nicht mehr. 93% der Mädchen und 95 % der Jungen nutzen das Internet.

7.2 Die Enteignung der Benutzer durch die Internetkonzerne am Beispiel des Unternehmens Facebook

Facebook ist die weltweit mächtigste programmgesteuerte Kommunikationsplattform und hat z.Zt. nach eigenen Aussagen 1,59 Mrd. Nutzer weltweit.⁵³⁷ In Deutschland sind 27 Mill. Benutzer registriert.⁵³⁸

Suchmaschinen wie Google und Kommunikationsplattformen wie Facebook sind ein mächtiges, ökonomisch und sozial wirksames Instrument zum Austausch von Daten und der Verteilung von Waren und damit von Geldströmen. Plattform zu sein bedeutet, die Distribution von Waren weltweit über einen Datenmarkt zu steuern. Weil Google und Facebook über alle wichtigen Informationen und Daten nahezu aller potentiellen Kunden weltweit verfügen, können sie die Marktlage beeinflussen bzw. kontrollieren. Eine Plattform ist also ein Unternehmen, das ein Fundament liefert, auf dem andere Unternehmen aufbauen.⁵³⁹

⁵³² www.allfacebook.de

⁵³³ Gorsolke (2009: 11)

⁵³⁴ BIU: Gesamtmarkt Computerspiele wächst www.biu-online.de

⁵³⁵ <http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2015/03/13/gesamtmarkt-fuer-computer-und-videospiele-waechst-2014-um-11-prozent.html>

⁵³⁶ JIM-Studie 2014, siehe <http://www.mpfs.de/index.php?id=642>

⁵³⁷ <http://allfacebook.de/toll/facebook-nutzerzahlen-2016>

⁵³⁸ <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/503046/umfrage/anzahl-der-nutzer-von-facebook-und-instagram-in-deutschland/> 2016

⁵³⁹ vgl. Steinschaden (2010, S.27) Eine andere Plattform ist Microsoft. Das Unternehmen liefert die dominanten Datenbasen weltweit für alle PCs (Betriebssystem Windows, PC-Tools wie Excel oder WORD etc.

7.2.1 Die Firmenstruktur von Facebook

Facebook verdankt seine Marktmacht der Tatsache, dass das Unternehmen den Benutzern für die Lieferung ihrer Daten nichts bezahlt. Diese Struktur ist im Gesamtgefüge kapitalistischen Wirtschaftens (noch) eine Besonderheit, obwohl sie nicht neu ist.⁵⁴⁰ Deshalb soll an dieser Stelle die Struktur des Unternehmens näher analysiert werden.

Wenn man den Prozess der industriellen Produktion von Waren und Dienstleistungen, beispielsweise bei Daimler, Siemens oder SAP mit dem Prozess der Erstellung von Dienstleistungen der social media-Unternehmen, beispielsweise Facebook, vergleicht, stellt man eine weitest gehende Ähnlichkeit der Prozesse fest. Betrachtet man aber das Verhältnis der am Produktionsprozess Beteiligten mit dem Unternehmen, so stellt man bei den social media-Unternehmen in einem ganz bestimmten Prozessabschnitt ein neuartiges Verhältnis fest. Um sich diesem Phänomen anzunähern, sollen die Produktionsweisen der klassischen bzw. der social media-Unternehmen dargestellt werden.

7.2.1.1 Der industrielle Produktionsprozess in einem Industrieunternehmen im Unterschied zum Produktionsprozess in einem Media-Unternehmen

Ein klassisches Industrieunternehmen, z.B. die Daimler AG, besteht aus vielen Bereichen, die bestrebt sind, die Arbeitsprozesse zu optimieren. Die Tätigkeiten in einzelnen Bereichen können die Entstehung des Produkts, im Fall Daimler AG des Automobils, direkt oder indirekt betreffen. Zu den Bereichen, die direkte Tätigkeiten an der Produktentstehung ausüben, gehören u.a. der Wareneinkauf, Ablaufplanung, Engineering, Teilefertigung, Montage, Test und Verkauf. Am Gesamtproduktionsprozess sind auch indirekte Bereiche beteiligt, die die Herstellung des Produkts überhaupt möglich machen. Zu den indirekten Aufgaben im Unternehmen gehören u.a. die Herstellung der Hallen, die Energieversorgung, die Bestimmung und Beschaffung von Maschinen und Anlagen, Instandsetzung und Instandhaltung der Anlagen. Zur Erledigung der Aufgaben in direkten und indirekten Bereichen stellt das Unternehmen den angeforderten Qualifikationen entsprechende Mitarbeiter ein, die mit dem Unternehmen in ein Arbeitsverhältnis treten und entsprechend ihrem Vertrag vergütet werden. Auf die Konstruktionszeichnungen und Fertigungspläne, die von Ingenieuren im Konstruktionsbereich und in der Fertigungsplanung erstellt werden, können die Arbeiter in den Fertigungshallen zugreifen. Die Arbeiter fertigen die Teile aus Materialien, die der Einkauf beschafft, auf Maschinen und Anlagen, die durch den Bereich Maschinenplanung zur Verfügung gestellt werden. Die Teile werden zu Komponenten und die Komponenten werden zum Endprodukt montiert. Schließlich wird das Produkt Automobil am Markt angeboten.

⁵⁴⁰vgl. Voß, Rieder (2005)

Wie aus diesen Erläuterungen deutlich wird, hängen alle Bereiche voneinander ab und ohne Ausnahme müssen alle Bereiche Ihre Aufgaben erledigen und ihre Arbeitsergebnisse anderen Bereichen zur Verfügung stellen. Wenn eine der notwendigen Arbeiten, ob die Arbeit der Konstrukteure, der Einkäufer, der Fertigungsplaner oder der Maschinenplaner fehlt, kann das Produkt nicht hergestellt werden. Insbesondere wenn die Arbeiter ihre Arbeit am Ende der Produktionskette an den Maschinen und Anlagen nicht verrichten, hilft es nicht, dass Konstruktionszeichnungen, Fertigungs- und Fertigungsablaufpläne, Produktionshallen und –anlagen und Energieversorgung zur Verfügung stehen. Man kann sagen, dass das Unternehmen zwar über alle Fähigkeiten verfügt, das Produkt herzustellen, aber das Produkt kann nur entstehen, wenn das Material durch die bestehende Produktionsinfrastruktur durchgeschleust wird. Die Verrichtung auch dieser Tätigkeiten wird genauso gesichert wie die Sicherung jeder anderen Tätigkeit im Unternehmen durch das Schließen von Verträgen zwischen dem Unternehmen und den entsprechenden Mitarbeitern. Die Tätigkeit jedes Mitarbeiters ist genau definiert und jeder Mitarbeiter muss den Arbeitsanweisungen folgen und seine Verpflichtungen erfüllen.

7.2.1.2 Der Produktionsprozess im social media-Unternehmen

Beispielhaft für ein social media-Unternehmen soll Facebook betrachtet werden. Auch bei Facebook besteht das Unternehmen genauso wie bei klassischen Industrieunternehmen aus Bereichen, deren Tätigkeiten zur Herstellung des Produkts, in diesem Fall der werberelevanten Informationen, direkt oder indirekt beitragen. Zu den wichtigen Tätigkeiten der indirekten Bereiche gehören u.a. die Konzeption, Standortbestimmung, Realisierung und Vernetzung der Rechenzentren, die Datenhaltung und die Datensicherung. Nach Ausführung der Arbeiten der indirekten Bereiche steht eine weltweit vernetzte Infrastruktur zur Verfügung.

Zu den relevanten Tätigkeiten, die bei Facebook an der Produktentstehung direkt beteiligt sind, gehören u.a. die Gestaltung der Benutzeroberflächen, die Algorithmen, beispielsweise die Texterkennung, Bilderkennung, Verhaltensanalyse, das Textverstehen, Sortieren und Zuordnen von Informationen. Zur Erledigung dieser Aufgaben stellt Facebook den Anforderungen entsprechende, qualifizierte Fachkräfte ein und bindet sie durch den Abschluss von Arbeitsverträgen an das Unternehmen.

Aufgrund der hier aufgezählten direkten und indirekten Tätigkeiten kann Facebook seine Kunden am Markt aber noch nicht bedienen. Facebook verfügt zwar mit dem errichteten weltweiten Netz und seinen unter Vertrag befindlichen Mitarbeitern über alle Fähigkeiten, werberelevante Informationen zu erzeugen, aber es ist noch nicht in der Lage, sie tatsächlich zu erzeugen. Es fehlt also an einer bestimmten direkten Arbeitstätigkeit, mit der die Entstehung des Produkts vervollständigt werden muss und mit der Facebook seine Existenz sichert. Diese fehlende Arbeitstätigkeit wird nach dem Vergleich von Facebook mit einem klassischen Industrieunternehmen im Folgenden erläutert.

Die Daimler AG als ein klassisch organisiertes Industrieunternehmen und Facebook als social media-Unternehmen sind in ihren Strukturen und im Verhältnis der Mitarbeiter zum Unternehmen durchaus vergleichbar. Auch bei Facebook treten die Mitarbeiter mit dem Unternehmen in ein Arbeitsverhältnis, schließen einen Vertrag und werden dementsprechend vergütet. Die Bauplanung, Beschaffung von Maschinen und Anlagen (Rechenanlagen), Instandsetzung und Instandhaltung sind in beiden Unternehmen ähnliche Tätigkeiten. Die Tätigkeiten der Konstruktions- und Entwicklungsingenieure und die Tätigkeiten der Informatiker, die Algorithmen entwerfen und lauffähig machen, definieren jeweils das firmenspezifische Produkt, sind also von gleicher Natur.

Wie oben erwähnt kann bei der Daimler AG das *Endprodukt* dann entstehen, wenn das Material durch die Produktionsinfrastruktur durchgeschleust wird. In Bezug auf den Produktionsprozess ist auch in dieser Phase der Produktentstehung ein klassisches Industrieunternehmen und Facebook sehr ähnlich. Bei Facebook müssen nun, statt physischer Materialien, Daten beschafft und durch die „Produktionsinfrastruktur“ durchgeschleust werden, damit das Zielprodukt des Unternehmens entsteht. Zu diesem Zweck hat Facebook mit seinen vertraglich gebundenen Mitarbeitern ein weltweites Netzwerk errichtet und unzählige Algorithmen entworfen, die auf die Beschaffung und das Einspeisen der Daten warten. Genau an dieser Stelle des Produktionsprozesses unterscheidet sich das Arbeitsverhältnis zwischen den Arbeitsverrichtenden und dem Unternehmen – in diesem Fall den Benutzern von Facebook und dem Unternehmen Facebook – von den klassischen Industrieunternehmen. Im Gegensatz zum klassischen Industrieunternehmen existiert nämlich an dieser Stelle nicht nur kein vertraglich festgelegtes Arbeitsverhältnis zwischen dem Unternehmen Facebook und den Benutzern, sondern die Benutzer verpflichten sich darüber hinaus, dass alle Daten, die sie erzeugen und in das Netz des Unternehmens einspeisen, in das Eigentum des Unternehmens übergehen. Daher können diese Daten von Facebook nach Bedarf immer wieder analysiert und verwertet werden.

Die Tätigkeiten der Benutzer als vertragslose Mitarbeiter von Facebook umfasst, verglichen mit den Tätigkeiten in einem klassischen Industrieunternehmen wie bei der Daimler AG, die Beschaffung also den Einkauf und die Einspeisung der Daten also die Produktion. Im Gegensatz zu den vertragsgebundenen Mitarbeitern bei der Daimler AG sind die Benutzer von Facebook nicht weisungsgebunden. Das bedeutet aber nicht, dass sie in ihrem Tun und Agieren vollständig frei sind. Deren Tätigkeit und Arbeitsergebnisse bleiben unter ständiger Kontrolle von Facebook und sie erhalten von Facebook Empfehlungen und Hinweise, auf die sie eingehen sollen. Auf diese Weise entstehen zwischen den Benutzern unzählige Verbindungen, die zur Aufrechterhaltung des Produktionsprozesses bei Facebook dienen.

Ein Mitarbeiter der Daimler AG geht vertragsgemäß seiner Arbeit nach und führt sie aus, wie vom Unternehmen erwartet. Meldet er sich nach seiner vergüteten Arbeit bei der Daimler AG in seiner Freizeit bei Facebook an, so beginnt er für Facebook im oben erläuterten Sinne

produktiv weiterzuarbeiten. Günter Voss und Kerstin Rieder⁵⁴¹ haben den Begriff des *arbeitenden Kunden* eingeführt. Der Begriff impliziert, dass der Kunde, der eine Ware oder Dienstleistung erwirbt, kein vollständig fertiges Produkt, sondern ein *Halbprodukt* erhält, in das er noch Arbeit investieren, also das Produkt vervollständigen muss.⁵⁴² Erst dann wird es für ihn nutzbar. Der Begriff des *arbeitenden Kunden* impliziert zum zweiten, dass der Kunde in keinem Arbeitsverhältnis zum Unternehmen steht, bei dem er das Halbprodukt erworben hat. *Deshalb* wird er für seine Arbeit nicht vergütet. In Anlehnung an den Begriff des *arbeitenden Kunden* kann bei den Benutzern, die bei Facebook ihre Arbeit durch Einspeisen der Daten ins Firmennetz leisten, vom *'unbezahlten Datenarbeiter'* oder, wenn man so will, vom inoffiziellen Mitarbeiter (IM) gesprochen werden. Der Benutzer ist deshalb im direkten Sinne kein arbeitender Kunde von Facebook, weil er für die Nutzung von Facebook nicht bezahlt, also im strengen Sinne kein Kunde ist. Ihrer Natur nach sind die Arbeiten des *arbeitenden Kunden* und die Arbeiten des *unbezahlten Datenarbeiters* bei Facebook jedoch sehr ähnlich. Im ersten Fall wird zur Vervollständigung und im zweiten Fall zur Entstehung eines Produkts unbezahlte Arbeit verrichtet. Im Falle des arbeitenden Kunden wird ein erworbenes Halbprodukt zum eigenen Gebrauch zusätzlich bearbeitet, im zweiten Fall sind die Benutzerdaten ein Produkt, das der Benutzer von Facebook liefert, indem er Facebook nutzt und das Facebook wiederum seinen *eigenen* Kunden, den Herstellern von Waren und Dienstleistungen, anbietet. In beiden Fällen ist die verrichtete Arbeit eine nichtentlohnte Arbeit. Im Fall des *unbezahlten Datenarbeiters* bei Facebook hat der Benutzer das Gefühl, selbst zu bestimmen, was er tut und übersieht dabei, dass er sich unter permanenter Kontrolle befindet und angehalten ist, bestimmte, von Facebook erwartete Aktivitäten auszuführen, um Daten zu liefern, die Facebook benötigt. Nur so lässt sich erklären, dass zwischen den Benutzern und seinen „Freunden“ von Facebook hergestellte, unüberschaubare Verbindungen entstehen, die der Benutzer *nicht* beabsichtigt.

Der „Freundeskreis“ eines Benutzers, der unter der Anleitung von Facebook entstanden ist, soll nun im Folgenden näher betrachtet werden:

7.2.2 Benutzerfunktionen und Benutzerverhalten bei Facebook

Wenn ein Mitglied in einem „Freundeskreis“ bei Facebook, der angenommen aus 100 Mitgliedern besteht, eine Nachricht erzeugt und sendet, also in das Netz des Unternehmens einspeist, beispielsweise ein Bild, wird diese Nachricht durch entsprechende Algorithmen den neunundneunzig anderen Mitgliedern zugeordnet, d.h. es entsteht eine 1-zu-n-Verbindung. Antwortet eines der Mitglieder darauf, entsteht die nächste 1-zu-n-Verbindung bzw. jedes Mitglied empfängt die zweite Nachricht. Antworten aber im Extremfall alle Mitglieder, so entstehen insgesamt hundert 1-zu-n-Verbindungen oder jedes Mitglied erhält hundert Nachrichten(n-zu-n-Verbindung). Sollte jedes Mitglied nicht nur auf die Nachricht

⁵⁴¹ vgl. Voß, Rieder (2005)

⁵⁴² Ein Beispiel: Ein bei IKEA erworbenes Möbelstück muss zusammengesetzt werden, um es nutzen zu können, d.h. der Kunde muss Arbeit verrichten, um das Produkt zu vervollständigen, also das Endprodukt herzustellen. Vgl. Voß, Rieder (2005)

eines Mitglieds antworten, sondern von sich aus Nachrichten generieren und senden und sollten alle Mitglieder jedes Mal, wie im ersten Fall, darauf antworten, würden hundert mal hundert 1-zu-n-Verbindungen entstehen, mit der Folge, dass jedes Mitglied insgesamt hundert mal hundert, also zehntausend Nachrichten empfangen würde. Man erkennt an diesem Fallbeispiel, dass eine unkontrollierte 1-zu-n-Verbindung innerhalb einer Gruppe nicht funktionieren kann. Antwortet auf der anderen Seite kein Mitglied auf die zugeordnete Nachricht und es erzeugen nur wenige Mitglieder Nachrichten, so entsteht nur ein sehr geringes Datenvolumen, das Facebook nutzen kann. Beide Fälle sind für Facebook problematisch und es muss daher eine Lösung gefunden werden. Facebook hat das Problem gelöst, indem es die „LIKE-Taste“ erfunden hat. Durch die Möglichkeit der Tastenbetätigung wurde einerseits die Antwort also der Nachrichteninhalt auf eine abstrakte, zählbare Größe reduziert, andererseits wurde die Kommunikation denkbar vereinfacht. Hinzu kommt, dass die Anzahl der erzielten Tastendrücke von einem Mitglied, das eine Nachricht versendet, als Lob und Motivation empfunden und die Bindung des unbezahlten Datenarbeiters an Facebook verstärkt wird.

7.2.2.1 Nutzerprofile in Facebook

Der Konzern veröffentlicht regelmäßig Statistiken, die ein Nutzerprofil erstellen. Nach den Statistiken von allfacebook.de im Januar 2016 ist das Profil der Nutzer wie folgt:

- Facebook hat 1,59 Milliarden aktive Nutzer, davon 1 Mrd. mobil
- 1 Mrd. Menschen nutzen Facebook jeden Tag
- 1 Mrd. nutzen WhatsApp
- 945 Mill. nutzen Facebook-Gruppen
- 500 Mill. nutzen Instagramm
- Milliarden Videoaufrufe /Tag werden bei Facebook registriert⁵⁴³

Andere Daten wie:

- durchschnittliche Nutzung in Min./Tag
- wie viele Freunde hat der durchschnittliche Nutzer
- wie viel Kommentare werden durchschnittlich im Monat geschrieben
- wie viel mal wird der <Gefällt mir>-Button gedrückt

werden nicht mehr ermittelt. Bis 2013incl.wurden die Benutzerdaten noch differenziert ermittelt.Danach sind 2013

- 58% der Nutzer jeden Tag aktiv
- jeder Nutzer hat im Schnitt 140 Freunde
- 1,13 Mrd. (!) „Gefällt mir“- Nutzer seit dem Launch der Funktion im Februar 2009
- 219 Mrd. hochgeladene Fotos
- 140,3 Mrd.sog. Freundschaften

⁵⁴³ allfacebook.de/zahlen_fakten (Stand Jan 2016)

- 600 Mill. Mobile Nutzer
- 83% der 18-34 jährigen Nutzer sind jeden Tag aktiv⁵⁴⁴

Bernadette Kneidinger hat in einer online-Erhebung Benutzer von Facebook befragt.⁵⁴⁵ Ziel der Erhebung war, Erkenntnisse zu gewinnen über:

- das Nutzerverhalten (Zeitaufwand; Formen der Kommunikation (Postfach oder Chat) und Präsentation)
- die Nutzung der von Facebook angebotenen Tools (Kommunikationstools; Unterhaltungstools (Spiele, Tests); Präsentationstools)
- soziale Funktionen des online-Netzwerks (Kontaktpflege; Soziale Information; Zeitvertreib mit Spielen)

Nach ihren Aussagen wird von zwei Dritteln der von ihr befragten Nutzer Facebook als integraler Bestandteil ihres Alltags angesehen.⁵⁴⁶ Je jünger die Nutzer sind, umso höher ist der tägliche Zeitanteil, den sie im Netz verbringen.⁵⁴⁷ Die Studie zeigt weiter, dass die Nutzer auffällig viel Zeit verbringen mit den in Facebook angebotenen Spielen und Tests und dass die Präsentationstools vor allem für die Veröffentlichung von Fotos genutzt werden. Kneidinger deutet aus den erhobenen Daten ein Zugehörigkeitsgefühl der Benutzer, wobei die Gruppe, zu der sich die Nutzer zugehörig fühlen, nicht näher charakterisiert wird. Sie definiert Zugehörigkeit weder nach dem vom Benutzer selber festgelegten „Freundeskreis“ noch nach dem Zugehörigkeitsgefühl zum Pool der Facebook-Nutzer insgesamt. Was Zugehörigkeit ist, bleibt offen. Die Studie stellt fest, dass bei Frauen das Zugehörigkeitsgefühl stärker ausgeprägt ist als bei Männern. Im Netz spielen zugleich die engen Bindungen mit vernetzten Freunden, die *offline* kennengelernt wurden, eine größere Rolle als zufällig hergestellte Verbindungen zu Personen im Netz.⁵⁴⁸ Diese Aussage wird auch durch die beiden Fallstudien in der vorliegenden Arbeit bestätigt.

„Facebook stellt für die Nutzer einen wichtigen Kommunikationskanal für die Interaktion mit bereits bekannten und befreundeten Personen dar.“⁵⁴⁹

Beinahe die Hälfte der von Kneidinger Befragten

„(war) davon überzeugt, dass sich ihr Kommunikationsverhalten seit der Nutzung des Facebook-Netzwerkes verändert hat.“⁵⁵⁰

Insbesondere die Verbindungen zu losen Bekannten profitieren von der online-Beziehung. Besonders extrovertierte Charaktere nutzen öfter online-Kontakte über Facebook.⁵⁵¹ Es ist naheliegend, daraus zu schließen, dass es für diese Personen besonders wichtig ist, Öffentlichkeit herzustellen.

⁵⁴⁴ http://allfacebook.de/zahlen_fakten/infografik-facebook-2013-nutzerzahlen-fakten

⁵⁴⁵ Kneidinger (2010); Die online-Befragung fand im August/September 2009 statt. Ausgewertet wurden 295 (von 305) Fragebögen. Teilgenommen haben 39,3% Männer und 60,7% Frauen. Der Anteil der unter 35-Jährigen war deutlich höher. Er lag bei 86,5 %, der Anteil derjenigen, die über 35-Jährigen lag bei 13,5 %.

⁵⁴⁶ vgl. Kneidinger (2010: 129).

⁵⁴⁷ (ebd.)

⁵⁴⁸ vgl. (ebd. 131)

⁵⁴⁹ ebd. 134

⁵⁵⁰ ebd. 132

⁵⁵¹ vgl. ebd. 133; Die Extrovertiertheit der Befragten wurde über die Zuordnung von Persönlichkeitsmerkmalen (Selbsteinschätzung) im Fragebogen abgefragt.

Julia Haider's Studie von 2012⁵⁵² kommt zu gleichen Aussagen.

7.2.2.2 Vorgabender Netzkommunikation

Bei ihrer Analyse der Netzkommunikation gehen Bucher u.a.⁵⁵³ davon aus, dass die Verlinkungsstrukturen eine Markierung i.S. einer Ordnung darstellen.⁵⁵⁴ In sozialen e-Netzwerken erfolgt der Zugang spontan und wird *dynamisch strukturiert durch die Verlinkungsmittel und Verlinkungsmöglichkeiten*, die der Nutzer auswählt. Die Auswahl einer bestimmten Verlinkung kann zum Traversieren von unvorhergesehenen Verästelungen führen, die man in selber Reihenfolge wieder rückwärts durchlaufen kann, um zum Ausgangspunkt zu gelangen. Die dynamische, unüberschaubare, man könnte sagen, chaotischen Ordnung im Internet stört den Benutzer nicht, weil ihm der geordnete Rückzug immer möglich ist.⁵⁵⁵ Da der Zugang nur über die bebilderte und textuelle Ebene stattfinden kann und hypertextuell verläuft bzw. im Bild/Video kursiert, konstituieren und vollziehen sich die Beziehungen zwischen den Nutzern technologiegeleitet. Hier zeigt sich, dass die Netzkommunikationals Funktion des Internets affirmativen Charakter hat, denn sie basiert auf der allgemeinen *Akzeptanz* ihrer technologischen Voraussetzungen, also den Algorithmen der Anbieter. Im realen Leben wird ein Dispositiv (z.B. Recht oder Wissenschaft oder Administration) durch Erfahrung und Handeln hinterfragt und korrigiert. Regelmäßig kommt es zu Widerständen im Umgang mit Dispositiven bis hin zur Verweigerung bzw. Revolte. Indem die Menschen die Systeme im Internet als öffentlichen Kommunikationsraum nutzen, erfüllen und vollziehen sie die technologischen Implikationen der Systeme jedoch stetig und nach den von den Internetkonzernen vorgegebenen Regeln. Die Benutzer der Suchmaschinen oder der programmgesteuerten Kommunikation können die technologischen Implikationen ihrer Nutzung selber nicht kontrollieren. Sie müssen zum Vollzug der technologischen Strukturen bereit sein, wenn sie elektronisch kommunizieren wollen. Abstinenz ist für die Benutzer kein gangbarer Weg, denn dazugehören ist eine Option, die heute nicht mehr frei wählbar ist, da der Zugang zum Internet inzwischen Voraussetzung für die Inklusion der Menschen im sozialen Raum ist. Der programmgesteuerte Datenaustausch beherrscht die Alltagskultur, deshalb hängt die Wahrnehmung, das Denken und Verhalten eines Benutzers davon ab, ob er an der Netzkommunikation teilnimmt oder nicht. Wenn also ein bedeutender Teil der alltäglichen Kommunikation in der freien Zeit programmgesteuert stattfindet, dann wird das handelnde, tätige Sein der Menschen weitgehend reduziert auf die technologisch vermittelte Teilnahme an der Netzkommunikation. Die e-Kommunikation, die auf *Vollzug* und *Teilnahme* beruht, führt zur Enteignung der Selbstwirksamkeit der Benutzer, die sich den Netzstrukturen anpassen und trotz umfassender Datenüberwachung, die durch den NSA-Skandal 2014 offenbar wurde, die Konsequenzen der Digitalisierung zwar wahrnehmen, aber ihr Nutzungsverhalten deshalb nicht ändern. Sie geben ihre Daten preis, ohne zu fragen, was

⁵⁵² Julia Haider (2014)

⁵⁵³ Bucher u.a. in: Zerfaß u.a. (2008: 41ff)

⁵⁵⁴ Bucher u.a. in: (ebd.: 44)

⁵⁵⁵ Die Verlaufsfunktion, die Google anbietet, zeigt die Verästelungen der Verlinkungen.

damit geschieht und man kann deshalb vermuten, dass die Zukunft des Internet sich in eine Richtung entwickelt, die die Benutzer der Computertechnologie ausliefert, denn die online-Präsenz der Benutzer wird in Zukunft der Kontrolle durch die Benutzer endgültig entzogen sein, weil jetzt sogar auf der *Ebene der Hardware-Programmierung*, der Benutzer gezwungen werden soll, die technischen Vorgaben der Anbieter zu erfüllen. Der aktuellste Stand sind Versuche der Anbieter durch Trusted Computing (TC/TC Group) die Benutzer an die eigenen Subsysteme zu binden bzw. ihre Aktivitäten im Netz im Hinblick auf die von ihnen angebotenen Systeme zu qualifizieren und zu kontrollieren. Die Trusted Computing Group (TCG) hat einen Ansatz entwickelt,

„der direkt auf der unzugänglichen Hardwareebene (beispielsweise direkt in einem Chip) sicherstellen will, was auf einem System passiert und was nicht.“⁵⁵⁶

Trusted Computing ist also der Versuch, den Benutzern sogar die freie Auswahl der Kommunikationssysteme zu entziehen und den Anbietern damit Vorteile gegenüber möglichen Konkurrenten zu sichern. Dies könnte ein weiterer Schritt sein zur Installierung einer für den Benutzer nicht mehr zu kontrollierenden medialen Herrschaft einzelner Unternehmen wie Facebook. Die Bereitschaft der Benutzer, sich den Kommunikationssystemen im Netz zu überantworten, weil sie auf den Austausch von Zeichen und Bildern nicht verzichten wollen, scheint das Vorgehen der Unternehmen zu legitimieren, was einer Enteignung der Selbstbestimmung der Benutzer gleichkommt.

An dieser Stelle soll noch auf die, in vielen wissenschaftlichen Publikationen bereits kritisch hinterfragte, Tatsache hingewiesen werden, dass die Rechte am 'user generated content' in Blogs und Netzwerken an die Anbieter von Webdiensten und deren freie und zeitlich unbegrenzte Verfügung über die Inhalte übergehen. Der Auffassung von Klaus Beck, dass die

„informelle Selbstbestimmung, also ein Kernelement kommunikativer Autonomie, hier potenziell verloren (geht).“⁵⁵⁷

wurde oben nachgewiesen und wird deshalb ausdrücklich zugestimmt.

7.2.3 Abschließende Bewertung der programmgesteuerten Kommunikation

Eine Bewertung der Nutzung programmgesteuerter Kommunikation hat es mit folgendem Befund zu tun:

„Der Trend zur Kommunikation in Echtzeit, d.h. die sofortige Verdoppelung realer Bewegungen, Ereignisse und der Objekte unserer Erfahrungen in der abbildhaften Sphäre der Medien wird uns von der essentiellen Zeit abschneiden, die wir für unser Handeln, unsere Chronologie und unsere Geschichte benötigen[...].“⁵⁵⁸

Da die Zeit, die im Netz verbracht wird, woanders fehlt, wirkt der Verzicht auf real handelnde Teilhabe wie eine freiwillige Akzeptanz eines Verlustes an Selbstwirksamkeit. Die sog. Neuen Medien sind Träger einer Entwicklung, die die Benutzer immer weniger

⁵⁵⁶ Humer (2008: 44)

⁵⁵⁷ Klaus Beck in: Zerfuß u.a. (Hg.) (2008: 65)

⁵⁵⁸ Lovink (2012: 43)

teilhaben lässt. Teilhabe, also 'tätiges Handeln' in der Gemeinschaft ist rückläufig⁵⁵⁹ und das Internet projiziert durch die Interaktivität ihrer Nutzer eine mediale Welt, die die Benutzergleichzeitig den Internetkonzernen überantwortet. In diesem Prozess gehen Lebensäußerungen verloren und kreatives Gestalten in Gemeinschaften verschwindet tendenziell. Stattdessen werden Texte und Bilder als *Artefakte* in wachsendem Umfang in der Gesellschaft als „Lebensäußerung“ akzeptiert. Der soziale Grund für die Existenz der „Datenozeane“ ist kein anderer als die Interaktivität der Benutzer, wobei ihre Bedürfnisse nach sozialem Kontakt und Austausch zugleich den technischen und wirtschaftlichen Erwartungen der Anbieter unterworfen sind. Weil die Bedürfnisse der Benutzer in Form von Daten erzeugt und verwertet werden, fällt die Authentizität, die der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht inhärent ist, einem durch Algorithmen schematisierten und von der Person inszenierten Datenaustausch zum Opfer. Resonanzerfahrung ist ab jetzt immer weniger möglich.⁵⁶⁰ Indem zugleich davon ausgegangen wird, dass *Teilhabe* nur in der Gemeinschaft möglich ist,⁵⁶¹ wird angenommen, dass sie in Zukunft seltener wird, weil die Bezüge zu einem erlebbaren, (an)fassbaren sozialen Raum sich regressiv entwickeln, denn wenn lebendige Interaktionsprozesse massenhaft auf technisch gestaltete Routinen reduziert werden, vernichten sie Realität, d.h. sie behindern Erfahrung. Unter diesen Bedingungen verkümmern die humanen Fähigkeiten und Eigenschaften der Menschen: Vertrauen z.B. kann nicht mehr entwickelt werden und wird auch nicht erwartet, weil beides nicht mehr Voraussetzung für Kommunikation und Handeln ist. Die Entfremdung der Menschen beschleunigt sich, weil die Struktur und das Ziel des technologiedominierten Kommunikationsprozesses ihnen Teilhabe und Selbstbestimmung vorenthalten. Die inszenierte Praxis der Kommunikation durch die Akteure selbst, verschleiert zugleich, was wirklich geschieht: Die Grenzen des sozialen Raums werden virtuell zwar überwunden, aber mit dem Ergebnis, dass die Akteure in zwei Welten leben. Der Wettbewerb der zwei Welten könnte zu Lasten der realen Welt gehen, weil lebendige Kommunikation und Teilhabe auch im privaten Raum sich tendenziell reduziert. Der inszenierten virtuellen Welt kann sich jetzt keiner mehr entziehen, weil die Person durch die technologiegeleitete Inszenierung der zwischenmenschlichen Kommunikation und Interaktion sich selbst entfremdet ist. In der zwischenmenschlichen Interaktion könnte sich eine leibliche und soziale Leerstelle entwickeln, die weitreichende Folgen für das soziale Zusammenleben der Menschen hat, denn Gefühle und Bedürfnisse sind keine Abläufe, sondern Lebensäußerungen, die in einem sozialen Kontext entstehen und die verschwinden bzw. sich verändern, sobald der Kontext sich ändert. Die Kommunikation zwischen Menschen kann deshalb nicht algorithmisch beschrieben werden. Da das Wesen technologisch gesteuerter Prozesse aber Algorithmen sind, die Abläufe eines reproduzierbaren Vorgangs abbilden, kann der Computer sie nicht darstellen. Wird es dennoch versucht, muss ein *Ersatzalgorithmus* konstruiert werden, d.h. Empfindungen, Gefühle und Bedürfnisse müssen eine Form annehmen, die als Ablauf

⁵⁵⁹ Teilhabe schließt ein gefühlgeleitetes, körperlich-sinnliches Befinden/Wahrnehmen und Tun ausdrücklich ein. In Anlehnung an Max Weber ist ein sozialer Raum gemeint, der charakterisiert ist durch die besondere körperliche und geistige „Nähe“ seiner Mitglieder und deren gemeinsamen Tun.

⁵⁶⁰ vgl. Rosa (2016: 540ff, insbes. 548)

⁵⁶¹ Gemeinschaft schafft Identifikation durch ein Wir-Gefühl.

reproduzierbar ist, wie z.B. eine Mitteilung, ein Foto oder Video, *als solche* sind sie aber unabhängig von den Gefühlen und Bedürfnissen, die sie repräsentieren sollen. Die Abstraktion vom realen Kontext ist zugleich verbunden mit einem Emotionsverlust, denn Gefühle und Bedürfnisse sind an konkrete Erfahrung in Echtzeit gebunden. Vertextung oder Bebilderung schafft kontextuelle Distanz, so dass die handlungsorientierende Qualität von Bedürfnissen abnimmt oder entfällt. Technisch konstruierte und technisch angeleitete Kommunikation ist nicht bedürfnisorientiert, sondern erfüllt eine Funktion (senden und empfangen). Sie ist Ersatz für kommunikatives Handeln und letztlich da, weil sie bereitgestellt wird. Wenn Facebook, Twitter oder WhatsApp u.a. die Datenstrukturen für die Erzeugung von Texten und Bildern liefern, dann werden die Bedürfnisse der Menschen nach sozialem Kontakt und Austausch, nach Anerkennung und Wertschätzung auf diese Weise den wirtschaftlichen und technischen Erfordernissen der e-Kommunikation unterworfen, eben weil ihre Gefühle und Bedürfnisse als Daten erscheinen. Die Teilhabe an der realen Lebenswelt überlässt der Benutzer jetzt seiner Auswahl von Zeichen und Bildern bzw. er inszeniert sich selbst in Zeichen und Bildern. Die Auftritte in Facebook oder Twitter oder auch in Foren wie parship können zugleich Suchtcharakter haben, weil die emotionalen Bedürfnisse der Benutzer unbefriedigt bleiben, denn die Befriedigung von Bedürfnissen setzt handelndes Erleben voraus. Weil die sozialen e-Netzwerke die menschliche Kommunikation auf den Datenaustausch reduzieren, ist eine Entfremdung der Benutzer von sich selbst und von der realen, ihn umgebenden Lebenswelt die Folge und sie geschieht bei wachsender Abhängigkeit von den durch social mediavermittelten Kontakten. Teilhabe wird deshalb immer seltener, weil die Bezüge zu einem erlebbaren, (an)fassbaren sozialen Raum sich regressiv entwickeln. Die humane Basis menschlichen Kommunizierens und Interagierens transformiert sich in ein durch Technik strukturiertes und kontrolliertes soziales Netz, das die lebendige Substanz menschlicher Beziehungen überformt und an ihre Stelle technisch und wirtschaftlich effektive Abläufe installiert. Die Entfremdung der Menschen schreitet voran, weil die Struktur und das Ziel des technikdominierten Kommunikationsprozesses ihnen Teilhabe und Selbstbestimmung vorenthalten. Die (inszenierte) Praxis der Kommunikation durch die Akteure selbst, verdeckt zugleich, dass die Grenzen des sozialen Raums virtuell zwar überwunden werden, aber mit dem Ergebnis, dass die *Akteure in zwei Welten leben*. Es scheint so zu sein, als gehe der Wettbewerb der zwei Welten zu Lasten der realen Welt. Die virtuelle Welt gewinnt, weil authentische Kommunikation und echte Teilhabe im sozialen Raum tendenziell rückläufig sind.

Der Ausschluss des Leibes aus der sozialen Erfahrung der Menschen durch eine wachsende Teilnahme an programmgesteuerten Kommunikationsprozessen könnte einen Verlust an psycho-sozialer Integrität bedeuten, denn Menschen sind nicht nur nicht mehr sichtbar, sie sind als Personen nicht mehr erkennbar, weil sie simulieren, inszenieren und sich verbergen.

Der US-amerikanische Psychologe Mihaly Csikszentmihalyi (2007: 103ff) hat den *Flow* beschrieben. Der *Flow* ist nach ihm ein Bewusstseinszustand, in dem ein Mensch mit hoher Konzentration und Aufmerksamkeit in eine Tätigkeit vertieft ist, die ihn von der Umgebung löst und ihn veranlasst, konzentriert wahrzunehmen und zu handeln. Im *Flow* ist man

sozusagen „abwesend“, d.h. die Person wird von dem, was sie tut, aufgesogen. Sie scheint unbefangen, spürt kaum äußere und innere Einflüsse und ihre Ängste „verflüchtigen“ sich.⁵⁶² Der psycho-soziale Zustand des Benutzers während seines Aufenthalts in virtuellen Welten scheint dem Flow zu gleichen. Unter diesen Bedingungen erscheint es dringlich, die Entwicklungen des Netzes kritisch zubegleiten.

⁵⁶² vgl. in diesem Zusammenhang auch Sherry Turkle (2012: 381f)

8 Überprüfung des Ansatzes durch zwei Fallstudien

Unter dem Titel Netzaktiv werden die Nutzungsmotive und das Nutzungsverhalten hinsichtlich programmgesteuerter Kommunikation anhand zweier Fallstudien beschrieben. Mit beiden Fallstudien wird eine Veranschaulichung der in dieser Arbeit vorgestellten Theorie beabsichtigt.

Es wird untersucht, *ob* und *wie* die programmgesteuerte Kommunikation bzw. eine intensive Interaktivität im Netz das Verhalten der Probanden im Alltagsleben beeinflusst. Nach einer ausführlichen Befragung der Probanden zum aktuellen Nutzungsverhalten wurde mit ihnen unter kontrollierten Bedingungen ein Experiment durchgeführt mit dem Ziel herauszuarbeiten, welche Wirkung auf das Alltagsverhalten des Benutzers eintritt, wenn auf die Nutzung der e-Kommunikation verzichtet wird.

8.1 Einflüsse auf den zeitintensiven PC/Internet-Gebrauch der Probanden

8.1.1 Einflüssebenen

Die Benutzer sind heute dem nachhaltigeren Einfluss von programmgesteuerter Kommunikation⁵⁶³ und *second life*⁵⁶⁴ im Internet ausgesetzt. Schon im frühen Kindesalter findet sich die entsprechende elektronische Ausstattung (vom Mobiltelefon bis zum Tablet) in den Kinderzimmern.⁵⁶⁵ Da Medienkompetenz inzwischen eine wesentliche Voraussetzung für eine erfolgreiche gesellschaftliche Inklusion ist, sind Eltern aller sozialen Gruppen bemüht, ihren Kindern und Jugendlichen die entsprechende Computertechnologie zur Verfügung zu stellen.

Bei der Betrachtung des Einflusses und der Wirkung der elektronischen Medien auf die psycho-soziale Entwicklung von Benutzern, sind drei Ebenen zu berücksichtigen:

- die gesellschaftlich-kulturelle Ebene
- das soziale Feld / Nahraum
- die persönliche Ebene⁵⁶⁶

Auf der *gesellschaftlich-kulturellen Ebene* wird das Medienverhalten bestimmt durch die soziale Lage der Kinder und Jugendlichen. Die materielle Ausstattung ihres Alltagslebens, Zahl und Art der sozialen Beziehungen und die Qualität und Verfügung über Bildung und

⁵⁶³ vgl. JIM-Studie 2012 - 2014

⁵⁶⁴ 2014 waren 36 Mill. Menschen eingetragene Nutzer. Kinder und Jugendliche haben seit 2013 freien Zutritt.

⁵⁶⁵ 69,5 Mill. verkaufte Computer- und Videospiele in Deutschland in 2014 - www.winfuture.de; <https://www.hans-bredow-institut.de/de/aktuelles/computerspielenutzung-als-balanceakt>; <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/dokumente/expose-masterarbeit-michaela-hauenschild.pdf>

vgl. auch lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/LfM/Computerspielenutzung_aus_sozialisatorischer_Perspektive.pdf;

⁵⁶⁶ vgl. Petry (2010)

Ausbildung ist abhängig von den ökonomischen, sozialen und kulturellen Ressourcen der Eltern. Diese Faktoren bestimmen die Art und Weise der sozialen Inklusion und damit auch des Medienhandelns von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Auf der *individuellen Ebene* wird das Medienhandeln beeinflusst von den materiellen und psycho-sozialen Ressourcen, die in der Familie zur Verfügung stehen. Einfluss auf das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen haben die Art und Weise des Umgangs mit Medien, die in der Familie gepflegt wird (Medienerziehung). Die Art und Weise der Mediensozialisation wird letztlich bestimmt durch die Erziehung der Eltern und ist damit abhängig von deren Einstellung und deren Wissen über Ursachen und Folgen des Medienhandelns. Die Haltung der Eltern in Bezug auf das Nutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen (Probanden), ihre Aufsicht und Umsicht beim Umgang ihrer Kinder mit den Medienangeboten werden deshalb in die Befragung miteinbezogen.

Der *persönliche Umgang* der Benutzer mit programmgesteuerten Medien, ihre kreative bzw. konsumtive Nutzung nimmt Einfluss auf ihre Wahrnehmung, ihr Denken und Verhalten und erzeugt ein spezifisches, medienwirksames Verhalten, das hier beschrieben und gedeutet werden soll.

Die Arbeitshypothesen für die Beobachtung der Probanden lauten deshalb wie folgt:

- (1) Die Probanden sind intensive Nutzer der sozialen e-Netzwerke. Sie organisieren ihren Alltag *weitgehend* durch Netzvorgaben.
- (2) Als soziales Aggregat hat das Netz eine sozial entbindende Wirkung.
- (3) Der Verzicht auf das Smartphone erhöht die Erlebnisfähigkeit und das Vertrauen in Bedeutung und Wirkung des sozialen Miteinanders.

8.1.2 Angebote und Möglichkeiten der Mediennutzung

Die Mediennutzung der Probanden soll nach folgenden Kriterien untersucht werden:

- Kommunikationsformen (posten, surfen, chatten, spielen)
- die Bedeutung der 1-zu-n-Kommunikation
- Bedeutung und Wirkung des Textens und Bebilderns von Mitteilungen
- individuelle Zugriffe bei der Mediennutzung (z.B. die Bedeutung von Vorabinformationen aus dem Netz für das Alltagshandeln)
- die Rolle der Verbreitung von Filmen und Bildern bei der Mediennutzung

Bei den Fragen nach Wesen und Wirkung der programmgesteuerten Kommunikationsformen auf den verschiedenen Spiele- und social media-Plattformen sollen dementsprechend weitere Themenkomplexe erfragt werden:

- Der Einfluss der PC/Internetnutzung auf die Gestaltung sozialer Beziehungen im persönlichen Umfeld
- Die Bedeutung der *Bedürfnisse* des Benutzers im Medienhandeln
- Die Abhängigkeit vom Dasein im Netz
- Medien- und Konsumverbund im Netz
- Der Computer als Werkzeug

Die Untersuchung ist als Experiment angelegt. In einer Spanne von zehn Tagen ist der Zugang zum Internet gesperrt. Im Verzicht auf die Nutzung des Internets werden Veränderungen im konkreten Handeln erwartet, die interpretiert und bewertet werden sollen. Wenn auf die Nutzung des Internets als Werkzeug im Arbeits- und Ausbildungsprozess verzichtet wird, müssen sich zugleich Folgen für das berufliche Handeln ergeben, die dargestellt und bewertet werden sollen.

Im theoretischen Teil wurde entwickelt, dass Kooperation und Handlung eine notwendige und wirksame Voraussetzung für das Leben in der Gemeinschaft ist. Im Experiment sollversucht werden zu zeigen, was passiert, wenn aufgrund von medialen Einflüssen kooperatives Handeln verloren geht. Das Experiment soll darüber hinaus zeigen, wie Kooperation im Alltaghandeln durch Mediennutzung beeinflusst wird, was in der Wahrnehmung, im Denken und Verhalten durch Mediennutzung verloren geht und wie die Probanden einen solchen Verlust bewerten. Umgekehrt soll gezeigt und bewertet werden, ob und wie durch die Internetsperre reale Kooperation zurückgewonnen werden kann.

Netzgesteuertes Zeithandeln ist eine weitere Option im Alltaghandeln. Es wird untersucht, wie sich das Zeithandeln verändert unter den Bedingungen des allseitigen Zugriffs auf Daten, die das Netz bzw. gezielte Applikationen für das Smartphone bereitstellt.

8.2 Die Fallstudien – Aufbau und Durchführung

Die Fallstudien wurden als Intensivbeobachtungen durchgeführt. Im ersten Schritt wurden auf Basis von Fragebögen qualitative Aussagen der Probanden zum Medienhandeln erhoben.

Die Fragebögen:

- ein Anamnesefragebogen und Ergänzung (Basisdaten)
- ein Fragebogen zur Computernutzung in der Kindheit
- ein Fragebogen zur Ermittlung der individuellen Internetnutzung: soziale e-Netzwerke, Computerspiele und Surfen im Netz
- ein Fragebogen nach Ablauf der Wiederaufnahme der Internetnutzung
- ein Fragebogen Gesamtbewertung RESET INTERNET

Eine Zusatzvereinbarung enthält die Erklärung des Verzichts der PC/Internetnutzung für die Dauer von zehn Tagen, die Erlaubnis, das Festnetztelefon nutzen zu können und eine Festlegung, in welchen Fällen ein Kontakt zur Experimentleitung hergestellt werden muss.

Die Fragebögen wurden per email versendet und per email zurückgesendet. Die Probanden sind ein 22-jährigen Praktikant (Erzieher) aus dem Großraum Frankfurt und eine 23-jährige Studentin der Dualen Hochschule für Sozialwesen in Stuttgart. Zu Beginn der Untersuchung wurden allgemeine Nutzungsgewohnheiten zur Internet-Nutzung erhoben (Anamnese). Die Anamnese wurde ergänzt durch einen Fragebogen zum Umgang mit Medien bzw. Computerspielen in der *Kindheit*. Eine Befragung über die aktuellen Nutzungsgewohnheiten (surfen, social media, Computerspiele, Filme/Trailer) schloss sich an.

Das Experiment

Nach der Erhebung der Nutzungsgewohnheiten erfolgte das Experiment. Es bestand in einer 10-tägigen totalen Sperre des Zugangs zum Internet. Computer und Smartphone durften nicht benutzt werden.

Die Erfahrungen während des Experiments wurden von den Probanden protokolliert und versendet.

Es war erlaubt, die Protokolle des Experiments mit dem Texteditor des Computers oder mit WORD zu erstellen. Die Protokolle wurden jeden Abend vor dem Schlafengehen geschrieben und per email versendet. Danach wurde der Computer wieder abgeschaltet bis zum Versand des nächsten Protokolls am Abend des nächsten Tages.

Die Probanden haben sich während des Experiments an die vereinbarten Regeln gehalten, ihre Protokolle verfasst und sie regelmäßig und zuverlässig an die Versuchsleitung gesendet.

Nach zehn Tagen wurde das Experiment beendet und der Zugang zum Internet wieder aufgenommen.

Die Probanden haben im Januar und Februar 2015 das Experiment durchgeführt.

Wiederaufnahme der Internetnutzung

Nach Ablauf des Experiments wurde eine dreitägige Wiederaufnahmephase vereinbart, die ebenfalls protokolliert wurde.

Nach Ablauf der Wiederaufnahmephase wurde eine schriftliche Befragung durchgeführt.

Der erste Fragebogen zur Wiederaufnahme der Internetnutzung nimmt Erfahrungen der Probanden mit ihrem Alltag *ohne* Internet auf. Der zweite Fragebogen nimmt Bezug auf die Basisdaten und auf die Fragebögen zur aktuellen Internet-Nutzung sowie auf die Protokolle nach der Wiederaufnahme des Internets und entwickelt darüber hinaus Fragen, die sich aus den Protokollen ergeben haben und noch offen sind. Ziel dieser Befragung ist die Ermittlung von Erkenntnissen über die Wirkung der Internet-Abstinenz im Alltagshandeln

sowie die Ermittlung von Eindrücken und Erfahrungen mit dem Internet nach der Wiederaufnahme der Internetnutzung.

Im Rückgriff auf die Protokolle über die Erfahrungen mit der 10-tägigen Internet-Abstinenz hatten die Probanden die Möglichkeit, eine persönliche Bewertung der Veränderungen ihres zukünftigen Nutzungsverhaltens vorzunehmen.

Die Eltern von Proband 1 wurden mit einer kurzen Befragung (1 Frage) *nach* dem Experiment in die Bewertung der Ergebnisse der Fallstudie miteinbezogen. Sie wurden befragt, ob sie Veränderungen im Verhalten ihres Sohnes während des Experiments beobachten konnten.

8.3 Proband 1: Ein junger Intensiv-Nutzer

8.3.1 Profil

Der Proband ist 22 Jahre alt.

Er ist Nutzer von Facebook, League of Legends (Computerspielforum), YouTube und Ggag (Bilder und Filme).

Herkunft

Der Proband wächst in einer bi-kulturell geprägten Familie auf.

Die Mutter ist Deutsche. Der Vater stammt aus Trinidad & Tobago. Der Vater lebt seit ca. 30 Jahren in Deutschland. Er ist deutscher Staatsbürger.

Die Mutter des Probanden hat einen akademischen Abschluss (MA). Sie war bis zu ihrer Frühverrentung 2012 berufstätig, zuerst als Verlagsangestellte und später als angestellte Lehrerin für das Fach Englisch an einer Hauptschule. Der Vater hat eine Ausbildung als technischer Laborant. In Deutschland arbeitet er seit mehr als zwanzig Jahren bis heute als Taxi-Fahrer. Er war parallel viele Jahre als Schlagzeuger mit professionellen Bands unterwegs. Der Proband hat einen Zwilling Bruder.

Schulbildung

Der Proband wurde mit sechs Jahren eingeschult.

Nach der Grundschule besuchte der Proband das Gymnasium. Im Sommer 2013 hat er das Abitur nicht bestanden. Seitdem hat er mehrere Praktika absolviert (Handel, Finanzdienstleister). Seit Sommer 2014 macht er ein Praktikum in einer Kindertagesstätte. Er hat inzwischen die Fachhochschulreife erworben. Im Sommer 2015 will er eine Ausbildung als Erzieher beginnen.

Mediennutzung in der Kindheit und Jugend (Anamnese + Fragebogen Kindheit)

Der Proband spielt seit seinem vierten Lebensjahr aktiv Computerspiele. Mit neun Jahren hat er begonnen zu chatten und ab dem 16. Lebensjahr surft er im Internet.

Er gibt an, dass er als Kind am liebsten mit elektronischen Geräten (z.B. Nintendo) gespielt hat. Er sagt, dass die Faszination,

„eine Figur steuern zu können und eine virtuelle Welt zu erkunden, (ihn) gefesselt hat.“ (Fragebogen social media – Computerspiele – Surfen)

Nach seinen Angaben haben ihn die Möglichkeiten der immer neuen Spiele und Filme in den ihm zur Verfügung stehenden Medien sehr eingenommen.

Die Eltern, die selber damals keinen Computer nutzten, kontrollierten seine Aktivitäten zum Schulbeginn. Er durfte nur nach den Hausaufgaben ein bis zwei Stunden mit den Geräten spielen. Im Alter von acht Jahren wurde die Nutzungseinschränkung gelockert, ab dem elften Lebensjahr wurde sie aufgehoben. (Fragebogen Kindheit)

In der Freizeit hat der Proband mit Freunden überwiegend Computerspiele gespielt. Nach seinen Angaben wussten die Eltern von seinen Computerspielaktivitäten und haben ihn mit den Freunden spielen lassen, sie aber immer wieder aufgefordert, auch draußen „an der frischen Luft“ zu spielen. (Fragebogen Kindheit)

Im Unterschied zum Probanden hat sein Zwillingbruder keine Geräte benutzt bzw. Computerspiele gespielt (Fragebogen Kindheit).

Als Motiv für seine Computerspielaktivität in seiner Kindheit gibt der Proband an, vor allem Spaß an den Spielen gehabt zu haben. Er räumt ein, dass seine Medienaktivität in der Kindheit ihm auch geholfen hat, Schwierigkeiten im Umgang mit Freunden und Kameraden besser zu bewältigen, weil die Spiele ihn abgelenkt haben. Er betont aber, dass er Computerspiele nie gezielt dafür eingesetzt hat.

Der Proband geht davon aus, dass die Medienaktivitäten in seiner Kindheit, ihn dazu befähigt haben, geübt mit Medien umzugehen, was ein Vorteil sei:

„Ich bin wesentlich geübter als jemand der nicht früher gespielt hat. Dies ist ein Vorteil für Aufgaben am PC. Und da die Elektronik in der heutigen Zeit sehr an Ansehen und Wichtigkeit gewonnen hat, ist es auch leichter für mich, mich anzupassen.“ (Fragebogen Kindheit)

Die Aussage macht deutlich, dass Medienkompetenz für den Probanden sich auf die technische Beherrschung des Mediums beschränkt und dass seine soziale Bewertung ihm wichtig ist. Dass intensiver Medienkonsum immer auch einer Wirkung auf die *Entwicklung*⁵⁶⁷ der Wahrnehmung, des Denken und Handeln hat, ist ihm nicht bewusst.

⁵⁶⁷im Sinne von Fortgang und Struktur

8.3.2 Aktuelle Mediennutzung

Der Proband hält sich nach eigenen Angaben durchschnittlich vier bis fünf Stunden pro Tag im Internet auf (er gibt an ca. fünfunddreißig Stunden pro Woche). Die maximale Dauer des Aufenthaltes im Internet pro Tag kann nach seinen Angaben auch *acht* Stunden betragen.

Für die Kommunikation mit Freunden nutzt er Facebook. Er spielt viel und lange Computerspiele, manchmal mit Freunden. Er surft und nutzt *YouTube* und *Ggag* als aktuelle Filmetrailer.

Seitdem er als Praktikant im Hort arbeitet nutzt er das Internet spielend und surfend vor allem abends nach der Arbeit. Doch während des Tages ist er über sein Mobiltelefon mit Freunden und Bekannten verbunden, was er auch nutzt, denn nach eigenen Angaben schaut er häufiger nach, ob Nachrichten vorliegen und antwortet auch. Am Wochenende verbringt er seine Zeit nach seinen Angaben „eher draußen“.

Facebook

(Zitate aus dem Fragebogen <social media – Computerspiele – surfen> stehen in Anführungsstrichen; Rechtschreibfehler und Fehler in der Zeichensetzung in den Fragebögen und Protokollen wurden nicht korrigiert)

Der Proband nutzt Facebook als Kommunikationsmedium mit Freunden. Er benutzt auch einen email-Account, aber sehr selten.

Der Proband hat ein knappes Profil mit einem Bild von sich in Facebook angelegt, zu sehen ist die Stadt, in der er wohnt und die Schule, die er besucht hat.

Der Proband hat 667 Freunde und kommuniziert mit ihnen ausgewählt, d.h. er kommuniziert nicht mit allen gleichzeitig. Er benutzt deshalb auch nicht die Pinnwand seines Facebook-Accounts. Sein Ziel ist nach seinen Angaben, Freunde persönlich zu kontaktieren und zu informieren und dabei Zeit zu sparen. Er gibt an, dass er sehr persönliche Mitteilungen an seine „Freunde“ vermeidet, mit der Begründung, dass das Netz

„zu unsicher sei, um Persönliches zu teilen.“

Der Proband schränkt seinen Freundeskreis ein mit der Begründung:

„Ich bin nicht an Geschichten von Leuten interessiert, die ich nicht kenne.“

Er legt deshalb Wert darauf, seine Gesprächspartner *persönlich* zu kennen,

„weil dies ein klareres Bild von einer Person schafft und man eine stärkere Bindung aufbauen kann.“

Aber er gibt auch an, dass er mit Fremden kommuniziert, die er nur über das Internet kennt, weil er

„es mag, neue Bekanntschaften zu knüpfen“

Anonymität im Netz ist ihm wichtig,

„denn Privatsphäre ist mir wichtig und die ist nicht überall im Netz gegeben.“

Nach seinen Angaben hat er die Anonymität im Netz nicht dazu benutzt, eine andere Identität anzunehmen. Er begründet das damit, dass

„Wenn man einmal lügt, muss man immer weiter lügen um die Geschichte glaubhaft erscheinen zu lassen und das ist die Mühe nicht wert.“

Der Proband bekennt, dass die Abwesenheit seiner Gesprächspartner manchmal hinderlich sei, weil es bei einer Planänderung beispielsweise entscheidend sein könne, ob der Empfänger die Nachricht sofort liest oder erst später. Seine Bewertung erscheint pragmatisch und drückt aus, dass eine Verabredung über Facebook das konkrete, zielführende Handeln behindern kann.

Mit dieser Bewertung korrespondiert eine andere:

„Der Unterschied ist, dass face-to-face Nachrichten mehr Gefühle beinhalten und der Empfänger mehr empfängt als nur die Info.“

Die Aussage zeigt, dass dem Probanden bewusst ist, dass der *reale* Kontakt zu anderen, die körperliche Begegnung mit anderen, Authentizität beinhaltet, die sich auf die Beziehung auswirkt.

Der Proband erstellt seine Texte nach seinen Angaben zielorientiert, in seinem Falle organisiert er vor allem Verabredungen. Er versucht verständlich zu formulieren. Er versendet selten Bilder (selfies) von sich und bearbeitet auch keine Bilder. Er nutzt also in der programmgesteuerten Kommunikation nicht die technischen Möglichkeiten, die das Medium bereitstellt.

Insgesamt ist es ihm nicht wichtig bzw. es ist es ihm „kein Bedürfnis“, sich im Netz mitzuteilen. Diese Aussage korrespondiert mit der Angabe,

„weil ich nicht will das jeder weiß, was ich mache oder denke.“

Daher glaubt er, dass er auf Facebook in seiner Freizeit auch verzichten könnte. Er nutzt Facebook vorwiegend als Infoverteiler. Auch die im Netz vorhandenen Gestaltungsmöglichkeiten von Infos und Bildern nutzt er nicht. Die Äußerungen machen deutlich, dass die online-Kommunikation für ihn keine große Rolle spielt. Er versendet Nachrichten, um sich zu verabreden, aber er kommuniziert nicht ausgedehnt über soziale e-Netzwerke oder beteiligt sich an Foren und Blogs. Facebook benutzt er eher wie einen email-Account.

Surfen – Filme und Bilder

Der Proband nutzt das Netz vorwiegend, um sich Filme und auch Bilder anzusehen (YouTube; Ggag) und um zu spielen. Als Motiv für die Nutzung von Spielen gibt er *Spaß* als vorrangiges Motiv an. Für die Nutzung von *Ggag* und *YouTube* gibt er als Motiv vor allem *Langeweile* an (vgl. Fragebogen Anamnese).

„Ich schaue mir alle Arten von Bilder und Videos an, ob Horror, Komödie oder Fantasy. So sehe ich viel und kann mich gut ablenken nach der Arbeit.“ (Fragebogen social media – Computerspiele – surfen)

Hier wird deutlich, dass das Netz für den Proband das Fernsehen ersetzt. Er konsumiert vor allem Filme und Trailer, in erster Linie, um sich zu unterhalten. Er spricht von „seiner Serie“ und betont den hohen Unterhaltungswert dessen, was er sich ansieht. Es scheint so zu sein, als könne er auf diese Form der Unterhaltung nicht verzichten, denn auf die später gestellte Frage, ob er in seinen Nutzungsgewohnheiten etwas ändern möchte, antwortet er:

„Ich wüsste nicht, was ich ändern sollte.“

Spiele

Spiele sind ein ausdauernder und häufiger Zeitvertreib für den Probanden:

„Man erschafft sich seine eigene Welt, seinen eigenen Vorstellungen entsprechend und kann sich gut Ablenken nach einem langen Arbeitstag... Um in eine Geschichte zu versinken, ist es für mich wichtig, sich so gut wie möglich mit dem Hauptcharakter zu identifizieren.“ (Fragebogen social media – Computerspiele – surfen)

Die technische Beherrschung der Spiele ist für ihn wichtig,

„...um gut zu sein und besser voran zu kommen.“ (ebd.)

Sein Spielen ist zugleich stark begleitet von Emotionen. Er vertieft sich in das Spiel und entwickelt Ehrgeiz, das Spiel und seine (technischen) Abläufe zu beherrschen. Die zeitliche Ausdehnung des Spielens, die emotionale Beteiligung am Spiel und der Ehrgeiz, „gut“ zu sein, verweist auf ein Verhalten, das Signale einer Abhängigkeit vom Spielen enthält. Es wird deutlich, dass seine Abhängigkeit vom Konsum von Spielen und Trailern, inzwischen seinen Alltag strukturiert, mit der Folge, dass ihm Nachteile daraus erwachsen. (Fragebogen Reset Internet)

Zusammenfassung des Nutzungsverhaltens

Im Protokoll des letzten Experimentstages stellt der Proband fest:

„Es ist nicht so, als hätte ich große Sehnsucht nach dem Internet, aber ich bin trotzdem gespannt, was in diesen zehn Tagen im Netz passiert ist. Ich denke dieses Gefühl ist vergleichbar mit dem Essen nach der Fastenzeit, obwohl das Verlangen nach Essen weitaus stärker wäre.“ (Protokoll des 10. internetfreien Tages)

Diese Aussage zeigt, dass das Netz für ihn eine „eigene Welt“ ist. Es scheint so zu sein, als ob die virtuelle Welt neben die reale Welt getreten ist und die Abstinenz von der virtuellen Welt Unruhe und Neugier auslöst. Die Unruhe und Neugier könnten auf eine Abhängigkeit vom Zugang zu Computerspielen hinweisen. Da die Gehirnforschung von einer hohen Bedeutung frühkindlicher Erfahrungen, eingeschlossen einer hohen Bedeutung der Erziehung auf die Gehirnentwicklung von Kindern und Jugendlichen ausgeht, wäre sein Verhalten nicht verwunderlich, denn er spielt seit seinem vierten Lebensjahr Computerspiele.

Für den Probanden ist der Computer vor allem Spielkonsole. Er ist zugleich Infoträger (Facebook) für den privaten Bereich. Als Werkzeug benutzt er den PC nicht.

Erfahrung mit Mobbing im Netz hat er nicht.

Er nutzt auch keine *realen* Netzwerke und begründet es damit

„Da ich für die Verbindung mit meinen Bekannten schon durch das Netz besitze, brauche ich keine persönlichen Netzwerke.“ (Fragebogen <social media – Computerspiele – surfen>)

Obwohl er die Stärken eines face-to-face-Kontaktes hervorgehoben hat, also die substanziellen Unterschiede zwischen face-to-face Kontakten und e-Kontakten benennen kann, zeigt sich, dass die Nutzung des Internets seinen Alltag und auch die sozialen Kontakte strukturiert. Auch die Verbindung zu seinen Eltern ist durch seine hohe Netzfrequenz beeinflusst. Er gibt an, dass er sich an den PC zurückgezogen hat vor allem aus Langeweile. Er hat weniger mit seinen Eltern gesprochen und weniger mit ihnen unternommen. Er gibt an:

„Meine Eltern haben mir zwar den Spaß gegönnt, waren allerdings eher gegen Spiele, weil sie den Eindruck hatten, sie würden mich von der Schule ablenken.“(ebd.)

Insgesamt hat er nicht das Gefühl, im Netz viel Zeit zu verbringen.

„Die Zeit die ich im Netz verbringe, ist Zeit die ich mir dafür genommen habe, d.h. wenn ich etwas "sinnvolleres" machen wollte, würde ich das tun.“ (Fragebogen <social media – Computerspiele – surfen>)

Seine Behauptung zeigt, dass er sich der Konsequenzen seines *intensiven* Zeitvertreibs mit Computerspielen nicht bewusst ist. Er sieht keinen Zusammenhang zwischen seinen Mediennutzungsgewohnheiten und der Art und Weise, wie sein Alltagsleben durch die Mediennutzung beeinträchtigt wird (Müdigkeit, mangelnde Konzentration, Aufschub von Verpflichtungen etc.).

Am Ende des Fragebogens zur Nutzung von social media – Computerspiele – surfen wurde dem Probanden die <Wohnungsfrage> gestellt, d.h. er wurde gebeten, sich zu entscheiden zwischen einer Wohnung *mit* Bad, aber *ohne* PC/Internet-Anschluss und einer Wohnung *mit* PC/Internet-Anschluss, aber Bad im Treppenhaus. Er entschied sich zugunsten der Wohnung mit PC/Internet-Anschluss aber Toilette/Bad im Treppenhaus. Sein Bedürfnis nach Nutzung der Technologie (Filme zu schauen und interaktive Spiele zu spielen) haben Vorrang vor den Bedürfnissen, sich in der eigenen Wohnung körperlich und hygienisch zu versorgen.

8.3.3 Auswertung der täglichen Protokolle des Experiments

Aus den Protokollen ergeben sich drei auffällige Tatsachen. Sie sind deshalb auffällig, weil sie in *allen* Protokollen, unterschiedlich ausgedrückt, immer wieder genannt werden:

1. Der Proband ist körperlich entspannter.
2. Der Proband ist aktiver, konzentrierter.
3. Die Beziehungen zu Anderen (Eltern/Kollegen/Freunde) werden enger. Der Proband fühlt sich verbundener.

zu 1.

Aus allen Protokollen wird deutlich, dass sich Proband 1 ohne PC/Internetzugang erholt und entspannte.

Da er seine tägliche Aufenthaltsdauer im Internet mit mindestens vier Stunden angibt und diese Stunden seit seinem Antritt verschiedener Praktika auf den Abend verlegt werden mussten, ist davon auszugehen, dass der Proband am Abend nach Erholung und nach dem Essen mehrere Stunden am Computer verbringt und, je nach dem, was sich dort ereignete, auch länger, bis in die Nacht hinein spielt und surft.

Sein spielintensives Nutzerverhalten hat dazu geführt, dass er tagsüber müde ist und deshalb Pflichten und Termine aufschiebt bzw. nicht wahrnimmt.

„Ich habe die Vermutung, dass ich aufgrund der Ablenkung, die ich vom PC erhalte, nicht genug Schlaf in der Woche kriege, dafür dass ich den halben Tag sehr aktiv bin. Mein Körper verschafft sich eine kleine Pause durch diese Fallstudie und schon am 2. Tag kann ich behaupten, dass ich entspannter bin.“ (Protokoll Tag 2)

zu 2.

Alle Protokolle zeigen einen Zuwachs an Einsatz und Konzentration bei der Arbeit und in der Freizeit. Seitdem er ohne Internet seinen Tag gestalten muss, berichten die Protokolle, von einer täglich sich steigernden Aktivität und Arbeitsfreude, die auch die Erfüllung von Pflichten einschließt.

„ohne den morgendlichen Blick auf den Computer, habe ich den Tag schon am frühen Morgen aktiver begonnen.“ (Protokoll Tag 4)

Diese Tatsache erfüllt ihn mit großer Zufriedenheit. Er fühlt sich sicher und zu seinem Arbeitsumfeld zugehörig.

„Dass es an diesem Freitag mehr zu tun gab, kann auch daran liegen, dass ich mich immer klarer auf meine Aufgaben konzentrieren kann. Dadurch, dass ich die Ablenkung durch die social networks nicht mehr habe, erledige ich meine Sachen auch schneller und sorgfältiger.“ (Protokoll Tag 3)

Sein gewohntes Nutzerverhalten besteht darin, dass er auch während der Arbeit, bei der Betreuung der Kinder und im Gespräch mit Kollegen immer wieder das Smartphone benutzt. Die Steigerung der Konzentrationsfähigkeit ohne Internetnutzung ergibt einen Zuwachs an Zufriedenheit. Zugleich erhöht sich das Selbstbewusstsein, denn die eigene Kompetenz bzw. der Kompetenzzuwachs wird sichtbar und steigert wiederum die Einsatzbereitschaft.

„Heute mussten wir Umzugskartons packen. Dies war schneller erledigt als gedacht und ich hatte das Gefühl es lag ein wenig daran, dass ich mich auf die Arbeit konzentrieren konnte...und ich hatte weder den Drang ins Internet zu gehen, noch das Bedürfnis, Nachrichten zu beantworten.“ (Protokoll Tag 2)

zu 3.

Die Verbindung zu den Eltern, bei denen der Proband lebt, vertieft sich, weil er sich während der Internet-Sperre Zeit nimmt für Gespräche und das Beisammensein mit ihnen. Er fühlt sich verbundener und findet die Gespräche interessant und anregend.

„Ich erzählte meiner Mutter über den Tag und sie über ihren. Heute haben wir fast zwei Stunden miteinander geredet. Ich genieße die täglichen Gespräche mit meiner Mutter und frage mich doch immer wieder, ob ich das auch bemerkt hätte, wenn ich die Fallstudie nicht gemacht hätte. Man hat mehr Zeit, über sich und andere nachzudenken, was sich in der Kommunikation mit meinem Gegenüber auch bemerkbar macht.“ (Protokoll Tag 7)

Er vertieft sich in die Themen und Ereignisse und reflektiert sie. Seine Beziehung zu seinen Eltern wird enger und ist von Verständnis und Empathie geleitet.

„Ich setzte mich ins Wohnzimmer zu meinen Eltern und unterhielt mich mit ihnen über alles, was uns einfiel. Wir redeten über die Arbeitswoche meines Vaters und über den bevorstehenden Urlaub, den er sich im Juni gönnen möchte. Sein Reiseziel ist Trinidad und Tobago, seine Heimat. Weil es sehr teuer ist und er nur wenig Gelegenheiten dazu hatte, ist dieser Flug um so wichtiger für ihn. Es freut mich sehr, dass mein Vater nach so langer Zeit seine Familie wieder sieht.“ (Protokoll Tag 5)

Auch die Verbindung zu anderen Menschen (Kollegen, Sportkameraden, Begegnungen mit fremden Jugendlichen) wird spontaner und direkter. Mit den Kollegen ergibt es sich, über Arbeitsinhalte und –ziele zu sprechen:

„Ich habe mich mit einer Kollegin unterhalten, während ich gearbeitet habe. Das Gespräch handelte von dem pädagogischen Aspekt der Erzieherausbildung. Es war sehr informativ, lehrreich und motivierend für mich.“(Protokoll Tag 6).

Mit anderen Jugendlichen spielt er spontan Basketball, konzentriert sich 100%ig, wie er sagt und

„...wagt sich an knifflige Manöver heran“ (Protokoll Tag 3 + 4).

Die „Verbundenheit“, wie er sie nennt, führt ihn zu der Einsicht, dass die vielen Kontakte im Internet keine Bindung hinterlassen.

„Eine weitere Erkenntnis, die ich aus der Fallstudie ziehen konnte, ist, dass der Kontakt zu anderen Menschen zwar quantitativ abgenommen hat, jedoch an *Qualität gewonnen* hat. Dies bedeutet für mich eine engere Verbundenheit.“(Protokoll Tag 5)

Diese Aussage berührt eine wesentliche Einsicht in die Qualität technologiegeleiteter Kommunikation. Soziale Beziehungen, die über Technologie vermittelt werden, können kein Wir-Gefühl vermitteln. Bindung kann nicht hergestellt werden, was die zwischenmenschliche Entfremdung fördert. Trotz seiner neuen Erfahrungen von Verbundenheit, körperlicher Präsenz und körpergebundener Aktivität könnte jedoch die Gefahr bestehen, dass der Proband sein Spielverhalten im Internet nicht ändert bzw. seine alten Gewohnheiten wieder aufnimmt, da sein Spielverhalten Anzeichen von Suchtverhalten enthält.

Nach der Wiederaufnahme der PC/Internetaktivität

Nach der Reaktivierung des Internets fällt sofort auf, dass der Proband in seine alten Verhaltensweisen zurückfällt.

„Heute() habe ich zum ersten Mal nach 10 Tagen eine Folge meiner Serie geguckt. Es war sehr spannend und auch wiederbelebend wieder in diese Welt einzudringen. Des Weiteren hatte ich auch Lust, Videospiele zu spielen, konnte mich aber noch nicht auf dies Level der Konzentration begeben.“ (Protokoll Reaktivierung Tag 1)

Gespräche mit den Eltern bzw. der Mutter nach der Arbeit erwähnt er nicht mehr. Er kehrt zurück zum Computer, isst vor dem Monitor und verbringt dort seine Zeit.⁵⁶⁸ Erst als er sich wegen mangelnden Kontaktes zu Freunden, die er wegen einer kurzen Krankheit nicht sehen kann, stark langweilt, nimmt er Kontakt zu seiner Mutter auf. Um sich zu erholen sieht er weiterhin Filme im Internet (“seine Serie“ und Trailer in YouTube). Am dritten Tag der Reaktivierung des Internets erinnert er sich:

⁵⁶⁸ vgl. Protokoll Reaktivierung Tag 1+2+3

„Es war sehr schön, wie in einem Tagebuch meine Schritte aufzuschreiben und review passieren zu lassen, in den Protokollen. Vielleicht werde ich mir sogar ein Tagebuch besorgen, um meine Gedanken und Erinnerungen festzuhalten.“ (Protokoll Reaktivierung Tag 3)

Die Befragung des Probanden zur Wiederaufnahme der PC/Internetaktivität bestätigt zunächst die Vorteile der Internetsperre. Auf die Frage, ob ihm im Verlauf der zehn Tage etwas gefehlt hätte, sagt er <nein> und begründet die Aussage so:

„Anstatt mich auf das fehlende Internet zu konzentrieren, habe ich meiner Tätigkeit als Erzieher mehr Aufmerksamkeit schenken können.“ (Fragebogen Wiederaufnahme PC/ Internet)

Die Internetsperre ergab für ihn Änderungen im Alltag, die er weitgehend positiv bewertet. Den Zuwachs an personenzentrierter Aktivität, die Intensivierung der Kontakte zu Eltern, Kollegen und Freunden bestätigt er erneut. Auch der Zuwachs an Ruhe und Entspannung bestätigt sich. Die Wiederaufnahme der gewohnten Verhaltensweisen nimmt er aber eher unkritisch wahr. Er ist

„gespannt auf neue Inhalte“

im Netz und bewertet den Gewinn der PC/Internet-Nutzung als einen

„guten Zeitvertreib, wenn man es sich einteilen kann.“ (Fragebogen Wiederaufnahme PC/ Internet)

Er ist sich bewusst, dass er zu viel Zeit vor dem Monitor verbringt, zu viel Zeit, die ihn

„bremst (...) von Kleinigkeiten, die man erledigen könnte, um stressige Situationen zu meiden.“ (ebd.)

Den Zuwachs an Aktivität, die Intensivierung der Kontakte zu Eltern, Kollegen und Freunden und den Zuwachs an Ruhe und Entspannung nimmt er nicht mehr wahr. Was er wahrnimmt ist, dass er die Erledigung von „Kleinigkeiten“ vor dem Experiment wegen des Aufenthaltes im Netz häufig aufgeschoben hatte, was Stresssituationen hervorrief.

Es zeigt sich, dass er seine PC/Internetnutzung nicht hinterfragt, sondern dass sie affektiv vermittelt bleibt, d.h. Gefühle und Gewohnheiten sind stärker als die neuen Erfahrungen. Deshalb nimmt er, wie er sagt, seine Internetaktivitäten wie gewohnt auf, denn auf die Frage: Hast du deine Gewohnheiten hinsichtlich PC/Internetaktivitäten wieder in alter Form aufgenommen? antwortet er mit

„ Ja“ (Fragebogen Wiederaufnahme PC/ Internet.)

und begründet es damit:

„Ich wüsste nicht, was ich ändern sollte.“ (ebd.)

Auf die direkt danach gestellte Frage, was er ändern würde im Umgang mit dem PC, antwortet er:

„Ich möchte den PC weniger nutzen.“ (ebd.)

Auch auf die Frage, ob und wie er an seiner Lebenssituation etwas verändern möchte, antwortet er mit <ja> und stellt fest:

„Indem ich Prioritäten setze und mich nicht ablenken lasse.“ (ebd.)

Der Widerspruch in seinen Äußerungen und seinen Absichten bzw. seinem Handeln im Umgang mit dem Internet nach der Reaktivierung des Internets ist offensichtlich. Diesen Widerspruch erkennt er nicht. Er erkennt ihn auch deshalb nicht, weil er seine

Gewohnheiten nicht ändern *kann*. Seine frühkindlichen Erfahrungen, die ihn gehirnphysiologisch und psycho-sozial geprägt haben, hindern ihn daran.

Die Antwort auf die Frage, warum er sein Verhalten nicht ändern möchte findet sich im Fragebogen Reset Internet . Auf die Frage:

„Wenn das Aktivsein und die Konzentration Dein Lebensgefühl verbessern und Du Dich wohler fühlst, hast Du, bzw. wirst Du aus diesem Grunde etwas an Deinen Gewohnheiten im Umgang mit dem Internet ändern?“

antwortet er:

„Nein“ (ebd.)

Seine Begründung lautet:

„Weil ich nie abhängig davon war und auch jetzt kein besonderes Bedürfnis dafür verspüre. Allerdings erledige ich meine Sachen jetzt geregelter und kann doch sagen, dass ich weniger am Computer sitze.“

Er glaubt, nichts ändern zu müssen, weil er seinen Umgang mit PC/Internet ausreichend zu kontrollieren glaubt. Sein Medienhandeln erscheint ihm selbstbestimmt. Die im obigen Zitat enthaltene Leugnung, dass sein Nutzungsverhalten sein Alltagshandeln beeinflusst, kann als Folge seiner Abhängigkeit von seinen Internetaktivitäten gedeutet werden.

Für diese Annahme spricht auch, dass der Proband zwar erkennt, dass die Ursache dafür, dass er keine Prioritäten im Alltagshandeln setzt und sich ablenken lässt, in seiner Art und Weise des PC/Internet-Gebrauchs liegt (s. Fragebogen Reset Internet). Aber bei der Erläuterung dazu, ob ihm Nachteile aus seinem Verhalten erwachsen, wiegelt er erneut ab:

„Der einzige Nachteil, ist mein Zeitmanagement, wenn ich am PC bin. Ich nutzte während der Fallstudie diese Zeit um Aufgaben zu erledigen.“

Sein zähes Bemühen, sein Nutzungsverhalten zu rechtfertigen, setzt sich fort in seiner Antwort auf die Frage:

„Was, glaubst Du, müsstest Du verändern, um die von dir genannten anderen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung zu nutzen?“

antwortet er:

„Ich nutze sie bereits, nur in kleinerem Ausmaß. Wenn ich mehr Freizeit habe und weniger an die Arbeit denken muss, dann nutze ich die anderen Möglichkeiten mehr.“ (Fragebogen Reset Internet)

Der Proband nutzt das Internet wie immer intensiv abends nach der Arbeit.

„Um zur Ruhe zu kommen und um Momente zu füllen, in denen die Zeit vor Langeweile nicht vergehen will.“(Fragebogen Reset Internet)

Da der Proband als Praktikant arbeitet und keine Verantwortung trägt, außer diejenige, sein Praktikum erfolgreich abzuschließen, könnte die Ablenkung von den Gedanken an die Arbeit ein Vorwand sein. Es ist wahrscheinlich, dass er bald wieder zu seinem gewohnten Nutzungsverhalten zurückkehrt. Diese Prognose wird unterstützt durch seine Aussagen im Fragebogen RESET INTERNET (Aufgabe Satzergänzung: *kursiv* = Antwort des Probanden):

„Es ist im Grunde leicht, nein zu sagen zum PC-Gebrauch. Aber ich kann das nicht realisieren, weil ... *ich nach der Arbeit diese Art von Ablenkung am besten finde*“

und

„Ich nehme meine Erfahrungen, die ich durch die Fallstudie gesammelt habe, ernst und werde ... mich daran erinnern, weniger den PC zu benutzen, um mich abzulenken.“

Die Wahrscheinlichkeit der Wiederaufnahme seiner „alten“ Gewohnheiten wird noch einmal bestätigt durch die Beantwortung der <Wohnungsfrage>, die im Fragebogen nach der Wiederaufnahme der Internetaktivität *erneut* so ausfällt, dass er eine Wohnung *mit PC/Internet-Anschluss* aber Bad im Treppenhaus vorziehen würde vor einer Wohnung mit Bad aber *ohne PC/Internet-Anschluss*. (Fragebogen RESET INTERNET). Nach den positiven Erfahrungen während der Internetsperre hat sich am Vorrang des Bedürfnisses nach Nutzung der Technologie (Filme zu schauen und interaktive Spiele zu spielen) nichts geändert.

8.3.4 Gesamtbewertung

Der Proband konsumiert vorwiegend Filme und nutzt den Computer vor allem als Spielkonsole. Facebook als Kommunikationsplattform ist erst in zweiter Linie für ihn von Bedeutung. Facebook dient ihm ausschließlich als Infoverteiler. Es fehlt ihm das Interesse, Texte und Bilder zu gestalten und zu versenden.

Demgegenüber beeinflussen Computerspiele stark sein Alltagshandeln. Das intensive und lange Spielen, das Surfen und Filme/Serien-Schauen lenkt ihn ab und verhindert, dass er im Alltag seinen Pflichten und Aufgaben nachkommt. Er lässt sich vom Spielen einnehmen, bis hin zu körperlichen Beeinträchtigungen, wie Müdigkeit, Passivität und Unkonzentriertheit als Folge von langen Aufenthalten im Netz. Die Nachteile, die für ihn aus seinem Verhalten erwachsen, verdrängt er.

Die Internetsperre hat dem Probanden seine leibgebundene Interaktion zurückgegeben. Sie wirkt sich auf seinen körperlichen Einsatz aus, auf seine Lebendigkeit und seine Anteilnahme am Leben seiner Mitmenschen. Seine soziale Energie und seine Empathie wurden gesteigert. Er hat teil an Aktivitäten und Ereignissen, die ihn umgaben.

Seine Präsenz im Alltag hat sich nicht nur auf ihn, sondern auch auf alle Anwesenden anregend und verbindend ausgewirkt. Das gemeinsame Handeln der Beteiligten (Eltern, Kollegen, Freunde und auch Fremde) hat seine Beziehungen zu ihnen gestärkt, auch deshalb, weil durch die Internetsperre bei ihm ein Nachdenken über das eigene Verhalten ausgelöst wurde. Er wurde angeregt sein Verhalten zu überdenken und die Konsequenzen zu prüfen. Ihm wurde bewusst, dass durch den engeren Kontakt und die Gespräche mit Kollegen und Eltern ihm Hinweise gegeben wurden, die sich auf seine berufliche und private Zukunft auswirken könnten, wenn er sie handelnd berücksichtigt. Insgesamt ist er körperlich und geistig aktiver und motivierter, was sich in einem engagierten Sozialverhalten äußert. Es macht ihm Freude, das zu tun, was er gerade tut. Dies war nur möglich durch die Ausschaltung des Computers.

Die Reaktivierung des PC/Internet im Alltagsleben des Probanden zeigt, dass die Erfahrung mit der Internetsperre bei ihm zwar eine Reflexion über sein Nutzungsverhalten in Gang

gesetzt hat, die ihm die Folgen einer intensiven Nutzung des Spielens und Surfens bewusst werden lassen. Diese Einsichten haben aber keine Folgen für sein Handeln. Er hat die gewohnten Verhaltensweisen wieder aufgenommen und weitergeführt und ist kaum bereit, sein Verhalten zu verändern, obwohl er den Zusammenhang zwischen seiner Internetnutzung und seinen Problemen im Alltagshandeln erkennt (Vernachlässigung von Aufgaben und Pflichten, Müdigkeit und mangelnde Konzentration). Seine Bereitschaft, seine Internetnutzung zu überprüfen und zu ändern, signalisiert er deutlich, indem er ankündigt, dass er das Internet weniger nutzen möchte. Dennoch verwickelt er sich in Widersprüche, indem er betont, dass kein Anlass bestünde zu einer Veränderung seines Nutzerverhaltens.

Seine Neigung, die Konsequenzen seines Nutzungsverhaltens auszublenden, wird unterstützt durch die Haltung seines Vaters. Auf die Frage an den Vater,

„Haben Sie Verhaltensänderungen bei Ihrem Sohn während des Experiments beobachtet?“

antwortet der Vater mit

„Nein“

und äußert sich:

„Er ist kein Junkie.“

Die Aussage des Vaters steht im Widerspruch zu den Aussagen des Probanden selbst, der eine deutliche Verhaltensänderung während des Experiments festgestellt und einen anderen Verlauf seines Alltagshandelns während des Experiments bekundet hat. Beide Eltern bestätigen, dass über den Verlauf des Experiments während der zehn Tage in der Familie nicht gesprochen wurde.

Fazit

Der Proband spielt seit seinem vierten Lebensjahr intensiv Computerspiele. Heute sind es mindestens vier bis fünf Stunden am Tag bzw. fünfunddreißig Stunden pro Woche, die er im Netz verbringt. Die Tatsache seiner täglichen, langen Aufenthalte im Netz zeigt, dass der Computer mit seinen Unterhaltungs- und Kommunikationsangeboten bis heute das Zeitmanagement des Probanden im Alltag steuert. Sein Nutzerverhalten beeinflusst seine Aktivität und sein Handeln. Eine früh einsetzende Konditionierung auf Computernutzung könnte die Ursache sein, denn der Proband spielt seit der *frühen Kindheit* intensiv Computerspiele, was sich aus Sicht der Gehirnforschung und Sozialisationstheorie nachhaltig auf die Wahrnehmung, das Denken und das Verhalten auswirkt.

8.4 Probandin 2: Eine junge Intensiv-Nutzerin

8.4.1 Profil

Die Probandin ist 23 Jahre.

Sie nutzt Facebook und WhatsApp und sie surft. Sie spielt keine Computerspiele.

Herkunft

Die Probandin wächst in einer deutschen Kleinfamilie auf. Beide Eltern arbeiten. Ihre Mutter ist selbständige Vertriebspartnerin. Ihr Vater ist Dipl. Ökonom und hat eine eigene Versicherungsagentur.

Schulbildung

Die Probandin wurde mit 7 Jahren eingeschult. Nach der Grundschule besuchte sie das Gymnasium. 2011 hat sie Abitur gemacht. Sie studiert Sozialpädagogik an der Dualen Hochschule für Sozialwesen in Stuttgart. Voraussichtlich im September 2015 wird sie den Bachelor of Arts in Soziale Arbeit erhalten.

Mediennutzung in der Kindheit und Jugend

(Zitate aus dem Fragebogen <Kindheit> stehen in Anführungsstrichen)

Die Probandin beginnt mit der Nutzung des Computers in der 5. Klasse, also mit 11-12 Jahren. Sie gibt an, in diesem Alter

„bereits Informationen für die Schule im Internet herausgesucht zu haben“

In der 7. bzw. 8. Klasse beginnt sie mit dem Chatten.

Die Probandin gibt an, dass sie als Kind am liebsten mit Playmobil gespielt hat.

„Das Erbauen von eigenen Lebenswelten mit Playmobil, war als Kind eine Erfüllung der Phantasie.“

Andere wichtige Spielzeuge waren Holzbausteine und Autos.

„Gebilde aus Holzbausteinen zu bauen war eine geduldige Beschäftigung und der Stolz über das fertige Bauwerk ein schönes Gefühl... Mein Bruder hat gerne mit Autos gespielt, so dass ich ihm dabei gerne Gesellschaft geleistet habe.“

Die Probandin hat sich gerne „draußen“ aufgehalten.

„Mit Stöckern draußen zu spielen war das Größte. Die Zeit verging rasend schnell und der Phantasie waren keine Grenzen gesetzt.“

Die Probandin gibt an, als Kind hin und wieder gerne Fernsehen geschaut,

„mal einen Sonntagvormittag auf der Couch gelangert“

zu haben, aber nach ihren Angaben waren Fernsehen und Computer in ihrem Alltag ohne Bedeutung. Der Computer wurde in der Kindheit nicht genutzt und da die Internetflat sehr spät kam, war es ihr und ihrem Bruder

„ohnehin verboten, ins Internet zu gehen.“

Computerspiele haben die Probandin

„einfach nicht interessiert.“

Das Spiel und der Austausch mit anderen Kindern war ihr „immer wichtiger“ gewesen, als fernzusehen, auch deshalb, weil

„die Zeit viel schneller rumgegangen ist.“

Die Eltern, die selber keine Computerspiele nutzten, kontrollierten später ihre Aktivitäten am Computer.

„Es gab beim Computer immer ein Zeitlimit.“

Beim Fernsehen gab es keine Regeln,

„da die Nutzung immer in Ordnung war und mal einen Tag vor dem Fernsehen auch toleriert wurde.“

Ihre Eltern haben überwacht, was geschaut wurde, schon deshalb, weil die Probandin keinen eigenen Fernseher hatte und immer im Wohnzimmer geschaut hat. Meistens haben Eltern und Kinder nach ihrer Aussage sogar gemeinsam geschaut.

In der Freizeit hat die Probandin überwiegend mit Freunden draußen gespielt. Ihre Eltern wussten, wie und mit wem sie ihre Zeit draußen verbrachte und haben ihre Aktivitäten mit Freunden gefördert, indem sie ihre Kinder zu Freunden brachten oder deren Freunde auch gerne bei sich zu Hause aufnahmen.

Hinsichtlich Spielverhalten und Mediennutzung stellt die Probandin Ähnlichkeiten zwischen ihrem Bruder und sich selber fest.

„Wir sind beide keine extremen Mediennutzer.“

Für beide stand

„Kommunikation und die Beschäftigung mit Freunden/etc. im Vordergrund.“

Wenn doch einmal ein Computerspiel gespielt wurde, dann aus Langeweile. Die Probandin hat nach eigenen Angaben nie Computerspiele benutzt, um sich wegen Enttäuschung und Frustration zu trösten. Sie geht davon aus, dass die Medienaktivitäten in ihrer Kindheit keinen großen Einfluss auf ihr heutiges Leben haben, da sie den bewussten Umgang mit Medien gelernt habe.

8.4.2 Aktuelle Mediennutzung

Die Probandin hat nach eigenen Angaben ca. zwölf Stunden am Tag Zugang zum Internet. Der Zugang /Anschluss kann nach ihren Angaben auch vierzehn Stunden betragen.

Die nicht berufs- bzw. ausbildungsbezogene Nutzungsdauer beträgt ebenfalls zwölf Stunden. Auch privat ist also der Zugang zum Internet immer gewährleistet, was bedeutet, dass sie zur Kommunikation mit Freunden und Mitstudierenden Facebook und WhatsApp intensiv nutzt, wobei sie WhatsApp als schnelle Kommunikationsplattform bevorzugt und deshalb

„() gerade WhatsApp zur Kommunikation quasi permanent (benutzt).“ (Fragebogen social media – Computerspiele – surfen)

Der Computer als Werkzeug

Das Internet als „Werkzeug“ spielt eine *dominante* Rolle im Nutzungsverhalten der Probandin. Ein Teil der Ausbildungsinhalte an der Hochschule wird ohnehin über das Netz organisiert (Moodle u.a.). Die Suche nach den geeigneten wissenschaftlichen Quellen (Landesbibliothek), nach Wissen auf Datenbanken (z.B. DESTATIS), über PDF'S und Downloads wird über das Netz organisiert. Um ihr Studium zu organisieren und diejenigen Leistungen zu bringen, die von ihr erwartet werden, ist der Computer als Werkzeug für sie unverzichtbar.

Mit Google wird das Netz als Fremdwörterbuch oder Lexikon (z.B. Wikipedia) genutzt. Alle Arten von Wissen (z.B. Kochrezepte, VVNApp) werden abgerufen, um den Alltag zu organisieren. Es ist daher schlüssig, dass ein Alltag ohne Netz für sie kaum denkbar ist.

Facebook / WhatsApp

Die Probandin benutzt Facebook. Sie benutzt auch einen email-Account, aber eher selten. Die Probandin hat ein knappes Facebook-Profil mit einem Bild von sich angelegt, auf dem man sie von der Seite sieht und nur Freunde, aber nicht Fremde, sie erkennen können. Die Probandin hat 256 Freunde und kommuniziert mit ihnen ausgewählt, d.h. sie kommuniziert nicht mit allen Facebook-Freunden gleichzeitig. Sie benutzt die Pinnwand ihres Facebook-Accounts heute nicht mehr, weil sie über die möglichen negativen Folgen in der Schule aufgeklärt wurde. Sie gibt an, dass sie ganz persönliche Mitteilungen, z.B. über Empfindungen und Gefühle, vermeidet, mit der Begründung, dass

„ nicht alle Welt so persönliche Sachen von mir wissen (muss). Obwohl ich im Jugendalter im Facebook auch Artikel/Seiten/Gruppen, die ich gut fand gepostet habe. () Ich habe jedoch schnell begriffen, dass dies kein gutes Verhalten ist.“

(alle Zitate aus dem Fragebogen <social media – Computerspiele – surfen>)

Sie legt wert darauf, ihre Gesprächspartner persönlich zu kennen.

„Ich benutze social media, um mit Freunden/Familie/etc. in Kontakt zu bleiben und nicht, um mit fremden Leuten zu kommunizieren. Mir ist es wichtig, Kontakt mit meinen Freunden/meiner Familie zu haben und nicht mich der Menschheit zu präsentieren.“

Ihre Angabe korrespondiert mit der Aussage, dass sie mit Fremden *nicht* kommuniziert.

„() ich kommuniziere nicht mit Fremden. Da ich befürchte, dass diese von mir Informationen erhalten und diese – in welcher Weise auch immer – missbrauchen. Ich weiß ja nicht, wer da wirklich hinter dem anderen Computer sitzt.“

„Geschliffene“ Textformulierungen sind weniger wichtig. Bilder werden von ihr zuweilen bearbeitet, um

„meine Erlebnisse mit Freunden und der Familie zu teilen.“

Die Probandin bekennt, dass sie Nachrichten manchmal lieber persönlich mitteilt. Ihre Begründung lautet:

„Eine persönliche Mitteilung ist viel wichtiger. Ich bin auch der Meinung, dass es Informationen gibt, bei denen es sich nicht gehört, diese über eine mediale Form zu versenden.“

Mit dieser Aussage korrespondiert eine andere, nämlich die, dass sie findet, dass die Abwesenheit ihrer Gesprächspartner manchmal hinderlich ist für ihr Anliegen.

„Gerade in traurigen Situationen sind Nachrichten nicht hilfreich... Gleiches gilt für Stresssituationen oder andere belastende Situationen... Ich kann mit geschriebenen Worten eben nicht so gut erklären, wie () es mir gerade geht... Auch entstehen durch geschriebene Worte eher Missverständnisse, weil für jeden die Worte im Kopf verschieden klingen.“

Anonymität im Netz ist ihr wichtig, weil sie Datenmissbrauch fürchtet. Nach ihren Angaben hat sie die Anonymität im Netz auch dazu benutzt, eine *anderer Identität* anzunehmen. Sie begründet das damit, dass es für ihr berufliches Handeln notwendig war, eine andere Identität anzunehmen.

Die Aussagen zeigen, dass der Probandin bewusst ist, dass der *reale* Kontakt zu anderen, die leibliche Begegnung mit anderen, eher Authentizität gewährleistet, die sich auf die Integrität der Beziehung auswirkt.

Die Probandin erstellt ihre Texte nach ihren Angaben zielorientiert (Verabredungen). Sie bemüht sich, verständlich zu formulieren. Sie versendet nur manchmal Bilder (selfies) von sich und bearbeitet auch keine Bilder mit Foto Shop u.ä. Sie nutzt also in der programmgesteuerten Kommunikation nicht die technischen Möglichkeiten, die das Medium bereitstellt.

Insgesamt ist der Probandin der Austausch über Facebook/WhatsApp sehr wichtig. Daher glaubt sie, in der Freizeit auf Facebook/ WhatsApp nicht verzichten zu können.

„In meinem Umfeld kenne ich niemanden, der WhatsApp nicht nutzt. Es ist fast schon eine Ausgrenzung, dies abzulehnen.“

Die Äußerungen machen deutlich, dass die online-Kommunikation für sie eine bedeutende Rolle in ihrem Alltagsleben spielt. Neben der Erleichterung der Alltagsorganisation, die das Netz ermöglicht, wird ihr emotionales und soziales Empfinden beeinflusst von den Kommunikationsmöglichkeiten im Netz und davon, dass sie zu allen Zeiten des Tages Verbindung zu denjenigen hat, die ihr näheres Umfeld mit ihr teilen.

Sie macht sich weniger Gedanken über die Bedeutung, die Wichtigkeit und Notwendigkeit der Informationen, die sie täglich empfängt. Ihr ist es wichtig, erreichbar zu sein und zu kommunizieren, unabhängig von den Inhalten.

Surfen

Die Probandin nutzt das Netz vorwiegend als Informationsdatenbank, d.h. sie nutzt das Netz, um sich sachkundig zu machen für berufliche Zwecke und auch für Zwecke der Alltagsorganisation. Ihre Abhängigkeit von der Lieferung von Informationen über das Netz ist auffällig. Hier zeigt sich einerseits die Bedeutung des Computers als Werkzeug, im Rahmen des beruflichen Handelns, andererseits aber auch der Zwang, jede Handlung im Alltag durch Vorabinformationen abzusichern.

„Ich surfe,

... um schnell an Informationen zu gelangen (wo kann ich essen gehen? Wo ist die nächste Bank? Eine Telefonnummer vom Arzt.) Aber auch: Wissen; wenn ich etwas nicht weiß und darüber nachdenke, kann ich es gleich googeln.

...um für Referate/Präsentationen/u.ä. Informationen zu erhalten.

...wenn ich neue Anzihsachen brauche, aber keine Lust auf shoppen habe. Dies gilt auch, wenn ich Spiele, Bücher, Musik etc .suche.“

Hier wird deutlich, dass das Netz für die Probandin das *körperorientierte* Handeln ersetzt. Die Inhalte des Studiums, das Alltagshandeln werden stark beeinflusst von Informationen aus dem Netz. Für sie finden die Aufgaben, die sich ihr stellen oder die sie lösen will, nicht in Erfahrungsräumen statt, die sie selber organisiert und gestaltet, sondern für sie sind Datenbanken, die bei Bedarf genutzt werden, Mittel und Weg, ihre Ziele *schnell* zu erreichen und ihre Aufgaben zu lösen. Sie konsumiert die Informationen, die *schnell* geliefert werden und verlässt sich darauf, dass sie ihr nützen. Sie beantwortet die Frage, ob sie schon einmal angestrebt hat, ihre Internetaktivität einzustellen, deshalb auch mit „Nein“.

Aus den Antworten des Fragebogens kann man entnehmen, dass es ihr nicht nützlich erscheint, durch ein Erleben und Probieren, also durch körperlichen Einsatz ihr Leben zu gestalten. Sie begründet ihr Verhalten auch immer wieder mit dem Hinweis, dass die Organisation der Arbeit und des Alltags ohne Internet zu viel Zeit kostet.

Am Ende des Fragebogens zur Nutzung von social media – Computerspiele – surfen wurde auch der Probandin die <Wohnungsfrage>gestellt. Sie sollte sich entscheiden zwischen einer Wohnung *mit* Bad, aber *ohne* PC – Anschluss und einer Wohnung mit PC-Anschluss, aber Bad im Treppenhaus. Ihre Entscheidung fiel zugunsten der Wohnung *mit* Bad aber ohne PC-Anschluss aus. Die Entscheidung zeigt, dass ihre Abhängigkeit von der elektronischen Lieferung von Informationen und schneller e-Kommunikation mit Eltern und Freunden, nicht so weit geht, dass ihr ein nützliches, lebenspraktisches Verhalten verwehrt bleibt.

8.4.1 Auswertung der täglichen Protokolle des Experiments

Aus den Protokollen ergeben sich drei *auffällige* Tatsachen. Sie sind deshalb auffällig, weil sie in *allen* Protokollen, unterschiedlich ausgedrückt, immer wieder genannt werden:

1. Die Probandin ist nervös, sobald sie auf *schnelle* Informationen, die ihr den Alltag erleichtern können, verzichten muss.
2. Die Probandin befürchtet, abgehängt zu werden von ihrem Freundeskreis.
3. Der Computer als Werkzeug ist ihr unentbehrlich.

zu 1.

In allen Protokollen wird deutlich, dass die Probandin im Alltag beruflich und privat

„ständig das Internet nutzt“ (Protokoll Tag 1),

so dass sie sichtlich nervös ist, als ihr der Zugang zum Internet fehlt. Besonders hinsichtlich des Kontaktes zu Freunden befürchtete sie

„ein Gefühl des völlig Abgeschottet-Seins.“ (Protokoll Tag 1)

Zugleich fällt es ihr schwer, auf den Zugang zu Informationen zu verzichten, die *schnell* gegoogelt werden können und den Alltag erleichtern, (Abfahrtszeiten von Zug, Bus und S-Bahn, Öffnungszeiten von öffentlichen Einrichtungen und Restaurants etc.). Ihr emotionales Befinden wurde durch den Mangel an *schnellen* Informationen teilweise stark beeinträchtigt. Sie reagiert nervös und ungeduldig.

„Ich bin äußerst genervt...Ansonsten nervt mich gerade alles... Heute bin ich sehr genervt...“ (Protokoll Tag 1 + Tag 4)

Insgesamt fühlt sie sich *unsicher* ohne schnelle Vorabinformationen und sie leidet darunter, ihre Vorhaben weniger planen zu können. Die Durchführung von Vorhaben erscheint ihr weniger effektiv. Sie befürchtet, ihre Ziele nicht erreichen zu können.

„Meine Laune sank schnell, ich wurde genervt und wäre am liebsten zum PC gelaufen...“ (Protokoll Tag 1)

Im Laufe des Experiments macht sie jedoch die Erfahrung, dass sich die ihr gestellten Aufgaben durch eine andere Organisation der Abläufe und durch eine entspannte Beteiligung am Geschehen, genauso gut regeln lassen.

„Da ich nicht in meiner VVSApp nachschauen konnte...lief ich gemütlich los...verpasste zwar so eben den Bus und musste 10 Minuten warten, was mich aber nicht weiter ärgerte. Mein Morgen war so sehr entspannt, weil ich kaum zeitlich unter Druck stand.“ (Protokoll Tag 3)

Sie erfährt sich als diejenige, die selbst die Fäden in der Hand hält, um ihren Alltag zu organisieren. Das Mobiltelefon erscheint jetzt als das, was es ist, ein Datenlieferant. Die Erfahrung des selbstständigen Handelns ohne Anleitung durch das Internet macht die Probandin selbstsicherer.

„Zwar hätte ich auch hier nebenher gerne Kleinigkeiten gegoogelt, die ich in der Vorlesung nicht verstand oder die mich weiter interessierten und wozu ich mehr wissen wollte. Aber so schrieb ich mir die Punkte auf und schlug sie zu Hause in verschiedenen Büchern nach... es ist auch ein schönes Gefühl, ein Lexikon in der Hand zu halten.“ (Protokoll Tag 3)

Sie verspürt weniger Druck auch in der privaten Kommunikation. Sie ist entspannter.

„Es ist viel () entspannter ohne whatsapp.“ (Protokoll Tag 5)

zu 2.

Kontakte und spontane Treffen mit Freunden und Bekannten (Mitstudierenden) werden von der Probandin immer über WhatsApp vorbereitet. In der Zeit ohne Internetzugang befürchtet sie, dass die Kontakte und Treffen für sie weniger bzw. gar nicht stattfinden, weil sie nicht über die entsprechenden Informationen verfügt. Sie hat Angst, ausgeschlossen zu werden.

„Werden spontane Treffen mit meinen Freunden- die normalerweise in verschiedenen WhatsApp-Gruppen entstehen auch stattfinden, wenn ich dort nicht aktiv bin? Werde ich vielleicht vieles nicht mitbekommen und ausgeschlossen werden?“ (Protokoll Tag 2).

Diese Befürchtung ist, wie sich herausstellt, unbegründet, was sie nach und nach erkennt und in der Folge auch beruhigt. Verabredungen und Kontakte finden statt, aber sie werden über Telefon und persönliche Absprachen vorbereitet und konzentrierter durchgeführt, d.h. ohne Ablenkung durch Nachrichten und Informationen, die sonst schnell eingeholt werden mit WhatsApp oder Google.

„Ich merke zwar nach wie vor, dass ich von einigen Leuten die Informationen, die ich normalerweise über WhatsApp erhalte, vermisste, aber die Ruhe, nicht ständig auf mein Handy schauen zu müssen, nimmt mich zur Zeit mehr mit, als die Bedenken, etwas zu verpassen.“ (Protokoll Tag 5)

Sich konzentrieren zu können auf Menschen und Ereignisse, die gerade stattfinden, erlebt sie immer wieder als motivierend. Es ergeben sich intensive zwischenmenschliche Begegnungen, die sie beeindruckten.

„Am Abend habe ich mit einem Freund gekocht. Normalerweise schauen wir uns immer ein Rezept im Internet an und kochen das dann nach. Da dies heute aber weg fiel, haben wir ohne Rezept gekocht. Das war dann weitaus unterhaltender und – das würde ich jetzt als Pädagoge sagen – wahrscheinlich haben wir dabei auch weitaus mehr gelernt.“ (Protokoll Tag 6)

„Außerdem komme ich immer mehr mit Freunden und Familie über das Experiment ins Gespräch. Alle finden es sehr spannend und sind auch daran interessiert, wie es mir damit geht. Manche konnte ich sogar schon dafür begeistern, in gewissen Situationen oder auch mal einen ganzen Tag das Smartphone an die Seite zu legen und einfach den direkten Kontakt zu genießen.“

(Protokoll Tag 5)

Insgesamt stellt die Probandin fest, dass der persönliche Kontakt zu Freunden

„viel schöner“ ist (Protokoll Tag 10).

Die Gespräche und Begegnungen erlebt sie intensiver.

„Gerade in Situationen, in denen ich mit Freunden oder anderen, mir nahestehenden Menschen zusammensitze, genieße ich es, nicht den Druck zu verspüren, auf mein Handy schauen zu müssen.“ (Protokoll Tag 5)

zu 3.

Der Computer als Werkzeug ist für die Probandin unentbehrlich. Sie stellt fest, dass

„studieren ohne Internet nicht möglich (ist)... Der Kommunikationsweg zwischen Uni und mir fällt momentan völlig weg.“ (Protokoll 4.Tag)

Weil die Hochschule als Ausbildungseinrichtung das Internet als Forum für die Vermittlung von Wissen nutzt, ist die Unterbrechung der Kommunikation zwischen der Hochschule und der Probandin ein Problem. Texte, Aufgaben und Mitteilungen für die Lehrveranstaltungen werden über das Internet zur Verfügung gestellt. Aus diesem Grund wird der Probandin die Teilhabe am Hochschulalltag erschwert. Sie entwickelt aber *andere Möglichkeiten*, um die Hindernisse zu überwinden und mögliche Informationslücken aufzufüllen. Diese Möglichkeiten liegen vor allem in der direkten Unterstützung durch Mitstudierende.

„So musste ich eine Kommilitonin fragen, ob sie sich in meinem Account anmeldet und mein Essay, den ich auf meinen USB-Stick gezogen habe, hoch lädt.“ (Protokoll Tag 4)

„...musste ich eine Freundin beauftragen, dies herauszufinden.... So musste meine Freundin dies für mich erledigen und mir die Verbindung am Telefon durchsagen.“ (Protokoll Tag 5)

Indem Mitstudierende ihr die Texte zur Verfügung stellen, sie besorgen, hochladen und weitergeben und indem sie mündlich über Termine informiert wird, entsteht ein intensiverer, zwischenmenschlicher Kontakt, der ihr zwar anfangs weniger effizient erscheint, weil die Organisation des Lernens und der eigenen Vorhaben jetzt langsamer erfolgt.

„Dies war zwar kein Problem, alle reagierten verständnisvoll, aber es ist nervig und hält mich unnötig auf.“ (Protokoll Tag 4)

Dennoch ist die Internetsperre hinsichtlich der Studienorganisation kein unüberwindliches Hindernis. Außerdem erfährt sie eine Unterstützung durch die persönlichen Kontakte zu den Mitstudierenden, was nach einigen Tagen verbindend wirkt, weil es regelmäßig erfahrbar wird.

„Dies war zwar kein Problem, alle reagierten verständnisvoll...!“ (Protokoll Tag 4)

Insgesamt fühlt sie sich aber

„weniger informiert“ (Protokoll Tag 7)

was ihre Abhängigkeit von schnellen kommunikativen Kontakten bestätigt. Ihr Selbstwertgefühl ist für sie verbunden mit einem Widerhall aus dem Netz. Die Akzeptanz der Internetsperre wird aber deshalb nicht beeinträchtigt, sondern führt vielmehr dazu, dass sie im Laufe des Experiments lernt zu unterscheiden zwischen Wert und Nutzen eines Internetzugangs im Rahmen des beruflichen Handelns und der Nutzung des Internets in der privaten Kommunikation. Sie bleibt trotzdem skeptisch:

„Auch wenn ich viele Vorteile darin sehe, das Internet nicht zu nutzen, merke ich nun, dass ich froh bin, wenn das Experiment bald zu Ende ist.“ (Protokoll Tag 9)

Da ihr Alltagsleben seit langer Zeit durchstrukturiert und angeleitet wird durch den Zugang zu Informationen aus dem Internet, wird hier sichtbar, dass sie auf die Nutzung von Vorgaben aus dem Internet nicht verzichten möchte.

Am letzten Tag des Experiments besinnt sie sich noch einmal auf die Vorteile der Internetsperre:

„Heute kann ich von einem sehr positiven Erlebnis berichten, das mich wohl von den zehn Tagen auch am meisten geprägt hat: Mein Freund hatte heute nach seinem Urlaub seinen ersten Arbeitstag. Normalerweise hören wir den Tag über dann immer nicht viel voneinander...heute rief er dann, da ich über WhatsApp noch nicht erreichbar bin, in seiner Mittagspause an, um sich zu erkundigen wie das Lernen läuft. Hätte ich Internet gehabt, hätte er mich über WhatsApp gefragt. Der persönliche Anruf war aber viel schöner und hat für mich auch eine angenehme Pause dargestellt. Ein kurzer Anruf am Tag tut mir mehr gut, als eine schnelle Nachricht.“ (Protokoll Tag 10)

Reaktivierung Internet

Nach der Reaktivierung des Internets ist Probandin zunächst erleichtert. Sie bewertet die Möglichkeiten als sehr positiv, Wissenswertes sofort mit Google recherchieren zu können.

„Was ich als positiv empfand, war meine wieder gewonnene Wissensfreiheit... bei Fragen schnell im Google nachschauen zu können, ist toll,...“ (Protokoll Reaktivierung Tag 1)

Das bestätigt sie erneut am dritten Tag der Reaktivierung.

„Beim Lernen ist mir aufgefallen, dass Internet hilfreich ist. Wenn ich etwas nicht gleich weiß und ein passendes Buch nicht gleich greifbar habe, wäre es schon langwieriger, dafür jedes Mal in eine Bibliothek fahren zu müssen.“(Protokoll Reaktivierung Tag 3)

Es beruhigt sie, Pflichten und Aufgaben, wie z.B. Überweisungen wieder online erledigen zu können. Die zweihundert Nachrichten, die sie in ihrem WhatsApp-Account vorfindet, überfordern sie jedoch. Sie hat keine Motivation zurück zu schreiben und fragt sich, ob das mit ihren Erfahrungen während der Internetsperre zusammenhängt. Darüberhinaus stellt sie fest:

„In einem Gespräch mit einer Freundin fiel uns auf, dass das Internet auch viele Diskussionen kaputt macht. Wenn wir über etwas diskutieren und uns nicht einig werden, googeln wir irgendwann. Natürlich lernt man dabei schon etwas, aber Diskussionen werden so auch in ihrem Ursprung kaputt gemacht. Wenn ich mit Freunden zusammensitze ist das noch nicht so extrem. Wir haben unsere Smartphones dann nicht non stop bei uns, so dass auch nicht immer alles gleich gegoogelt wird. Aber mir ist aufgefallen, dass dies immer weiter zunimmt.“(Protokoll Reaktivierung Tag 2)

Am zweiten Tag der Reaktivierung des Internets fällt auf, dass die Probandin ihre Gewohnheiten hinsichtlich ihrer Internet-Nutzung überdenkt. Sie reflektiert die für sie unmittelbar erfahrbaren Nachteile und Vorteile und sie *ändert* ihr Verhalten.

„Selbst kurze Absprachen mit Freunden schreibe ich zur Zeit nicht mehr gerne über das Handy. Mit Leuten auf dem direkten, täglichen Umfeld ist WhatsApp viel umständlicher und zeitintensiver. Mit meiner Familie hingegen, die ich nur selten sehe, stellt es eine gute Möglichkeit dar, zwischendurch kurze Informationen auszutauschen ...“

Sie bemerkt, dass die Internet-Nutzung beträchtliche *Auswirkungen auf ihr Handeln* hat: Um das Mobiltelefon nicht nutzen zu müssen, wollte sie bei einem Frisör in ihrer Nähe vorbei gehen und einen Frisörtermin direkt mit dem Frisör in seinem Salon ausmachen.

„Wenn es doch so auch möglich ist, muss nicht jedes Mal das Internet einen Vorschlag machen.“
(Protokoll Reaktivierung Tag 2)

Bei der Durchführung ihres Vorhabens ergibt sich dann eine Erfahrung, die sie zum Nachdenken anregt:

„Bei dem aufmerksamen Laufen durch die verschiedenen Straßen, bin ich so noch auf einen Spielzeugwarenladen gleich bei mir um die Ecke gestoßen, den ich vorher gar nicht kannte. Da ich wusste, dass eine Mitbewohnerin für ihre Nichte ein Geschenk sucht, nutze ich das Wissen, das ich ganz ohne Internet erworben habe, um mit meiner Mitbewohnerin mal wieder ins Gespräch zu kommen.“ (Protokoll Reaktivierung Tag 2)

Aus dieser Erfahrung wird deutlich, wie sehr der alltägliche Zugang zum Internet ihre körperlich-sinnlichen Erfahrungen im Alltagshandeln einschränkt und ihre Wahrnehmung, ihr Denken und ihr Verhalten ausrichtet auf die Vorgaben der Informationen aus dem Netz.

Als Resultat ihrer umfassenden Nutzung von Vorgaben aus dem Netz bzw. der mangelnden sinnlich-leiblichen Erfahrungen im sozialen Umfeld kann für die Probandin eine Einschränkung ihrer sozialen Erfahrungen und ihrer ganz persönlichen Empfindungen angenommen werden, was sie selber wahrnimmt und reflektiert.

8.4.2 Gesamtbewertung

Der Computer als Werkzeug ist für die Probandin unentbehrlich. Sie kann ihr Studium kaum ohne das Internet organisieren und Inhalte der Lehrveranstaltungen angemessen, d.h. in vertretbarem Zeitaufwand vorbereiten. Es stellt sich jedoch heraus, dass das schnelle Googeln von Wissensinformationen sie zwar unterstützen kann in ihren Bemühungen, die Lehr- und Lerninhalte zu bewältigen, aber im Verlauf des Experiments wird klar, dass das schnelle Googeln ein kurzes Gefühl der Sicherheit vermittelt, das aber nicht nachhaltig wirkt. Im Verlauf des Experiments erwähnt Probandin den Verlust der Möglichkeit zu googeln, um Wissen schnell zu konsumieren, schließlich nicht mehr.

Als soziales Aggregat erscheint das Smartphone zunächst ebenfalls unverzichtbar. Doch im Laufe des Experiments wird der Probandin die Bedeutung und Wirkung des Smartphones bewusst. Ohne Internetzugang gestalten sich Beziehungen zu Freunden und Bekannten intensiver und erlebnisnah. Die körperliche Anwesenheit erhöht die Erlebnisfähigkeit und auch die emotionale Befriedigung. Ein Zugewinn an Sicherheit und Zufriedenheit tritt ein. Auch alltägliche Pflichten (z.B. Busfahren), empfindet sie mit den neuen Erfahrungen meist stressfreier, weil ein permanenter Zeitdruck durch Vorgaben von Zeit und Ort aus dem Internet wegfallen. Dennoch erscheint ihr die Unterstützung der Alltagorganisation durch Informationen aus dem Netz nützlich, doch sie möchte das Internet weniger nutzen.

„Ich nehme meine Erfahrungen, die ich durch das Experiment gesammelt habe, ernst und werde... meinen Internetkonsum etwas reduzieren und auf das nötigste beschränken.“ (Fragebogen RESET INTERNET)

Bei der Probandin hat sich seit dem Beginn ihrer Nutzung des Internets eine Wandlung im Umgang mit dem Medium vollzogen. Sie hat sich von einem Mädchen, das ganz persönliche Dinge mitgeteilt hat,

„im Jugendalter (habe ich) im Facebook auch Artikel, Seiten, Gruppen, die ich gut fand, gepostet“ (Fragebogen <social media – Computerspiele – surfen>)

zu einer kritischen Konsumentin des Internets entwickelt. Ihre Nutzung von Daten und Informationen für die Alltagsorganisation hinterfragt sie heute. Ihre Erlebnisfähigkeit in real stattfindenden Ereignissen hat sich gesteigert. Wenn sie auf Vorabinformationen verzichten muss, ist sie weniger ängstlich, ohne Vorgaben zu handeln.

8.5 Gesamtbewertung der beiden Fallstudien

Im Folgenden werden Ergebnisse der Fallstudien bezogen auf die Arbeitshypothesen. Die Hypothesen (kursiv) werden vorangestellt, um die Lesbarkeit zu erhöhen.

Zu Arbeitshypothese 1

Die Probanden sind intensive Nutzer der sozialen e-Netzwerke. Sie organisieren ihren Alltag *weitgehend* durch Netzvorgaben. Proband 1 nutzt vor allem interaktive Spiele und sieht sich Filme und kurze Trailer an. Er surft, um sich zu unterhalten. Den Computer als Werkzeug

nutzt er nicht. Probandin 2 nutzt die programmgesteuerte Kommunikation intensiv. Der Computer als Werkzeug spielt in Ausbildung und Beruf eine bedeutende Rolle, vor allem ihre Ausbildung kann sie ohne die Nutzung des Computers nicht organisieren.

Zu Arbeitshypothese 2

Als soziales Aggregat hat das Netz eine sozial entbindende Wirkung. Das Experiment hat gezeigt, dass das Netz als soziales Aggregat für beide Probanden eine nachhaltige, sozial entbindende Wirkung hat, die von *beiden* Probanden auch erkannt wird.

Zu Arbeitshypothese 3

Der Verzicht auf das Smartphone erhöht die Erlebnisfähigkeit und das Vertrauen in Bedeutung und Wirkung des sozialen Miteinanders.

Für beide Probanden kann übereinstimmend festgestellt werden, dass der Verzicht auf das Smartphone ihre Erlebnisfähigkeit erhöht und das Vertrauen in Bedeutung und Wirkung des sozialen Miteinanders vertieft.

Zusammenfassende Bewertung

Im Zentrum der Fallstudien stand das Experiment, die Internetnutzung aus dem Lebenszusammenhang der Probanden für eine überschaubare Zeit zu entfernen, um herauszufinden, was sich im Ablauf und am Inhalt der internetfreien Zeit ereignet bzw. verändert.

Für beide Probanden kann übereinstimmend festgestellt werden, dass Mobiltelefon und Computer eine sozial entbindende Wirkung haben. Indem die Geräte persönliche Begegnungen behindern und indem sie Handlungen mit leiblichem Einsatz, der von beiden Probanden als emotional und sozial äußerst befriedigend wahrgenommen wird, beschränken und die Probanden vereinzelt vor ihren Endgeräten zurücklassen, verhindern sie Teilhabe am unmittelbaren Geschehen im Sozialen Umfeld. Die mangelnde Teilhabe drückt sich einerseits in einer Unsicherheit über den Wert bzw. die Konstanz von realen sozialen Beziehungen aus und andererseits in einer Abhängigkeit von den elektronischen Geräten, weil sie zum Ersatz für real gelebte Kontakte werden. Die Folge ist eine immer intensivere Nutzung der Geräte, um sich der eigenen Zugehörigkeit zu Anderen (Personen und Gruppen) zu versichern. In der Folge werden die Geräte, wenn sie nicht genutzt werden (können), vermisst, was bedeutet, dass Abhängigkeiten von ihrer Nutzung eintreten, die schließlich dazu führen, die Geräte permanent zu nutzen.

Die Kontakte mit „Freunden“ aus Facebook, die Ablenkung durch Spiele und Filme im Internet (Proband 1), das fortwährende Googeln von Wissen und Informationen und die permanente Herstellung von Kontakten mit WhatsApp (Probandin 2), erschweren das kooperative bzw. aktive Handeln der Probanden und verursachen Nachteile im Alltag, die sich einerseits auf ihr Handeln und auf die Übernahme von Verantwortung für das eigene Handeln auswirken und andererseits die Kooperation mit anderen behindern. Beide

verlassen sich auf die Informationen durch das Internet, richten das eigene Handeln nach den Unterhaltungsangeboten im Netz (Proband 1) oder nach den elektronisch ermittelten Vorgaben im Netz aus (Probandin 2), lassen sich ablenken durch Spiele und Filme (Proband 1) oder durch persönliche Nachrichten und das Googeln von Informationen (Probandin 2). Das Verhalten der Probanden ist eine nachhaltige Konsequenz ihrer Internetnutzung und wird durch das Experiment bestätigt. Beide Verhaltensmuster zeigen eine *hohe* Affinität, das Alltagshandeln von Technologie beeinflussen zu lassen.⁵⁶⁹

Weiterhin wird eine durch die elektronischen Geräte bewirkte Vereinzelung sichtbar. Vom Wissen und der Erfahrung anderer *unabhängig* zu sein, vermittelt Sicherheit (Probandin 2). Die Einschränkung des Internetkonsums während des Experiments steigert sich zunächst zu einer Unsicherheit über die eigene Kompetenz und über die Zuverlässigkeit von Kontakten. Das Internet hat jetzt die Funktion, Sicherheit in der Lebenswelt zu vermitteln. Umgekehrt wird durch das Experiment festgestellt, dass in dem Moment, wo das Internet und Mobiltelefon nicht zur Verfügung stehen, sich die Erlebnisfähigkeit steigert. Die Bereitschaft, sich selbst und seinen Alltag handelnd zu organisieren und sich dabei auf eigene Erfahrungen, Bewertungen und Gefühle zu verlassen, entfaltet sich mit jedem Tag der Internetsperre. Daraus ergibt sich, dass die Probanden aktiver, entspannter und zufriedener werden mit sich selbst und dem, was sie handelnd bewirken. Sie fühlen sich zugleich wohler im Umgang mit Personen aus dem sozialen Nahbereich. Sie sind zufriedener und ausgeglichener, weil sie durch ihre Erfahrung, die durch körperliche *Anwesenheit* ausgelöst und bestätigt wurde, vertrauen können, vor allem sich selbst vertrauen können, was sich wiederum auf ihre sozialen Beziehungen positiv auswirkt. Die Folge ist eine höhere Bereitschaft zu Empathie und Übernahme von Verantwortung.

Die Fallstudien zeigen, dass beiden Probanden deutlich wird, dass ihre intensive Nutzung elektronischer Kontakte ihr Leben und Handeln maßgeblich beeinflusst. Beide machen die Erfahrung, dass das Internet ihnen Entfaltungsmöglichkeiten im Umgang mit Kollegen und Freunden und im Umgang mit Ereignissen in ihrem sozialen Umfeld vorenthält. Was *unbewusst* bleibt, ist die Tatsache, dass das Netz inzwischen *all ihre* Lebensbereiche kontrolliert unter anderem mit der Folge, dass zwischen dem beruflichen Handeln und dem privatem Handeln kein Unterschied mehr gemacht wird.

Die Internetsperre hat den Probanden offenbart, dass eine intensive Internetnutzung ihre Möglichkeiten beschränkt, sich als Personen in ihren Lebenszusammenhängen (Studium/Praktikum; Freundschaften) *aktiv*, d.h. leib- und erlebnisnah einzubringen. Ihre Erfahrungen in der internetfreien Zeit haben schließlich dazu geführt, dass sich ihre Kooperation mit anderen verbessert hat.

Nach der Reaktivierung des Internets wird deutlich, dass eine Überführung der Erfahrungen aus der internetfreien Zeit in das Alltagshandeln für *beide* Probanden nicht leicht möglich ist. Dennoch wünschen sich beide Probanden nach den Erfahrungen mit der Internetsperre eine

⁵⁶⁹Probandin 2 muss das Internet im Rahmen ihrer Ausbildung auch als Werkzeug benutzen.

Reduktion des Umfangs ihrer persönlichen Internetnutzung, da sie aber in ihrem realen, sozialen Umfeld kaum bestärkt werden, das Internet weniger zu nutzen, bedeutet dies, dass mit einer nachhaltigen Verhaltensänderung eher nicht zu rechnen ist. Die Probandin 2 bringt bessere Voraussetzungen zu einer Verhaltensänderung mit, weil sie Pädagogik studiert und weil ihr soziales Umfeld ihren Veränderungsabsichten aufgeschlossener gegenüber steht.

9 Zusammenfassende Betrachtung der Entfremdung in zwischenmenschlichen Beziehungen durch programmgesteuerte Kommunikation

Der theoretische Ansatz zu einer Bewertung der psycho-sozialen Folgen der Netzkommunikation, ergänzt durch die Veranschaulichung mit zwei Fallstudien, hat gezeigt, dass die programmgesteuerte und kommerziell ausgerichtete Netzkommunikation, die eine mächtige, als ökonomische Plattform agierende Internetindustrie zur Verfügung stellt, die Kommunikation zwischen Menschen *entleiblicht*, *entprivatisiert* und *enteignet*, indem sie die Bedürfnisse der Menschen nach Kontakt und Austausch den technologischen Implikationen der programmgesteuerten Kommunikationssysteme unterwirft und die Bedürfnisse der Menschen nach Kommunikation und Austausch damit zugleich *verwertet*. Es wurde gezeigt, dass die Netzkommunikation für den einzelnen Nutzer nicht ohne bio-psycho-soziale Wirkung bleibt, weil er sich von sich selbst und von anderen, mit denen er kommuniziert, in einem doppelten Sinne „ent-fernt“⁵⁷⁰ und sich in diesem Prozess abhängig macht von den sozio-technischen Vorgaben der Internetkonzerne. In diesem Kapitel soll nun die Frage beantwortet werden: Kann die dargestellte Entwicklung der *entleiblichten*, *entprivatisierten* und *enteigneten* Kommunikation dafür verantwortlich sein, dass sich Menschen heute immer mehr selber abhandeln kommen, dass sie ihre Fähigkeit zu Empathie und Teilhabe verlieren und deshalb weiter vereinzeln und sich von einem verantwortlichen Handeln in einer Gemeinschaft entfernen?

Deshalb soll im Fortgang der Analyse und in Anlehnung an Hartmut Rosa der entfremdungstheoretische Ansatz herangezogen werden, um die oben gestellten Fragen zu beantworten. Die für diesen Arbeitszusammenhang relevanten Definitionen der Entfremdung werden zunächst vorangestellt.

Peter V. Zima definiert Entfremdung als

„ () ein gestörtes Verhältnis zwischen individuellen und kollektiven Subjekten und ihrem sozialen Umfeld.“⁵⁷¹

Adam Zurek betont das Prozesshafte der Entfremdung:

„ (...) Differenziert lässt sich dieser Prozess an den *Operationen* der Trennung, Entgegensetzung etc. näher beschreiben().“⁵⁷²

⁵⁷⁰ Kornelia Hahn (2009)

⁵⁷¹ Zima (2014: 1)

⁵⁷² Zurek (2007: 257) kursiv A.K.

Es wird deutlich, dass Entfremdung *kein Zustand*, sondern eine Erfahrung ist, die eine soziale Dynamik enthält, d.h. Entfremdung entwickelt sich aus der *Praxis* zwischenmenschlicher Beziehungen. Siespiegeltzugleich -hier sind sich die meisten Autoren einig - die

„Pathologien der postmodernen Gesellschaft“.⁵⁷³

Hartmut Rosas Feststellung, dass

„Resonanz das Versprechen der Moderne (bleibt), Entfremdung aber ihre Realität (ist)“⁵⁷⁴

bildet deshalb den Ausgangspunkt für die Analyse der Entfremdung durch die programmgesteuerte Kommunikation, denn in Kapitel 1 und 2 wurde mit Bezug auf die in der Physik geltenden Gesetze dargelegt, dass Resonanz eine *Gleichheit (Entsprechung)* von Schwingungsfrequenzen voraussetzt, wenn es zur Resonanz, also zu Schwingungen der Systeme im Sinne eines „Widerhalls“ kommt. In diesem Sinne wird hier die These vertreten, dass die allseitige und intensive Nutzung von social media eine *Resonanz zwischen Mensch und Maschine* spiegelt, die wiederum Ausdruck eines entfremdeten kommunikativen Handelns zwischen Menschen ist, indem die intensive Nutzung der Netzkommunikation eine Entleiblichung der Kommunizierenden bewirkt, die die Menschen in Vereinzelung und Distanz voneinander treibt. Technologie bzw. Media i.S. McLuhans ist nicht die Ursache dieser sozialen Entfremdung, sondern Technologie fungiert – wenn man so will – als Vollstrecker der Entfremdung, insofern sie sich hinter dem Rücken der Subjekte durchsetzt als unverzichtbare Möglichkeit schnell und effektiv zu kommunizieren. Die Kommunikations*praxis* spiegelt eine Entfremdung der Benutzer wider, die sich unter den Bedingungen der Netzkommunikation zugleich zur Selbstentfremdung entfaltet. Es sei darauf hingewiesen, dass die

„Resonanzabhängigkeit menschlicher Lebensvollzüge“⁵⁷⁵

vor dem Hintergrund der Entfremdung als strukturelles Prinzip der Produktionsweise und als Immanenz der programmgesteuerten Kommunikation rekursiv fungieren.

Die Analyse der Entfremdung durch programmgesteuerte Kommunikation beginnt mit einer Abgrenzung der Begriffe Fremdbestimmung und Entfremdung, denn beide Begriffe bedingen einander, haben aber eine unterschiedliche Reichweite, was wiederum Auswirkungen auf die Entwicklung der Bewusstseinsformen der Menschen in ihren lebensweltlichen Bezügen hat. Die theoriegeschichtliche Darstellung des Begriffs der Entfremdung, die als Rekurs im Anschluss daran aufgenommen wird, soll zu einer begrifflichen Präzision beitragen. Fromms Begriff der Entfremdung wird daran anschließend vorgestellt, weil er dem Ansatz der vorliegenden Arbeit am nächsten kommt. Die hier vertretene These von der Entfremdung durch Netzkommunikation als Folge einer allumfassenden Mediatisierung des Alltagslebens folgt Fromms Ansatz der Entfremdung als eines sozialen Phänomens, dass die Lebenswelt der Menschen in kapitalistischen Gesellschaften durchdringt und formt. Es werden kurz die Kernaussagen von Fromms Ansatz referiert, ehe dann zusammenfassend eine auf die

⁵⁷³ Zima (2014) vgl. dazu Fromm (1980); Jaeggi (2005); Honneth (1994); Lefebvre (1987); Rosa (2014 / 2016); Zurek (2007);

⁵⁷⁴ Rosa (2016: 624)

⁵⁷⁵ Rosa (2016: 257)

Ergebnisse dieser Arbeit bezogene Darstellung und Bewertung der Entfremdung als Lebensvollzug infolge der programmgesteuerten Kommunikation eingegangen wird. Zur Überleitung dorthin wird versucht, einen lebensweltlichen Bezug herzustellen, indem die aktuell beobachtbaren Formen der Entfremdung beschrieben werden.

9.1 Kategoriale Bestimmung des Entfremdungsbegriffs

Der Begriff der Entfremdung enthält eine Unterscheidung zwischen Entfremdung und *Fremdbestimmung*. Beide Begriffe bedingen einander, haben jedoch eine unterschiedliche Reichweite: Nach Marx ist die lohnabhängige Arbeit, die verrichtet wird, *objektiv fremdbestimmt* und wird *subjektiv entfremdet vollzogen*. Diese Unterscheidung benennt zwei unterschiedliche Perspektiven, die aufeinander verweisen.

9.1.1 Fremdbestimmung und Entfremdung

Fremdbestimmung ist eine Kategorie, die ein objektives Verhältnis, nämlich dasjenige von Kapital und Arbeit, in ihren sozialen und rechtlichen Auswirkungen beschreibt. *Fremdbestimmung* beschreibt also das *formale* Verhältnis von Unternehmen zu ihren Beschäftigten bzw. von Anbietern zu Benutzern von sozialen e-Netzwerken. *Fremdbestimmung* objektiv betrachtet, wird nicht vollzogen, sondern *verursacht*. Im Unternehmen ist der Mitarbeiter an die Weisungsbefugnis und Richtlinienkompetenz des Unternehmens bzw. der Vorgesetzten gebunden, die im Auftrag des Unternehmens handeln. Im Rahmen der Vorgaben des Unternehmens ist der Mitarbeiter vertraglich verpflichtet, Arbeit im Rahmen der vereinbarten Bedingungen zu leisten. Unabhängig davon, ob der einzelne Mitarbeiter in seinem Arbeitsvollzug mitbestimmen kann, wie er seine Arbeitskraft verausgibt und den Arbeitsprozess gestaltet, bleibt der einzelne Mitarbeiter in seinem Verhältnis zum Unternehmen, das ihn beschäftigt, fremdbestimmt. Im Umgang mit Vorgesetzten und Kollegen bleibt er weisungsgebunden und muss sich den Vorgaben und Vorschriften im Unternehmen anpassen.⁵⁷⁶

Untersucht man nun das formale Verhältnis zwischen den Internetkonzernen Facebook, Twitter u.a. und den Benutzern ihrer Kommunikationssysteme, so stellt man fest, dass dadurch, dass die Benutzer für die Konzerne tätig werden in ihrem Kommunikationsvollzug den Richtlinien der Anbieter unterworfen, also fremdbestimmt werden, denn wenn sie die Kommunikationssysteme nutzen wollen, sind sie nicht nur gezwungen, den Internetkonzernen ihre Daten zu überlassen, sondern auch der Vollzug, also die Art und Weise, wie die Benutzer ihre private Kommunikation gestalten, wird von den Unternehmen bestimmt, ist also fremdbestimmt. Die *objektiv fremdbestimmten* Bedingungen des Kommunikationsvollzuges können - Marx entsprechend - *subjektiv entfremdend wirken*.

⁵⁷⁶ 43,1 Mill. Erwerbstätige in Deutschland; davon sind 39 Mill. Arbeitnehmer und davon sind 31,3 Mill. sozialversicherungspflichtig beschäftigt (Stat. Bundesamt Mai 2016)

Die Entfremdung des Menschen⁵⁷⁷ ergibt sich nach Marx aus der Struktur seiner Arbeit, indem der Arbeitende, der abhängig ist vom Verkauf seiner Arbeitskraft, im Auftrag des Unternehmens Produkte erzeugt, die nicht ihm, sondern denjenigen gehören, die das Unternehmen besitzen.⁵⁷⁸ Auf diese Weise werden die Eigentumsverhältnisse stetig reproduziert, mit dem Ergebnis, dass die arbeitenden Menschen vom Arbeitsprozess und von den Produkten ihrer Arbeit entfremdet sind. Indifferenz gegenüber der Arbeit und Repulsion sind daher konstituierendes Element der Entfremdung. Die Entfremdung in seiner Arbeit sucht der arbeitende Mensch u.a. in seinem privaten Leben zu überwinden bzw. er hofft, die Entfremdung in der Arbeitsausgleichung durch private Interessen und Aktivitäten. Entfremdung könnte sich daher in einer Neigung zum „Privatismus“ ausdrücken, d.h. sie könnte sich vollziehen als „Rückzug ins Private“.⁵⁷⁹

Die Beziehungen des Menschen zu den Dingen und Personen sind also nach Marx charakterisiert durch *fremdbestimmte Arbeit*, die *entfremdend wirkt* und als solche auch erlebt wird. Die sozialen Beziehungen der Menschen untereinander, ob im Betrieb oder im privaten Leben erhalten durch die entfremdende Erfahrung in der lohnabhängigen Arbeit eine Qualität, die beschrieben werden kann, als eine spürbare, eigenartige *Distanz* zu den Dingen und Personen der sie umgebenden Lebenswelt. Diese *Distanz* und eine darin enthaltene relative Gleichgültigkeit der Menschen gegeneinander ist *strukturell bedingt* und ein Ausdruck von Entfremdung. Anders ausgedrückt: Im Fortgang der historischen Praxis von Arbeit und Leben wird Fremdbestimmung *notwendig* zur Entfremdung. Nach Marx entwickelt sich der Mensch in der bürgerlichen Gesellschaft in einem Gegensatz: Einerseits verkauft er sein Arbeitsvermögen, um leben zu können und andererseits ist er ein Mensch, der sich selbst erfährt über seine Bedürfnisse, die sich aber erst in einem privaten Umfeld entfalten können und die sich u.a. auf dem Markt befriedigen lassen. Weder die eine, noch die andere Daseinsweise führt zu seiner Selbstbemächtigung, denn nicht nur in der Arbeit ist der einzelne Mensch fremdbestimmt, sondern auch im privaten Umfeld und im Konsum vollzieht der Einzelne die Befriedigung seiner Bedürfnisse im Rahmen seiner *materiellen Ausstattung* und seiner *sozialen und kulturellen Möglichkeiten*, die sowohl hinsichtlich der Vielfalt sozialer Beziehungen als auch hinsichtlich kultureller Entfaltungsmöglichkeiten (z.B. Bildung) *begrenzt* sind. Die Widersprüchlichkeit der Lebenswelt in kapitalistischen Gesellschaften, nämlich einerseits frei wählen zu können zwischen verschiedenen Angeboten und andererseits nicht über ausreichend Ressourcen zu verfügen, um eine freie Wahl von Gütern und Dienstleistungen realisieren zu können, könnte sich in einer gespaltenen Identität ausdrücken, die dadurch gekennzeichnet ist, dass einerseits der Konsum als Raum der Freiheit „kultiviert“ wird und andererseits die Abhängigkeit von den zur Verfügung stehenden Ressourcen als ein System von materiellen, sozialen und kulturellen *Grenzen* erfahren wird.⁵⁸⁰ Das Ergebnis dieser Erfahrungen reproduziert eine Alltagsbewusstsein, das durch

⁵⁷⁷ in der kapitalistischen Produktionsweise

⁵⁷⁸ Die Produkte enthalten zugleich einen Mehrwert, der den Unternehmen zufällt und die Kluft zwischen den Besitzenden und Nichtbesitzenden weiter vertieft.

⁵⁷⁹ vgl. auch Ulrich Beck, (2012: 155ff), der den Privatismus aus den verbesserten Lebensbedingungen der abhängig Beschäftigten seit den 60er und 70er Jahren herleitet. Vgl. auch Kapitel 6.

⁵⁸⁰ vgl. dazu auch Bourdieu (1993: 97ff)

widersprüchlichen Erfahrungen in den jeweiligen Lebensbereichen (Welt der Arbeit und private Welt) evoziert wird und somit widersprüchliche Wahrnehmungs-Denk und Verhaltensweisen erzeugt,⁵⁸¹ die insoweit ein kulturelles Produkt sind, als das die soziale Welt zerfällt in zwei, sich ihrer Struktur nach widersprechende Bereiche, dem der Arbeit, in dem Fremdbestimmung vorherrscht und dem der Nichtarbeit, in dem - in Grenzen - selbstbestimmt gehandelt werden kann. *Entfremdung* ist also eine Kategorie, die Lebensmöglichkeiten und soziale Beziehungen der Menschen in der *Dimension der widersprüchlichen Erfahrung* fasst, die eine *gespaltene Identität* hervorbringen könnte.⁵⁸² Die psycho-sozialen Folgen dieser Situation können als Unsicherheit und als Rückzug ins Private, aber auch als Angst und Aggression infolge des widersprüchlichen Charakters von Arbeit und Leben charakterisiert werden.⁵⁸³ *Widersprüchliche Erfahrungen* können als das Konstituens der Entfremdung der Menschen von sich selbst und von anderen wirken und vermitteln sich über die aktive Aneignung einer strukturell widersprüchlichen Lebenswelt. Sie verdichten sich schließlich in einem sozial geprägten *Habitus*, der ein „ein System von Grenzen“⁵⁸⁴ reflektiert. Entfremdung als Strukturelement sozialer Praxis hat sich dann durchgesetzt, wenn die Lebensäußerungen der Menschen in *allen* Lebensbereichen entfremdet vollzogen werden. *Entfremdung* ist systemisch und praktisch zunächst also *nicht* das Ergebnis des *Einsatzes* von Technologie. Die *Ausprägung* der Entfremdung, d.h. die Art und Weise, wie Entfremdung sich vollzieht und der *Grad ihrer Beschleunigung* wird aber, wie oben gezeigt wurde, vermittelt und verstärkt durch Technologie.⁵⁸⁵ Die nun folgende kurze theoriegeschichtliche Betrachtung des Begriffs der *Entfremdung* wird auf die e-Kommunikation bezogen und soll den hier vertretenen Entfremdungsbegriff präzisieren. Im Anschluss daran erfolgt die eigentliche Ausdeutung der beobachtbaren Formen der Nutzung der e-Kommunikation als entfremdete Kommunikation.

9.1.2 Rekurs: Die Historie des Entfremdungsbegriffs: Rousseau, Hegel, Marx, Fromm

Entfremdung nach Rousseau

Entfremdung ist seit Rousseau elementarer Bestandteil europäischen Denkens. Rousseau ist der *erste* Denker, der die Entfremdung des Menschen in das Zentrum seiner sozialphilosophischen Betrachtungen stellt und den philosophischen Kern des Problems für alle Nachfolger entfaltet.⁵⁸⁶ Der Kern seiner Aussagen zur Entfremdung geht zurück auf seinen anthropologischen Ansatz zur Deutung menschlicher Existenz. Nach Rousseau hat der Mensch

⁵⁸¹ vgl. hierzu Herkommer, Bischoff, Maldaner u.a. (1979; 1984: 41ff)

⁵⁸² ebd.

⁵⁸³ vgl. dazu ebd. und Wiebel, Pilenko, Nintemann (Hg.) (2011)

⁵⁸⁴ vgl. Bourdieu (2005: 33)

⁵⁸⁵ vgl. dazu auch Rosa (2014: 20f)

⁵⁸⁶ An dieser Stelle wird auf Henning (2015) verwiesen, der Rousseaus Bedeutung in der Theoriegeschichte der Entfremdung ausführlich darstellt.

„die Fähigkeit, sich zu vervollkommen, eine Fähigkeit, die mit Hilfe der Umstände nacheinander alle anderen Fähigkeiten entwickelt und die uns ebenso als Gattung wie als Individuum innewohnt.“⁵⁸⁷

Wenn diese Fähigkeit, sich zu vervollkommen, nun nicht mehr weiterentwickelt werden kann bzw. an den Computer übertragen wird, so hier die Überlegung, dann könnte es sein, dass der Mensch sich seiner selbst immer mehr entfremdet. Indem die Menschen ihre leibbezogenen Fähigkeiten und ihre interaktiven Fertigkeiten immer mehr an die Maschine übertragen oder die Maschine ihre Interaktivität kontrolliert, findet weniger direkter, leibbezogener Austausch mit Menschen statt, stattdessen aber mit technischen Artefakten. Es könnte daher sein, dass die *Entleiblichung* und die *Enteignung* der zwischenmenschlichen Kommunikation durch die Computertechnologie und ihre Folgen, nämlich die *seltener* stattfindende, aufeinander bezogene Handlung der Kommunizierenden eine Rücknahme der Vervollkommnungsfähigkeit des Menschen darstellt, weil eine leibbezogene, psychophysische Resonanz immer weniger stattfindet. Die Enthaltensamkeit von Interaktion und Kooperation in lebendigen, sozialen Bezügen schmälert die Erfahrungen der Menschen und senkt damit seine Fähigkeit, sich i.S. Rousseaus zu vervollkommen.

Rousseau sieht in den Eigentumsverhältnissen zugleich eine enge Begrenzung der Entfaltungsmöglichkeiten der Menschen und fordert daher im Fortgang seiner Abhandlung, dass der Mensch sich emanzipieren möge von seiner Bereitschaft zur Unterordnung unter die gesellschaftlichen Verhältnisse, die ihn entmündigen. Folgendes Zitat von Rousseau soll das veranschaulichen:

„Der erste, welcher ein Stück Landes umzäunte, sich in den Sinn kommen ließ zu sagen: diese ist mein, und einfältige Leute antraf, die es ihm glaubten, der war der wahre Stifter der bürgerlichen Gesellschaft. Wie viele Laster, wie viel Krieg, wie viel Mord, Elend und Gräuel hätte er verhüten können, der die Pfähle ausgerissen, den Graben verschüttet und den Mitmenschen zugerufen hätte: Glaubt diesem Betrüger nicht; ihr seid verloren, wenn ihr vergesst, dass die Früchte Euch allen, der Boden aber niemandem gehört.“⁵⁸⁸

Die Enteignung (Vereinnahmung) der selbstbestimmten Kommunikation der Benutzer durch die Anbieter von social media und ihre Entkoppelung vom kommunikativen Handeln in sozialen Beziehungen entspricht wesentlich der ursprünglichen Akkumulation, wie Rousseau sie beschreibt.

Entfremdung nach Hegel

Hegel betrachtet eine andere Dimension des Begriffs der Entfremdung, indem er Entfremdung als ein Verhältnis charakterisiert, das der Mensch zu den *Dingen* hat, die er wahrnimmt, schafft, kreierte, entwickelt und die ihm schließlich *veräußert* gegenüber *treten*.⁵⁸⁹ Nach Hegel bringt das Handeln Substanz hervor, d.h. eine durch Handlung hervorgebrachte Wirkung, die sich als Entfremdung entfaltet.

„Das Tun und Werden aber, wodurch die Substanz wirklich wird, ist die Entfremdung der Persönlichkeit, denn das *unmittelbar* d.h. *ohne Entfremdung* an und für sich geltende Selbst ist ohne

⁵⁸⁷ Rousseau (2012: 45)

⁵⁸⁸ Rousseau (2012: 74)

⁵⁸⁹ vgl. Hegel (1973. S. 274-276)

Substanz () seine Substanz ist also seine Entäußerung selbst und die Entäußerung ist die Substanz().⁵⁹⁰

Hegel hat Entfremdung als Daseinsbestimmung entwickelt. Diese Auffassung impliziert, dass Entfremdung eine dem Dasein des Menschen inhärente Eigenschaft ist. Sie vollzieht sich zugleich in der Schaffung von Objekten.⁵⁹¹ Nach Axel Honneth geht Hegel in der Analyse der Daseinsbestimmungen des Menschen zugleich auf die Selbsterfahrung des Menschen in seiner Praxiserfahrung ein,⁵⁹² die aus der

„entschlusshaften Absicht zur praktischen, „gegenständlichen“ Verwirklichung der eigenen Intentionen hervorgehen“.⁵⁹³

Honneth kann im Rückgriff auf Hegel (und Mead) schließlich zeigen,

„dass es () der Kampf um Anerkennung ist, der als moralische Kraft innerhalb der sozialen Lebenswirklichkeit des Menschen für Entwicklungen und Fortschritte sorgt.“⁵⁹⁴

Wenn die Anerkennung der Person in ihrer Lebenswirklichkeit eine große Rolle spielt, dann bleibt sie auch bei der Nutzung der Netzkommunikation essenziell. Die Benutzer drücken ihr Bedürfnis nach Anerkennung aus, indem sie *öffentlich* kommunizieren und indem sie sich in Text und Bild selbst inszenieren. Doch der 'Kampf um Anerkennung' (Honneth) ist unter den Bedingungen der Netzkommunikation eine Fiktion, denn was anerkannt wird, sind bestenfalls der versendete Text und/oder das versendete Bild. Die Person hinter dem Monitor bleibt abwesend, ist nicht erkennbar und ist auch nicht gemeint, weil der Austausch öffentlich ist, d.h. entprivatisiert, was die Person und ihre sozialen Beziehungen wiederum schwächt und ihre Entfremdung evoziert. Anerkennung über Kontakte im Netz geschieht zugleich immer unter Bedingungen der Konkurrenz, weil die Zustimmung und Anerkennung der Text- und Bildbeiträge mit Hilfe der LIKE- Taste z.B. gezählt, d.h. operationalisiert werden, was die Konkurrierenden wiederum *entzweit* und die Vereinzelung der Menschen vorantreibt. Die Strategien der Inszenierung in der Öffentlichkeit werden durch die Konkurrenz am Bildschirm überhaupt erst als *Kampf um Anerkennungs* sichtbar, denn Anerkennung ist

„keine kumulative Größe (), sondern steht ständig in der Gefahr, in kurzer Zeit durch den Fluss der Ereignisse und die sich dynamisch verschiebenden sozialen Landkarten entwertet zu werden.“⁵⁹⁵

Die mangelnde Wahrnehmung des Benutzers *als Person* im programmgesteuerten Kommunikationsprozess, veranlasst den vereinzelt Einzelnen vor seinem Monitor dazu, sich vielfältige Kontakte zu suchen und sich dort immer wieder in Text und Bild selbst darzustellen, um Anerkennung zu erhalten, die sich wiederum nicht leiblich wahrnehmbar ausdrückt.

Entfremdung nach Marx

⁵⁹⁰ Hegel (1973, 27) kursiv im Original; Substanz ist nach Hegel Wesen und Zweck der Handlung, die sich in seiner Vorstellung zuerst im Geist entwickelt und manifestiert.

⁵⁹¹ Der neuere phil. Diskurs bewahrt diesen Ansatz und entwickelt ihn fort. Vgl. etwa Bernhard Stiegler (2009)

⁵⁹² Honneth (1994/2014: 54ff)

⁵⁹³ (ebd.: 60) Anführungsstriche im Original

⁵⁹⁴ (ebd.: 227)

⁵⁹⁵ Rosa (2014: 87)

Im Rückgriff auf Rousseau und Hegel hat Marx die Wirkung der Entfremdung als eine Folge der spezifischen Organisation von Arbeit und Wirtschaft, also den vorgefundenen Eigentumsverhältnissen erkannt und entwickelt. Für Marx ist Entfremdung ein Begriff, dessen Bezugsfeld notwendig zuerst der Arbeits- bzw. Produktionsprozess selbst ist. Marx analysiert den Produktionsprozess als einen Prozess, der die Eigentumsverhältnisse als spezifische Aneignungsverhältnisse reproduziert und in dem Verdinglichung⁵⁹⁶ und Entfremdung sich entfalten und herstellen durch die Trennung der Produzenten von den Produktionsmitteln. Nach Marx ist *entfremdete Arbeit* für die Menschen ein Mittel ihrer Existenz.⁵⁹⁷ Von dort greift Entfremdung aus in den gesamten Zusammenhang von Arbeit und Leben, ist also auffindbar in der *praktischen* Daseinsweise der Menschen. In seinen berühmten Thesen über Feuerbach formuliert Marx seine grundsätzliche Denkweise:

„Aber das menschliche Wesen ist kein dem einzelnen Individuum innewohnendes Abstraktum. In seiner Wirklichkeit ist es das Ensemble der gesellschaftlichen Verhältnisse.“ (These 6 über Feuerbach)

„Das gesellschaftliche Leben ist wesentlich praktisch. Alle Mysterien, welche die Theorie zum Mystizismus verleiten, finden ihre rationelle Lösung in der menschlichen Praxis und im Begreifen dieser Praxis.“ (These 8 über Feuerbach)⁵⁹⁸

Indem Marx die menschliche Praxis zum allumfassenden Kriterium der Erkenntnis macht, wird sie zum bedeutendsten Kriterium für seine Kritik der sozialen Verhältnisse. *Entfremdung* ist in diesem Zusammenhang eine Kategorie, die ein Werturteil einschließt.⁵⁹⁹ Da die Struktur der kapitalistischen Arbeits- und Wirtschaftsordnung gekennzeichnet ist durch soziale Ungleichheit, reproduziert sie systemisch und praktisch Entfremdung. Maß und Grad der Entfremdung der arbeitenden Menschen wird wiederum maßgeblich von der Produktivität der Arbeit bestimmt und damit vom Stand der *Produktivkraftentwicklung*, was bedeutet, dass das *Verhältnis* der körpergebundenen, menschlichen Arbeit zu der Arbeit von *Maschinen* zum Ausdruck des entfremdeten, antagonistischen Charakters von Arbeit und Leben im Kapitalismus wird.⁶⁰⁰

Zusammenfassend formuliert Marx:

„indem die entfremdete Arbeit die Selbsttätigkeit, die freie Tätigkeit zum Mittel herabsetzt, macht sie das Gattungswesen des Menschen zum Mittel seiner physischen Existenz. Das Bewusstsein, welches der Mensch von seiner Gattung hat, verwandelt sich durch die Entfremdung also dahin, dass das Gattungsleben ihm zum Mittel wird. Die entfremdete Arbeit macht also: das Gattungswesen des Menschen sowohl die Natur als sein geistiges Gattungsvermögen zu einem ihm fremden Wesen, zum *Mittel* seiner *individuellen Existenz*. Sie entfremdet dem Menschen seinen eigenen Leib, wie die Natur außer ihm, wie sein geistiges Wesen, sein *menschliches* Wesen. Eine unmittelbare Konsequenz davon, dass der Mensch dem Produkt seiner Arbeit, seiner Lebenstätigkeit, seinem Gattungswesen entfremdet ist, ist die *Entfremdung des Menschen von dem Menschen*.“⁶⁰¹

Weil Marx die ontologische Perspektive überwindet und von der historisch-praktischen Form des Handelns und Denkens von Menschen ausgeht, wird aus dem abstrakten Begriff der Entfremdung (Hegel) ein *soziales* Phänomen, d.h. Entfremdung muss in der Wirklichkeit

⁵⁹⁶ vgl. Honneth (2005)

⁵⁹⁷ Marx (2005: 54ff); Ökonomisch-philosophische Manuskripte, Meiner, Hamburg

⁵⁹⁸ Marx, Thesen über Feuerbach in: Marx/Engels Ausgewählte Schriften II, (1972: 371f, Herv. A.K.)

⁵⁹⁹ vgl. auch Joachim Israel (1972: 88f)

⁶⁰⁰ vgl. Marx, Das Kapital Bd.1, MEW 23 (1972, 454-455)

⁶⁰¹ (Marx, ebd.: 63-64, kursiv im Original)

auffindbar sein. Entfremdung ist nach Marx also keine, dem Dasein des Menschen inhärente Bestimmung, sondern sie ist *soziale Praxis*, die sich ergibt aus der Art und Weise, wie *Arbeit und Leben* unter kapitalistischen Bedingungen organisiert ist. Diesen Aspekt greift Fromm auf und entwickelt ihn weiter zu einem allumfassenden sozialen Phänomen der zwischenmenschlichen Beziehungen in Arbeit und Leben im Kapitalismus, was im Folgenden näher erläutert wird.

Entfremdung nach Fromm

Entfremdung ist für Fromm ein *allumfassendes* sozialpsychologisches Phänomen kapitalistischen Arbeitens und Wirtschaftens. Im Rückgriff auf Marx stellt Fromm fest, dass der (bürgerliche) Mensch erfahren muss, dass er nicht in der Lage ist, das, was er tut und wonach er handelt, zu durchschauen und zu beherrschen.

„Der entfremdete Mensch hat den Kontakt mit sich selbst genauso verloren, wie er auch den Kontakt mit allen anderen Menschen verloren hat. Er erlebt sich und die anderen so, wie man Dinge erlebt - mit den Sinnen und dem gesunden Menschenverstand, aber ohne mit ihnen und der Außenwelt in eine produktive Beziehung zu treten.“⁶⁰²

Für Fromm durchdringt Entfremdung alle Lebensbereiche der Gesellschaft, die Arbeit und das private Leben. Zugleich verweist Fromm auf einen anderen Zusammenhang, den er entwickelt aus der Beobachtung der Charakterentwicklung von Menschen unter den gg. sozialen Verhältnissen, in denen sie leben und arbeiten.

Weil die Entwicklung der modernen Gesellschaft zur Auflösung primärer Bindungen geführt habe und der heutige Mensch im Wesentlichen allein und auf sich gestellt sei

„versucht er, das Problem auf eine andere Art und Weise zu lösen, indem er sich den anderen anpasst. Er fühlt sich sicher, wenn er seinen Mitmenschen möglichst ähnlich ist. Sein wichtigstes Ziel ist, von anderen bejaht zu werden; seine größte Angst, nicht bejaht zu werden. Anders zu sein, das Gefühl zu haben, einer Minderheit anzugehören, das sind Gefahren, die sein Sicherheitsgefühl bedrohen. Daher strebt er nach uneingeschränkter Konformität.“⁶⁰³

Passiv und eher verdrängend versuchen die Menschen die Grundprobleme ihrer Existenz zu bewältigen und scheitern.

„Der entfremdete Mensch (...) kann nicht gesund sein. Da er sich selbst als ein Ding, eine Investition erlebt, die von sich selbst und von anderen zu manipulieren ist, fehlt ihm das Selbstgefühl. Dieser Mangel an Selbst erzeugt eine tiefe Angst. (...) Die Folge ist, dass er sich noch um so mehr um Konformität bemühen muss, um nur anerkannt zu werden und Erfolg zu haben.“⁶⁰⁴

Für die moderne bürgerliche Gesellschaft diagnostiziert Fromm zugleich eine umfassende Entkoppelung des Menschen von seinen natürlichen Lebensgrundlagen.⁶⁰⁵ Die Technikgläubigkeit des modernen Menschen sei im Grunde eine gigantische Verdrängung der Tatsache des natürlichen Todes alles Lebendigen, die der Mensch verleugnet, wobei Technikgläubigkeit das Verhältnis von Mensch und Maschine insofern adäquat spiegelt, als

⁶⁰² Fromm (1980: 120)

⁶⁰³ Fromm (ebd.: 189)

⁶⁰⁴ Fromm (ebd.: 195)

⁶⁰⁵ vgl. Fromm (GA 1980)

dass für Fromm die Entfremdung des Menschen letztendlich im Verhältnis des Menschen zur Maschine wurzelt.

„Er (der Mensch, A.K.) ist eher ein Bestandteil der Maschine als ihr Herr und tätiger Urheber. Die Maschine steht nicht in seinem Dienst und verrichtet für ihn Arbeiten [...], sondern sie ist zu seinem Herrn und Meister geworden. [...] Man kann seine Arbeit definieren als Ausführung von Tätigkeiten, die nicht von den Maschinen ausgeführt werden können.“⁶⁰⁶

Fromm glaubt, ein allumfassendes Entfremdungssyndrom feststellen zu können, dass den Menschen unfähig macht, sich aktiv in Beziehung zur Welt zu setzen und zu handeln.

„Es gibt kein psychologisches Abkürzungsverfahren für die Überwindung der Identitätskrise; sie ist nur durch die fundamentale Umwandlung des entfremdeten Menschen in einen lebendigen Menschen zu überwinden.“⁶⁰⁷

Dass Arbeit in der Geschichte immer schon entfremdet geschieht und dass die entfremdete Arbeit sich zugleich verdinglicht in einem Produkt, dessen Herstellungsprozess der Mensch nicht mehr kennt und dessen Ergebnis ihm nicht gehört, diese sich historisch entwickelnde Daseinsweise des Menschen, die am Ende die *spezifische Form der Lohnarbeit* zur allgemeinen, allein gültigen Form der Arbeit erhebt, deutet Fromm als Selbstentfremdung des Menschen, die Folge und Ergebnis seiner Erfahrung ist, die ihn zum Anhängsel der Dinge macht, die er selber geschaffen hat, aber nicht beherrscht.

„Tatsächlich erfährt sich ein solcher Mensch nicht als aktiver Träger seiner eigenen Kräfte und seines eignen Reichtums, sondern als ein verarmtes <Ding>, das von Kräften außerhalb seiner selbst abhängig ist, in die er seine lebendige Substanz hineinprojiziert hat (...) Die Entfremdung in unserer modernen Gesellschaft ist fast total. Sie kennzeichnet die Beziehung des Menschen zu seiner Arbeit, zu den Dingen, die er konsumiert, zum Staat, zu seinen Mitmenschen und zu sich selbst. Der Mensch hat sich eine Welt von vom Menschen geschaffenen Dingen errichtet, wie sie nie zuvor existierte.“⁶⁰⁸

Fromms Analyse der Entfremdung hat gezeigt, dass Entfremdung sich auch ausdrückt in einer durch Technologie bestimmten Interaktion, die er als eine Neigung zur Konformität aus Angst vor Ausschluss charakterisiert und die das Ergebnis einer tief verwurzelten Technikgläubigkeit ist, die Fromm als Konsequenz der Selbstveräußerung des Menschen in Arbeit und Leben im Kapitalismus deutet. Die Entfremdung zeigt sich als fortschreitende Vereinzelung der Menschen, die zunächst gegeben ist durch das strukturelle Gesamtgefüge von Arbeit, Konsum und sozialer Dislozierung, die sich jetzt entfaltet durch die allumfassende Abhängigkeit von Technologie in Arbeit *und* Leben der Vielen.

Die Aussagen Fromms berücksichtigend, erfolgt nun die Ausdeutung der bisherigen Ergebnisse der Arbeit über die psycho-sozialen Folgen der programmgesteuerten Kommunikation als *entfremdete* Kommunikation. Unter dem Titel *Strukturelle Ursachen der Entfremdung* werden Vereinzelung, Privatismus, Konsum und Zeithandeln erläutert.

⁶⁰⁶ Fromm (1980: 174)

⁶⁰⁷ Fromm zit. nach Areggar-Moros (1989: 93)

⁶⁰⁸ Fromm (1980: 123)

9.2 Strukturelle Ursachen der Entfremdung

Die strukturellen Verhältnisse in Arbeit und privatem Leben der Menschen führen, wie oben erläutert, zu Widersprüchen in der Entwicklung von Identität und Selbstbestimmung in ihrem Verhältnis zur sozialen Welt, so dass die Entfremdung der Menschen von sich selbst und von Anderen voranschreitet. Die Mediatisierung des Alltagslebens entfaltet und fördert diese Entwicklung. Mit Fromm kann das Verhältnis der Menschen zur Maschine resp. der von ihnen genutzten Technologie als ein entfremdetes Verhältnis charakterisiert werden, das die Menschen herauslöst aus ihrem inkorporierten, kooperativen, sozialen Dasein und sie den Strukturen eines technologiegeleiteten Daseinsvollzugs überantwortet. Die Funktionskette: maschinelle Fertigung – Computer – computergesteuerte Fertigung - algorithmisch gesteuerte Kommunikation soll ein Beispiel hierfür sein. Durch die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation schreitet der Verlust an Authentizität und Selbstbestimmung voran, bei gleichzeitigem Verlust an sozialer Erfahrung in situativem Tun. Das Mensch-Maschine-Verhältnis überformt den Daseinsvollzug der Menschen und unterwirft ihnen die strukturellen, sozio-technischen Vollzugsbedingungen jetzt überall, nicht nur in der Arbeit, sondern auch im privaten Leben. Zugleich treibt sie die Menschen, wie oben gezeigt, in eine Abhängigkeit von den Funktionen der Kommunikationstechnologie und fördert auf diese Weise ihre Vereinzelung, was wiederum ihre Bereitschaft fördert, sich der technologiegeleiteten Kommunikation zu überantworten. Dieser Zusammenhang soll im Folgenden schrittweise erläutert werden.

9.2.1 Zum Verhältnis von Vereinzelung, Individualisierung und programmgesteuerter Kommunikation

Als vereinzelter Einzelner in der Arbeit und am Markt sind dem Menschen die Bedürfnisse der anderen vereinzelt Einzelnen strukturell gesehen gleichgültig.⁶⁰⁹ Wenn angenommen wird, dass

„die Gefahr der Vereinzelung () erst dort (beginnt), wo sich der Mensch als Individuum erkennt“⁶¹⁰ könnte Vereinzelung als „Individualisierung“ gedeutet werden. „Individualisierung“ wäre unter dieser Prämisse nur ein anderes Wort für Vereinzelung. Die Strukturen der sozio-ökonomischen Verhältnisse fördern die Vereinzelung der Menschen, indem sie, wie oben erläutert, durch die Struktur der Arbeitsverhältnisse ihren „Rückzug ins Private“ vorantreiben, wo sich der Einzelne frei und selbstbestimmt wähnt und es *in seinen Grenzen* auch ist.⁶¹¹ So gesehen erscheint Vereinzelung als „Individualisierung“.⁶¹²

Die Vereinzelung der Menschen im Kapitalismus wird zur Voraussetzung von Arbeit und Leben und scheint zugleich so, als ob sich der Lebensvollzug der Menschen individualisiere,

⁶⁰⁹ Zu den ökonomischen Ursachen vgl. Marx, Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie (1974: 715ff); Das Kapital Bd.I, (1972: 673ff) und Bd.II (1974: 94ff) In den Grundrissen spricht Marx (1974: 6) vom *zoon politicon*, das sich nur in der Gesellschaft vereinzeln kann.

⁶¹⁰ Ludwig (1991: 169)

⁶¹¹ siehe Kap. 9.1.1.;

⁶¹² vgl. hierzu auch Beck (2012: 121ff)

weil die Privatsphäre als ein selbstbestimmtes soziales Feld erlebt wird, was sie in ihren Grenzen auch ist. Durch die Lebensweise wird die Bindung in Gruppe und Gemeinschaft tendenziell jedoch seltener⁶¹³ und die Entwicklung eines „Wir-Gefühls“ z.B. kann sich weniger entfalten, weil gemeinschaftliche Erfahrungen weniger stattfinden, was die Vereinzelung weiter steigert. Die Entwicklung kann als eine fortschreitende Entfremdung von einem sozialen Zusammenhalt in Gruppen und Gemeinschaften gedeutet werden, denn die Entfremdung des Menschen vom Menschen ist nirgendwo anders *spürbarer* als in der Vereinzelung. Damit bereitet die Wirtschafts- und Sozialordnung den Boden vor, für eine Erosion der zwischenmenschlichen Beziehungen und des gemeinschaftlichen Handelns. Technologie ist *nicht* die *Ursache* dieser Entwicklung, sondern die Struktur der sozialen Verhältnisse selbst treibt die Vereinzelung hervor. Da die Nutzung der Technologie die Vereinzelung der Menschen vor ihren Monitoren aber voraussetzt, ihre Entkoppelung von gemeinschaftlichen Aktivitäten also beschleunigt, steigert sie die Entfremdung des Menschen vom Menschen. Zugleich verstärkt die Vereinzelung der Menschen ihr Bedürfnis und ihre Bereitschaft, sich selbst darzustellen, um Anerkennung zu erhalten, wofür mit den sozialen Medien eine Technologie bereit steht, die dieser Bereitschaft entgegenkommt.⁶¹⁴

9.2.2 Der Doppelcharakter der Privatsphäre unter Bedingungen der programmgesteuerten Kommunikation

Die Person deutet das private Leben als einen Ort der Selbstbestimmung und Selbstentfaltung, der es, wie oben erläutert, in seinen Grenzen auch ist. Ein „Andersmachen im Kleinen“⁶¹⁵ beherrscht die vielfältigen soziokulturellen Lebensformen.

Da Technologie heute alle Lebensbereiche durchdringt, findet der Rückzug ins Private auch in der Form des Aufenthaltes der Person in einem virtuellen Raum statt. Weil die Person sich im Netz auf privatem Feld wähnt - selbst wenn sie vom Gegenteil erfährt, nämlich von der Überwachung - hindert sie das nicht, virtuell präsent zu sein. Die Person erscheint dort, wo sich alle anderen Personen auch begegnen und um dabei zu sein und teilzunehmen findet sie sich wieder in virtuellen Gruppen von Menschen, die ihr Privatleben um eine virtuelle Variante zu ergänzen suchen, eine Variante, die, wie gezeigt, technologiebedingt aber immer in einen öffentlichen Austausch übergeht. Die programmgesteuerte Kommunikation erlaubt es nicht, sich privat auszutauschen, sondern ihr Wesen besteht medienstrukturell gerade in dem kommunikativen Austausch in der Öffentlichkeit. Der „Rückzug ins Private“ endet somit in der Entprivatisierung.⁶¹⁶

Die Frage nach der Rolle der Technologie als konstituierendes Element von Entfremdung im privaten Leben stellt sich eben dann, wenn die *Anwesenheit der Person* in Gruppen und Gemeinschaften durch Technologie verhindert wird, d.h. wenn (leiblich vermittelte)

⁶¹³ vgl. Kap. 5.7 + 5.12

⁶¹⁴ vgl. Kap. 5

⁶¹⁵ Ulrich Beck (2012: 156)

⁶¹⁶ vgl. Kap. 6

Erfahrung der Menschen durch Technologie ausgeschlossen wird. Heidegger hat darauf hingewiesen, dass es darauf ankommt, nach dem *Wesen* von Technik zu fragen und nicht allein nach ihrer Bestimmung (Ziel/Zweck).⁶¹⁷ Es ist eine Notwendigkeit nicht nur danach zu fragen, was Ziel und Zweck des Gebrauchs einer Technologie ist, sondern auch danach zu fragen, worin der Sinn und die Bedeutung des Einsatzes von Technologie besteht. Wenn Ziel und Zweck der programmgesteuerten Kommunikationssysteme im kommunikativen Austausch im privaten Leben besteht, also in einem Bereich, der in seinen Grenzen selbstbestimmt ist, aber jetzt von den algorithmischen Strukturen der programmgesteuerten Kommunikation vereinnahmt wird, dann entsteht ein unauflöslicher Widerspruch, weil die persönlichen Daten und Informationen der Benutzer, die sie in ihrer freien Zeit erzeugen, um als Personen aufzutreten und wahrgenommen zu werden, wenn diese Daten und Informationen zur Basis des Geschäftsfelds der Anbieter werden. An dieser Tatsache wird deutlich, dass das Wesen der Kommunikation, nämlich den Austausch zwischen Menschen herzustellen und zu vermitteln, nicht mehr Ziel und Zweck der programmgesteuerten Kommunikation ist. Das Wesen der programmgesteuerten Kommunikation besteht vielmehr darin, Profit zu generieren, indem sie die Bedürfnisse der Menschen nach Austausch mit Anderen benutzt, um Daten zu erzeugen, die anschließend verkauft werden, denn die Algorithmen der Kommunikationssysteme sind so angelegt, dass sie *möglichst viele* Daten erzeugen, die anschließend kommerziell verwertet werden. Der Widerspruch entfaltet sich in der Nutzung der Technologie, weil das Kommunikationsangebot der Anbieter in eine *Enteignung* des kommunikativen Handelns der Benutzer umschlägt. Die Benutzer werden *vereinnahmt* von einer programmgesteuerten Kommunikation, die anderen Zwecken dient als ihren eigenen, die darin liegen, sich privat auszutauschen und die ihnen jetzt ihre Selbstwirksamkeit nimmt, indem sie dazu anhält, technikgeleitet *entleiblich* zu kommunizieren und die ihnen auf diese Weise die Teilhabe in Gemeinschaften und der damit verbundenen Selbstwirksamkeit vorenthält. Die programmgesteuerte Kommunikation *wirkt* daher *notwendig* entfremdend.

9.2.3 Entfremdete Bedürfnisse und Konsum

In einer Gesellschaft, die auf Verwertung ausgerichtet ist, die auf dem Markt realisiert wird, erscheinen die Bedürfnisse der Menschen als Bedürfnisse nach dem Besitz von Waren (Marx). An der Oberfläche der Gesellschaft erscheinen ihre Bedürfnisse also vor allem als zahlungsfähige Nachfrage. Infolge einer durch Wissen und Technologie erhöhten Qualität der Produkte scheinend die Bedürfnisse der Menschen durch Konsum dieser Produkte befriedigt zu werden und sind deshalb auf deren Konsum ausgerichtet. Wenn soziales Handeln sich auf den Konsum von Waren richtet, mit der Erwartung, dass bestimmte Bedürfnisse durch Konsumtion befriedigt werden, könnte das ein Ausdruck entfremdeten Verhaltens sein, weil der Konsum von Waren, z.B. das neueste i-phone zu

⁶¹⁷ Heidegger (1978: 9-40)

besitzen, den Kern des Bedürfnisses, z.B. das Bedürfnis nach Anerkennung im kommunikativen Austausch, letztlich nicht befriedigt. Hinzu kommt, dass in einer Gesellschaft, die große Unterschiede in der sozialen Lage ihrer Mitglieder kennt, der von einer Person eingenommene Platz in der Hierarchie der Gesellschaft die Bedürfnisse der Person bestimmt. Die Konsumtion von Waren enthält aber einen Widerspruch zwischen ihrem Wesen und ihrer Erscheinung, der durch die stetige Präsenz des Individuums am Markt nicht aufgehoben wird. Der Widerspruch zwischen Wesen und Erscheinung in der Konsumtion drückt sich aus in der Tatsache, dass die Konsumtion einerseits ein Akt der freien Wahl ist, aber dass andererseits das, was konsumiert wird, materiellen und sozialen Grenzen unterworfen ist. Der Konsument hat eben nicht die freie Wahl, denn seine Entscheidungen, was konsumiert wird, sind von seiner sozialen Lage abhängig und sie drücken sich – soweit es Bedürfnisse nach Kommunikation und Austausch sind – heute in einer spezifischen Form aus, nämlich in dem Bedürfnis, die vorhandene Technologie zu nutzen, weil sie da ist und ihre Nutzung nichts kostet. Bedürfnisse, die auf Kontakt und Gemeinschaft mit anderen Menschen gerichtet sind, haben sich verwandelt in ein Bedürfnis nach dem Besitz von Waren, die Kontakt und Gemeinschaft *symbolisieren*. Die Vorstellung, dass die Befriedigung der Bedürfnisse nach sozialen Kontakten durch die Nutzung bzw. den Konsum von Kommunikationstechnologie hergestellt werden kann und die dadurch gekennzeichnet ist, dass Abwesende mit Abwesenden kommunizieren, diese Vorstellung birgt einen Widerspruch in sich, denn soziale Kontakte sollten, wenn die Bedürfnisse nach Kontakt und Austausch befriedigt werden sollen, den Menschen Interaktion und Teilhabe ermöglichen. Der Charakter der e-Kommunikation, der Interaktion und Teilhabe ausschließt, wird durch die *Interaktivität* der Benutzer in den sozialen e-Netzwerken verschleiert. Die Vorstellung, dass der technologievermittelte Austausch zwischen Menschen in Form der Interaktivität *ihr Bedürfnis* ist, könnte dahinter liegendes Bedürfnis der Menschen verdecken, das darin besteht, wahrgenommen und anerkannt zu werden und mit Anderen gemeinsam zu handeln. Die Kommunikation im Netz, die hypertextuell verläuft und eine Kommunikation zwischen Instanzen ist, wird mystifiziert, denn sie findet entleiblicht statt und ist diskontinuierlich. Ein Account in Facebook, der täglich bedient wird, verschleiert in Wahrheit den Rückgang von leiblich erfahrbaren Kontakten und Begegnungen.⁶¹⁸ Zugleich sind die größten Unternehmen der Welt nach Umsatz und Gewinn diejenigen, die die Bedürfnisse von Millionen Menschen nach Kontakt und Austausch und nach schnellem Zugang zu Informationen befriedigen.^{619 620}

⁶¹⁸ vgl. Kap. 5.1 Bericht der Drogenbeauftragten 2016

⁶¹⁹ Die weltgrößten Unternehmen sind u.a. Apple (1.Stelle), Microsoft (2.Stelle) und Google (5.Stelle); und an 21. Stelle Facebook. Quelle Handelsblatt v. 29.12.2014. Facebook hat im Januar 2017 den Umsatz und Gewinn wieder verdoppelt. Statista Infografik Ticker 02-2017

⁶²⁰ Facebook hat den Umsatz 2015 von 17,9 Mrd. 2016 auf 27,7 Mrd. mehr als um 50% und den Gewinn von 3,7 Mrd. auf 10,2 Mrd. fast verdreifacht (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/217061/umfrage/umsatz-gewinn-von-facebook-weltweit/>).

9.2.4 Entwickelte Bedürfnisse der Benutzer und was mit ihnen geschieht

In den *Grundrissen* entwickelt Marx, dass bei Einsparung von Arbeitszeit, die eine Vermehrung der freien Zeit bedeutet, die Entwicklung des Individuums möglich wird.

„Die freie Zeit – die sowohl Mußezeit als auch Zeit für höhere Tätigkeiten ist- hat ihren Besitzer natürlich in ein andres Subjekt verwandelt und als dies andere Subjekt tritt er dann auch in den unmittelbaren Produktionsprozess.“⁶²¹

Eine Grundlage für die Entfaltung der Potentiale von Wissen und Können einer Person

„in dessen Kopf das akkumulierte Wissen der Gesellschaft existiert“⁶²²

bildet also auch die vom notwendigen Lebenserwerb *freie* Zeit. Jetzt entfalten sich Fähigkeiten und Fertigkeiten der Person über die Kenntnisse und Fertigkeiten hinaus, die im Arbeitsprozess gebraucht werden. Dieser Zuwachs an Fähigkeiten, Wissen und Fertigkeiten steigert die Produktivität der Arbeit. Die produktiven Unternehmen und vor allem die Anbieter von e-Kommunikationssystemen können davon ausgehen, dass dieser Zuwachs an Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen, entstanden in der freien Zeit, ihnen ohne Kosten zufällt.⁶²³ In den Grundrissen weist Marx darauf hin,⁶²⁴ dass Maß und Qualität der *notwendigen*⁶²⁵ und *entwickelten* Bedürfnisse von der Zeit abhängt, die zu ihrer Befriedigung gebraucht wird. Je mehr Zeit *außerhalb* der Arbeit zur Verfügung steht, desto mehr freie Zeit für entwickelte Bedürfnisse bleibt übrig. Die Verkürzung der Arbeitszeit hat dazu geführt, dass die Menschen mehr freie Zeit zur Verfügung haben. Sie nutzen dieses Mehr an freier Zeit u.a. für die Kommunikation in den Massenmedien. *Erst jetzt* gibt es also für Medien und Unternehmen, die in diesem Feld kommerziell tätig werden, Möglichkeiten, die Bedürfnisse der Menschen nach kommunikativem Austausch zu verwerten. Bei Erfüllung der technologischen Voraussetzungen entwickeln sich erst jetzt Unternehmen auf dem Feld der zwischenmenschlichen Kommunikation. Struktur und Charakter der Technologie fördern zugleich die Übertragung sozialer Kompetenzen auf die Technologie, mit der Folge, dass die Menschen in eine Abhängigkeit vom technischen Produktgeräten, das wiederum ihr soziales Dasein steuert in dem Sinne, als dass ihnen keine Wahl bleibt als die, sich an die Formen der programmgesteuerten Kommunikation anzupassen, um gesellschaftlich inkludiert zu sein. Die Technologie liefert die Möglichkeit leiblosen Daseins der Menschen im Netz, was wiederum zur Voraussetzung ihrer Inklusion wird, womit die Entfremdung der Person von ihrer Lebenswelt vollendet ist.

⁶²¹ Marx, Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie (1974: 599)

⁶²² (ebd.: 600)

⁶²³ Die Geschäftsgrundlage der Anbieter von e-Kommunikationssystemen ist die freiwillige und kostenlose Überlassung der persönlichen Daten der Benutzer.

⁶²⁴ (ebd.: 89)

⁶²⁵ Nahrung, Wohnen, Kleidung

9.2.5 Das Zeithandeln der Benutzer–ein Verlust an Leib und an Leben

Weil die freie Zeit heutenachhaltig eingenommen wird von den Anbietern der programmgesteuerten Kommunikationssysteme, fehlt diese Zeit, die dort verbracht wird, den Benutzern in anderen kommunikativen Bezügen.

„Was dem zur Flexibilität gedrängten Menschen fehlt, ist die Zeit, die nötig ist, um Vertrauen in einer Gemeinschaft aufzubauen (etwa in einem Arbeitsteam) und die eignen Prinzipien im sozialen Kontakt durch eine Identifikation mit Personen, Situationen und Herausforderungen entwickeln und in kontinuierlicher Präsenz - für die eine konkret greifbare, spürbare *leibliche* Präsenz unabdingbar ist – auch darstellen zu können.“⁶²⁶

Nun kann eingewendet werden, dass der Benutzer darüber schlussendlich selbst bestimmt, wie lange er sich vor dem Monitor aufhält und welche Kommunikationsangebote er nutzt. Die Kommunikationspraxis zeigt aber ein anderes Bild. In der Nutzung des Systems liegt nicht nur eine Verführung, die vielfältigen Kommunikationsangebote anzunehmen, die - imwörtlichen Sinn- *wahllos* für den Benutzer auf dem Monitor erscheinen, sondern der Benutzer „klebt“ durch die strukturellen Bedingungen der Kommunikationssysteme am Bildschirm und wird angehalten, sich erneut an den Möglichkeiten, die die Anbieter ihm eröffnen, zu beteiligen. Es wird deutlich, dass es sich beim Aufenthalt vor dem Bildschirm um ein außergeleitetes „Tun“ in einem Maße handelt, dass den Benutzer in seiner freien Zeit tendenziell entmündigt, mindestens ihn aber befristet entkoppelt von seiner leiblich erfahrbaren sozialen Beziehungen. Anke Abraham stellt fest, dass *Erfahrungsarmut* die Menschen

„() des Tätigseins im Sinne seiner Kräfte und Fähigkeiten und des Erschaffens eigener Kreationen (beraubt). Der Mensch kann die Wirklichkeit nur zu spüren bekommen, indem er in ihr tätig wird ().“⁶²⁷

Erfahrungen zu machen und sie im kommunikativen Handeln zu nutzen, braucht Zeit. Diese Zeit geht durch außen- und technologiegeleitetes Tun verloren, weil die Technologie die Bewegung im Tun „unterdrückt“. Es ist sozusagen ihre Bestimmung, die Leiblichkeit des kommunikativen Handelns außer Kraft zu setzen. Sie verhindert leibgebundene Erfahrung und macht den Benutzer zum Glied in einer Kette der Endgeräte. Statt im Sinne einer *reflexiven Leiblichkeit* (Gugutzer) in körperlich stattfindenden zwischenmenschlichen Begegnungen Erfahrungen zu machen, befindet sich der Benutzer real (in Echtzeit) im Austausch mit der Maschine, wobei die Maschine Inhalt und Struktur der „Begegnung“ vorgibt und die Menschen ihrer spezifischen Eigenart enteignet, die darin besteht, leiblich erfahrbar für sich selbst und für andere in Erscheinung zu treten, also als tätiges Subjekt in Erscheinung zu treten und identifizierbar zu sein.

Wenn angenommen wird, dass die Benutzer durch ihre Kommunikation in sozialen Netzwerken ihre Anonymität überwinden und ihre Leiblosigkeit und fehlenden Bindungen kompensieren, wenn sie gegen fehlende Anerkennung kämpfen, und über das, was sie tun Kontrolle ausüben wollen, dann spiegeln diese Wünsche ihre „wahren Bedürfnisse“ und sie spiegeln ihr wahres Verhältnis zur Welt. Ihre Kommunikationspraxis zeigt, dass ihnen nicht

⁶²⁶ Anke Abraham in: Gugutzer (Hg.) (2006: 123)

⁶²⁷ Abraham (ebd.: 125)

bewusst ist, dass die Art und Weise ihrer Kommunikation nicht zur Befriedigung ihrer Bedürfnisse beiträgt, im Gegenteil, dass die Netzkommunikation die Benutzer aus ihrem sozialen Umfeld entfernt. Weil Resonanz, also der „Widerhall“ der Lebensäußerungen zwischen Menschen, nur leiblich vermittelt herzustellen ist, kann der durch Technologie vermittelte Kontakt kein „Widerhall“ sein, sondern er ist nichts anderes als eine elektronisch vermittelte Übertragung von Daten, wobei der Kontakt zwischen den technischen Instanzen auf Servern der Internetkonzerne besteht und nicht zwischen den Kommunizierenden, denn *Diskontinuität* und *Abwesenheit* sind die immanenten Eigenschaften der programmgesteuerten Kommunikation. Die Konsequenzen sind im Netz heute überall sichtbar: Die Menschen werden überwältigt von selbstzentrierten Beobachtungen, von gefälschten Nachrichten und /oder Schein-Neuigkeiten, von Hassparolen und Beschimpfungen, die sich durch die Anonymität im Netz entwickeln und verbreiten können.⁶²⁸

Die Mediatisierung der Lebenswelt ist gekennzeichnet durch ein Leben in der Vereinzelung, eine Vereinzelung, die den Menschen täglich die *Überlegenheit der Dinge* spiegelt und die ihnen Anerkennung in Arbeit und Leben tendenziell vorenthält und die tendenziell nur schwache Bindungen an Andere zulässt. In dieser Lebenswelt muss der Benutzer tun, was alle tun, eben *weil* er keine Kontrolle über die Prozesse hat, keinen Zugang zu sozialen Ressourcen und deren Verteilung, keinen Zugang zum Anderen, der genau so lebt wie er selbst. Sein Verhältnis zu den Kommunikationstechnologien ist gekennzeichnet durch eine Mystifizierung des Computers und seiner technischen Möglichkeiten, also durch eine Mystifizierung technischer Artefakte. Man kann daher sagen, dass sich die Entäußerung der Menschen in den Dingen zu einer Verdinglichung⁶²⁹ ihres Daseins entwickelt hat und sie der sachlichen Notwendigkeit der Dinge unterwirft, weil ihre Arbeit und nun auch ihr privates Leben tendenziell keine alle Sinne beteiligende, selbstbestimmte Lebenstätigkeit mehr ist, sondern eine im Rahmen der wirtschaftlichen Verhältnisse benutzte Funktion, die erfüllt wird, um wiederum Dinge zu schaffen, die sie beherrschen. Die Bewunderung der Technologie bzw. der technischen Artefakte ist Ausdruck ihrer Entfremdung von sich selbst, weil der Mensch sein eigenes Wesen nicht mehr wahrnimmt, dass anders ist, als das Wesen der technologischen Artefakte, die er geschaffen hat. Wenn dem Menschen die *Teilhabe* am Prozess, der die Artefakte kreiert, verweigert wird und nur der Konsum der von ihm selbst geschaffenen Artefakte bleibt, dann verliert ihr Dasein seinen Sinn, der darin liegt, dass der Mensch in Anerkennung seiner Arbeit seinen *anerkannten Platz* hat im sozialen Leben, das ihn zugleich erhält. Die Selbstwirksamkeit, die durch pro-soziales, d.h. sinnlich erfahrbares Verhalten zum Anderen eintritt und ihn als Person stärkt und ihm seine Souveränität zurückgibt, wird heute dominiert von einer technologiegeleiteten Interaktivität, die ihn tendenziell enteignet und so immer tiefer entfremdet von sich selbst und von Anderen. Empathie und Verantwortung erscheint in einem solchermaßen strukturierten sozialen

⁶²⁸ 8% der Deutschen glauben eher den sozialen Medien und 69% den Zeitungen (Quelle IfD Allensbach, <https://de.statista.com/infografik/6646/vertrauen-der-deutschen-in-die-medien/>)

⁶²⁹ vgl. Honneth (2005)

Gefüge überflüssig und beides wird auch nicht vermisst, denn um dazuzugehören, müssen die Benutzer -wie alle anderen- elektronisch kommunizieren. Resonanz zwischen Menschen wird auf diese Weise verhindert, stattdessen entfaltet sich eine Resonanz zwischen Mensch und Maschine, weil die Maschine wahrgenommen wird als eine Instanz, die Kontakt und Austausch zwischen Menschen vermittelt, obwohl sie nichts anderes tut, als eine Verbindung zwischen Texten (und Bildern) herzustellen, um Daten zu erzeugen, die anschließend verwertet werden.

9.3 Konsequenzen der Verdinglichung des kommunikativen Handelns

Bedürfnisse, die auf Kontakt und Gemeinschaft mit anderen Menschen gerichtet sind, können, wie oben gezeigt, umgewandelt werden in ein Bedürfnis nach dem Besitz von Waren, die Kontakt und Gemeinschaft *symbolisieren*. Der Besitz eines Computers, der Kommunikation technisch anleitet und vermittelt, ist ein solches Produkt.⁶³⁰ Die Nutzung von Computersoftware wie die Kommunikationssysteme von Facebook, Twitter, WhatsApp u.a. ist zwar kostenlos, aber die Benutzer unterstützen und finanzieren durch ihre Aktivität den wirtschaftlichen Erfolg der Unternehmen, eben weil sie als unbezahlte „Datenarbeiter“ der Konzerne fungieren und die Lieferung ihrer Daten eine notwendige Implikation ihrer Tätigkeit ist. Die Benutzer interessieren die Interessen der kommerziell ausgerichteten Anbieter zunächst nicht, weil sie davon ausgehen, dass sie ihre sozialen Kontakte mit Hilfe der Kommunikationsangebote der Anbieter pflegen, indem diese über die ihnen gehörenden Datenbanken den elektronischen Kontakt zu Anderen herstellen. Die Interessen der Benutzer beziehen sich genau genommen auf eine Kontaktpflege mit möglichst wenig technischen Hindernissen, um ihre Bedürfnisse nach Austausch mit diesen Anderen zu erfüllen. Der elementare Unterschied zwischen der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, die sinnlich erfahrbar ist, und der programmgesteuerten Kommunikation, in der ein leiblich erfahrbares Gegenüber fehlt, kann die Benutzer zunächst nicht daran hindern, technikgeleitet mit Anderen in Kontakt zu treten, weil die Entleiblichung ihrer Kommunikation mit Anderen verdeckt ist durch eine technologiegeleitete Interaktivität, die die leibbezogene Kommunikation zwischen Menschen in einen elektronisch vermittelten Strom von Worten und Bildern verwandelt und auf diese Weise die Verdinglichung zwischenmenschlicher Beziehungen herstellt und zugleich verschleiert.⁶³¹ Der Verlust an Erfahrung, der mit dieser Form kommunikativer Praxis verbunden ist, wird nicht wahrgenommen oder verdrängt, denn wenn es so ist, dass die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht der

„primäre Bereich des Erlebens und Erfahrens, des Handelns und Deutens... (ist)“⁶³²

⁶³⁰ einschließlich der Endgeräte, die selber Kleinstcomputer mit hochkomplexen Eigenschaften sind, wie Smartphones oder Tablets

⁶³¹ Zu Verdinglichung vgl. Lukacs (1923/2015), Heidegger (1993), Honneth (2005).

⁶³² Marx Grundrisse (1974: 169)

dann ist die „Begegnung“ in einem digital vermittelten Sprechen und Handeln eine *Fiktion*. Leiblichkeit und Authentizität in der Begegnung von Angesicht zu Angesicht lässt sich durch Technologie nicht simulieren.

In der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht sind wir alle, wie Goffman sagt:

„(...) klar zu erkennen als die Agenten unserer Handlungen und es besteht kaum die Chance, von ihnen abzurücken, sind sie erst einmal vollzogen: Weder das Signalisieren von Informationen noch deren Empfang lassen sich ohne weiteres abstreiten, zumindest nicht im Kreis derer, die unmittelbar beteiligt sind.“⁶³³

Die Wechselseitigkeit von Kommunikation und Interaktion ist in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht unmittelbar und gegenwärtig. Unter der Bedingung, sich austauschen zu wollen, können die Personen entweder bloß anwesend sein oder ihr Ziel ist das *wechselseitige* Wahrnehmen, Denken und Handeln unter Anwesenden. Das hat Folgen für die Beziehungen zwischen den Menschen: Ihre Beziehungen untereinander nehmen sie wahr, bewerten und verändern sie.⁶³⁴ Die Präsenz von Personen in einer Gruppe oder Zusammenkunft erzeugt Aufmerksamkeit und Verbindlichkeit in Form von Zugehörigkeit, die u.a. auch durch Regeln erzeugt wird. Beides, Zugehörigkeit und Regeln tragen also dazu bei, dass soziale Kontinuität in einer Gruppe resp. Gemeinschaft und sogar in einem sozialen Großgebilde wie Gesellschaft stattfindet. Präsenz in Gruppen ist daher notwendig, um soziales Leben zu gestalten. Indem die Personen eingebunden sind in eine gegenwärtige, erlebbare Situation, haben sie Teil am Geschehen und sind Teil des Geschehens. Von ihrer Teilhabe rührt ihre teilhaftige Verbundenheit zum Geschehen her. Aus dieser Tatsache ergibt sich zugleich die Übernahme von Verantwortung.

Wenn programmgesteuert kommuniziert wird, kann kein Handeln, sondern nur ein Austausch von Informationen stattfinden. Die mediale Kommunikation (Interaktivität) bedarf zugleich der Bearbeitungs- und Simulationstechniken, um wahrgenommen zu werden. Ein *mediales Geschehen* wird *hergestellt*, es ereignet sich nicht, während die reale, sich ereignende Leiblichkeit der Menschen in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht immer zugleich Bewegung im Raum ist, weil die anwesenden Personen den sozialen Kontext durch sichtbare Leiblichkeit in Bewegung verändern.

„(...) das Gespräch als Brennpunkt der Aufmerksamkeit (ist) von besonderer Bedeutung, weil es für den, der an ihm teilnimmt, eine Welt und eine Wirklichkeit schafft, die andere Teilnehmer miteinbezieht.“⁶³⁵

Im Gespräch wird also Kooperation sichtbar und erfahrbar, denn die einzelnen Gesprächsteilnehmer vergewissern sich im Gespräch wahrnehmend und kontrollierend ihrer wechselseitigen Nähe, was bedeutet, dass sie sich implizit ihres Interesses und ihrer Engagements füreinander vergewissern. Sie

„[...] schlagen jene Brücke zwischen den Menschen, die ihnen die Möglichkeit gibt, sich für den Augenblick eines Gesprächs auf der Ebene eines wechselseitig aufrechterhaltenen Engagements zu

⁶³³ Goffman (2009: 32)

⁶³⁴ vgl. Goffman (2009: 40)

⁶³⁵ Goffman (1971: 124)

begegnen. Diese Solidarität ist es - und nicht die offensichtlichen Formen der Liebe – durch die sich soziale Welt konstituiert.“⁶³⁶

Es ist also die wirkliche, lebendige Begegnung zwischen den Menschen, die Resonanz hervorruft und Wirklichkeit gestaltet, während die Entleiblichung der Kommunikation Resonanz verhindert.⁶³⁷

9.3.1 Verlust der Identitätskompetenz im Netz

Im Laufe der Entwicklung des Selbst im Sozialisationsprozess lernt die Person sich selbst zum Gegenstand ihrer Lernerfahrung zu machen. Das natürliche leibgebundene Sein der Person verwandelt sich sukzessiv in eine Selbstidentifikation, d.h. in eine

„Dialektik von Leib-sein und Körper-haben (...)“⁶³⁸

Selbstidentifikation ist ein Prozess, der sich als

„spürbare Selbstgewissheit bemerkbar(macht)“⁶³⁹.

Identität wird wesenhaft im und mit dem Leib entwickelt und ausgebildet und bleibt als „Leibgedächtnis“ gegenwärtig.⁶⁴⁰ Identität wird intersubjektiv hergestellt und intersubjektiv aufrechterhalten bzw. verändert und sie wird sozial *wirksam* veräußert.⁶⁴¹ Identität ist also primär ein leibbezogenes, soziales Konstrukt. Im Anschluss an Mead beschreibt Krappmann die „Soziologischen Dimensionen der Identität“⁶⁴² als Kommunikation im Handeln. Konstitutiver Teil von Kommunikation ist nach Krappmann die körperliche und sprachliche *Darstellung* der Identität. Danach beeinflusst die *wechselseitige* und, das soll hier betont werden, *beobachtbare* Antizipation von Verhalten und den mit dem *Verhalten* verbundenen *Erwartungen* nachhaltig die Kommunikation und Interaktion zwischen Anwesenden. Das von Krappmann unter dem Begriff „balancierte Identität“⁶⁴³ entwickelte kommunikative Handeln führt zu einer weiteren Explikation, nämlich der Bedeutung und Funktion einer *Verkörperung* in Kommunikation und Handlung. Krappmann bestätigt, dass *Leibsein* und *Körperhaben* ein *konstitutiver* Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation und Interaktion ist. Als Instrument und Medium zugleich, dienen Leib-sein und Körper-habender Präsentation von Identität und in dem Maße wie sich die Lebenswelt ausdifferenziert, differenzieren sich durch das Leib-sein und Körper-haben Aspekte des Selbst und folgen dieser Ausdifferenzierung. Es kann nicht von einer, einmal entwickelten, gesicherten Identität der Person ausgegangen werden, vielmehr entwickelt sie ein Selbstkonzept, das einerseits das Ergebnis von (mehr oder minder) vorhandener

⁶³⁶ Goffman (ebd.: 128-132)

⁶³⁷ Zu Formen der Entfremdung in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht vgl. Kap. 5.4., S. 104f

⁶³⁸ Gugutzer (2002: 128)

⁶³⁹ Gugutzer (2002: 130)

⁶⁴⁰ vgl. Gugutzer (ebd.: 129)

⁶⁴¹ Nach G.H. Mead (1967) gewinnt der Einzelne seine Identität in der interaktiven Erfahrung. Habermas (2014/1981) erweitert Identitätsbildung um die Sprache als interaktives Medium. Krappmann (1972) präzisiert Identität als permanente (Wieder)Herstellung der Selbstidentifikation durch kommunikatives Handeln.

⁶⁴² Krappmann (1972)

⁶⁴³ (ebd.: 57ff u. 70ff)

Selbstbeobachtung und Selbstreflexion ist und andererseits die Erwartungen der Anderen antizipiert und inkludiert.⁶⁴⁴ Nicola Döring spricht von der

„Fähigkeit, Teil-Selbste kontextspezifisch zu bilden und fortlaufend umzugestalten.“⁶⁴⁵

Diese Fähigkeit erfordert Selbstbeobachtung und eine stetige Integrationsarbeit, denn Teilidentitäten müssen integriert werden, damit die Person handeln kann. Das bedeutet, dass die Integration einer Teilidentität in die Persönlichkeit eine stetige Aufgabe ist, die zugleich veräußerlicht wird und weitgehend abhängt von der bestätigenden Anerkennung der Anderen. Wenn die Person sich mit sich selbst beschäftigt und von anderen Menschen bestätigende Anerkennung erwartet, ist sie verwiesen auf die in den Teil-Öffentlichkeiten gültigen Kriterien für Erfolg und Wirksamkeit sozialer Präsenz. Die dort gültigen Kriterien müssen bekannt sein und erfüllt werden, um dazuzugehören. Die verschiedenen Teil-Öffentlichkeiten, in denen die Personen sich bewegen, erhalten somit einen Einfluss auf die Identitätsbildung. Es wird deutlich, dass mit den programmgesteuerten Medien die Produktion von Teilidentitäten erleichtert wird bzw. sie wird in den Medien zur Regel und sie wird technisch und kommerziell angeleitet. Weil die Teilidentitäten aber lebensweltlich nicht integriert werden können, weil sie nur virtuell vorhanden sind, entsteht ein gewaltiger Authentizitätsverlust der die e-Kommunikation zugleich als stark „fake-gefährdet“ entlarvt. Das große Problem der *fake-news* hat ihre Wurzeln in der entleiblichten Kommunikation.⁶⁴⁶ Facebook hat einen bedeutenden Einfluss auf die Bildung von (Teil-) Identitäten. Neue Identitäten und Teilidentitäten müssen laufend kontrolliert und ihre Wirksamkeit überwacht werden, was einen erheblichen zeitlichen Aufwand bedeutet und nicht selten Stress und Angst vor Entdeckung auslöst. Anders ausgedrückt: In virtuellen Gemeinschaften erfolgt eine Anpassung an fremde Erwartungen. Der „ähnlichkeitsstiftende Selbstaspekt“⁶⁴⁷ der sozialen Netzwerke ist dominant. Auch im Netz müssen Selbstkonzepte aufeinander bezogen werden und ineinander passen (digitale Identität), weil sie durch andere kontrolliert werden. „Erzählwänge“ entstehen also nicht nur im realen Leben, sondern sie entstehen auch im virtuellen Dasein des Benutzers. Hinzu kommt, dass die Gefahr besteht, dass die Selbstkonzepte unter die *Kontrolle* der programmgesteuerten Kommunikationssysteme geraten und den Benutzer beeinflussen. Diese Tatsache erschwert den Benutzern wiederum die Integration von Teil-Selbsten, weil ihre Integrationsarbeit schwieriger wird und abhängig ist von Einsatz und Verfügung über Technologie. Zugleich wächst die Gefahr einer *beliebigen* Veräußerlichung von Teil-Selbsten, weil für den Benutzer die Situation am Monitor auch von seinem Befinden bzw. von seinen momentanen Einstellungen beeinflusst wird. Insgesamt könnten sich eine wachsende Unsicherheit der Benutzer in Kommunikation und Handlung ergeben, die ihre Souveränität und Integrität am Ende beschädigt. Sich steigernde „Pathologien des Sozialen“⁶⁴⁸ werden sichtbar und

⁶⁴⁴ vgl. Krappmann (1972)

⁶⁴⁵ Döring (2003: 329)

⁶⁴⁶ Im Kontext von Facebook z.B. muss ein Profil angelegt werden, um teilnehmen zu können, was nicht selten von den Benutzern als Möglichkeit genutzt wird, sich eine „neue Identität zuzulegen“.⁶⁴⁶

⁶⁴⁷ Döring (ebd.: 332)

⁶⁴⁸ Honneth (Hg.) (2005)

unterstützen damit die These von der Entfremdung der Menschen von sich selbst und vom Anderen.

9.3.2 Entfremdung durch Entkoppelung von der sozialen Gemeinschaft

Nach Ferdinand Tönnies ist eine Gemeinschaft gekennzeichnet durch real gelebte Bindungen, die Vertrautheit schaffen und ein Wir-Gefühl erzeugen.⁶⁴⁹ Grundlage und Form der Gemeinschaft ist der persönliche Kontakt und das Teilen von Gemeinsamkeiten (Räume und Überzeugungen). Tönnies erweitert den Gedanken um das Teilen gemeinsamer Güter.

„Gemeinschaftliches Leben ist gegenseitiger Besitz und Genuss, und ist Besitz und Genuss gemeinsamer Güter.“⁶⁵⁰

Gemeinschaft erzeugt nach Tönnies demnach eine reziproke Bindung der Menschen, die sich zugleich gemeinsame (materielle bzw. immaterielle) Güter *teilen*. Es stellt sich die Frage, ob das Internet ein Medium ist, das den Benutzern hilft, ihr Dasein mit anderen zu teilen⁶⁵¹ und damit zur Herstellung von Gemeinschaft beitragen oder ob das Netz vielmehr gesellschaftliche Funktionen erfüllt, die im Widerspruch stehen zu dem Teilen in einer Gemeinschaft?

Die Antwort könnte zunächst lauten: Nur wenn eine Gemeinschaft i.S. von Tönnies, die Erfüllung von Bedürfnissen fördert, existiert sie. Sie ist also gekennzeichnet durch Handlungen aller Mitglieder einer Gemeinschaft, die das Ziel haben, die Bedürfnisse der Mitglieder zu befriedigen. Das Erkennen und die Sorge um die Erfüllung von Bedürfnissen setzt *Bindung* voraus, d.h. die Sorge um die Erfüllung der Bedürfnisse der Mitglieder einer Gemeinschaft muss zur Sorge ihrer Mitglieder werden. Anders formuliert, die Gemeinschaft lebt also von Handlungen, die *Solidarität* unter Mitgliedern herstellt und die jedem Mitglied der Gemeinschaft die Erfüllung seiner Bedürfnisse zunächst einmal zusichert. Ob dies dann handelnd gelingt, ist eine andere Frage. Vertrauen und Bindung sind also Voraussetzungen von Gemeinschaft.⁶⁵²

Eine Zusammenkunft von Abwesenden, die Informationen mittels eines Speichermediums technisch angeleitet austauschen, kann Vertrauen und Bindung unter den Beteiligten weder herstellen noch teilen, eben *weil* sie nicht übergehen kann in körperlich erfahrbares, zwischenmenschliches Handeln. Kommunikation mit Abwesenden verlangt keine Bindungen, die soziale Nähe und Intimität voraussetzen. Aus privaten, i.S. von Tönnies geteilten, zwischenmenschlichen Beziehungen werden vielmehr öffentlich kontrollierte Kontakte. Nach Stegbauer bestätigen Untersuchungen zu Internetgemeinschaften, dass sie

„durch face-to-face Relationen gestützt“⁶⁵³

⁶⁴⁹ Tönnies (2005: 3) Er spricht dort von Verbindungen.

⁶⁵⁰ Tönnies (ebd.: 20)

⁶⁵¹ Facebook benutzt das Wort *teilen*, wenn Informationen (Daten) weitergeleitet werden sollen.

⁶⁵² vgl. Tönnies (2012: 234f)

⁶⁵³ Stegbauer in: Jäckel/Mai (2005: 202)

werden müssen, wenn sie reale Gemeinschaften bleiben wollen. Mit anderen Worten: Kommunikation im Netz entwickelt keine Gemeinschaften, sondern sie entwickelt lose, technologiebasierte, konsumtive Zusammenkünfte von Sendern und Empfängern, die in eine Verdinglichung sozialer Beziehungen übergeht.

Mit Bezug auf Luhmann kann man die mediale Kommunikation charakterisieren als eine Kommunikation, die ein

„touristisches Verhältnis zu den anderen“⁶⁵⁴

impliziert und dieses „touristische Verhältnis zu den anderen“ wird zur Funktion der Massenmedien, die nun ihrerseits Lebenswelt umformen.⁶⁵⁵ Man kann also sagen, dass Selbstinszenierung und ein „touristisches Verhältnis zum anderen“ in der e-Kommunikation zum Bezugspunkt von Welt wird. Dieses Angebot an Umformung der Realität, einschließlich der Akzeptanz der eigenen Selbstinszenierung, bringen die Massenmedien, einschließlich der programmgesteuerten Medien selbst hervor. Sie formen eine Öffentlichkeit, die sich auf inszenierte, selbstbezogene Mitteilungen stützt, die nichts bewirken, weil sie Leibferne repräsentieren und als solche Erfahrung verhindern. Die Konsequenz ist eine „Kultur des gesenkten Blicks“⁶⁵⁶ denn, um mit Luhmann zu sprechen:

„Zur Kultur werden entsprechende Erlebnisse und Kommunikationen nur dadurch, dass sie als *Zeichen* für Kultur angeboten werden.“⁶⁵⁷

9.4 Das Mensch–Maschine–Verhältnis als Ausdruck der Verdinglichung und beschleunigten Entfremdung

Die Entfremdung in den zwischenmenschlichen Beziehungen hat heute durch die Technologie der programmgesteuerten Kommunikation also eine Qualität erreicht, die die Fähigkeit der Personen, kommunikativ zu handeln, nachhaltig beeinträchtigt. Weil es technisch möglich ist, dringt die mediale Anleitung und Kontrolle in alle Lebensbereiche ein und markiert einen Verlust an Leib und an Erfahrung, der einem Lebensweltverlust gleichkommt. Die Selbstwirksamkeit der Person wird in diesem Prozess unterminiert, weil die Kommunikation leibfern geschieht und unter die Funktion der Maschine subsumiert wird. Gleichzeitig wird Vergemeinschaftung immer schwieriger, denn die Wahrnehmung und Gestaltung zwischenmenschlicher Kommunikation wird zugunsten von Inszenierung und Selbstdarstellung eingeschränkt und Interaktion wird ausgeschlossen. Soziale Internetnetzwerke funktionieren immer affirmativ, weil ihre algorithmisch gesteuerten Funktionen den Vollzug von standardisierten Abläufen erzwingen, so dass aus technischen und kommerziellen Gründen das wiederholt wird, was soziotechnische Praxis ist: Der Benutzer steht in Verbindung mit Vielen, bleibt aber allein vor seinem Bildschirm und

⁶⁵⁴ Luhmann (2009: 105)

⁶⁵⁵ vgl. Luhmann (2009: 12)

⁶⁵⁶ Rosa (2016: 311)

⁶⁵⁷ Luhmann (2009: 106)

bedient ein Endgerät. Unter diesen Bedingungen wird die Resonanz zwischen Menschen verhindert, während die Resonanz zwischen Mensch und Maschine sich entfalten kann. Wesen und Form der programmgesteuerten Kommunikation beschleunigen daher die Entfremdung des Menschen von sich selbst und von anderen, weil die technologischen und kommerziellen Voraussetzungen des Mediums ihn dazu anleiten, an einer programmgesteuerten Kommunikation im Netz in Permanenz teilzunehmen, statt in einem sinnlich erfahrbaren sozialen Nahraum körperlich präsent zu sein und teilzuhaben. Teilhabe als körperliche, erlebbare Seite eines alle Sinne einbeziehenden Kommunikations- und Interaktionsprozesses gerät unter den Bedingungen zur *Teilnahme*, die gekennzeichnet ist durch Konsum und den (Selbst)Ausschluss von prozessuellem Handeln. Die Person verliert sich in ihrer freien Zeit tendenziell an mediale Strukturen, ist programmgesteuert aktiv und bleibt unsichtbar. Der Verlust des Leibes zieht eine soziale Entfremdung nach sich, die Öffentlichkeit zelebriert und Vereinzelung lebt.

Der Widerspruch zwischen Individuum und Gesellschaft, der in dieser Arbeit *theoretisch* als Entleiblichung, Entprivatisierung und Enteignung durch die programmgesteuerte Kommunikation entwickelt (Kapitel 1-7) und *praktisch* sichtbar wurde als eine Teilnahme an der e-Kommunikation, die Zwangscharakter hat (Exkurs Kapitel 8), dieser Widerspruch äußert sich in der sozialen Praxis der Menschen nun als eine Übermacht der Technologie. Es scheint so zu sein, als seien die Menschen in ihrem Verhältnis zur Maschine von ihr abhängig, so dass ihr Verhältnis zum Computer mit seinen softwaretechnischen Implikationen durch Unterlegenheit geprägt ist.

Sobald menschliche Fähigkeiten und Fertigkeiten durch den Einsatz des Computers ersetzt werden, wird nicht nur der einzelne Mensch überflüssig, weil seine Fähigkeiten und Fertigkeiten im Arbeitsprozess nicht mehr gebraucht werden, sondern die spezifische Qualität des menschlichen Handelns, leibbezogen interaktiv, d.h. kooperativ, also zu Antwortbeziehungen befähigt zu sein, entwickelt sich regressiv. Stumme Weltbeziehungen⁶⁵⁸ werden auf diese Weise gefördert, mit nachhaltigen Folgen für die Person, für ihr privates Leben und für ihr Leben in der Gemeinschaft.⁶⁵⁹ Dieser Zusammenhang scheint vor allem dann zu gelten, wenn die Mediatisierung des Alltagslebens voranschreitet und alle Lebensräume durchdringt, weil die *soziale Praxis* der Menschen immer mehr fokussiert auf eine bloße *Beobachtung der Anderen*, die zum Selbstzweck geworden ist,⁶⁶⁰ weil die Maschine sich zwischen die Menschen geschoben hat.

„Überall dort, wo sich Praktiken des puren Beobachtens und Registrierens oder Berechnens von Menschen gegenüber ihrem lebensweltlichen Kontext verselbstständigen, ohne noch in rechtliche Beziehungen eingebettet zu sein, entsteht jene Ignoranz, gegenüber der vorgängigen Anerkennung, die hier als Kern aller intersubjektiven Verdinglichung beschrieben worden ist.“⁶⁶¹

Die „Wissensmaschine“ verändert durch ihre kommunikative Funktion, wie oben gezeigt, das Verhältnis des Benutzers zur Maschine, indem er sich den Anweisungen der Maschine und

⁶⁵⁸ vgl. Rosa (2016)

⁶⁵⁹ Diese Entwicklung könnte eine Ursache sein für die wachsende Zahl psychischer Erkrankungen wie Burnout und Depressionen. In rechtliche Beziehungen sind die Benutzer deshalb nicht eingebunden, weil sie als vertragslose Datenlieferanten für Facebook u.a. tätig sind.

⁶⁶⁰ vgl. Honneth (2005: 100ff)

⁶⁶¹ (ebd.: 101)

ihren Einsatzmöglichkeiten anpasst. Der Einsatz des Computers hat sich mit seiner kommunikativen Funktion und mit seiner Dominanz als „Wissensmaschine“ in eine Richtung entwickelt, die seine Assistenz bei der Gestaltung von *Lebenstätigkeit* des Menschen (Kommunikation und Handeln) notwendig erscheinen lässt, wodurch tendenziell eine *Subordination* des Menschen *unter die Maschine* eingeleitet wird. Dies liegt an den technischen Möglichkeiten, die der Computer anbietet, nämlich programmierbar zu sein, d.h. alle *formalisierbaren* Prozesse beherrschbar zu machen und sie zu kontrollieren. Weil die Maschine jetzt die inkorporierten, menschlichen Befähigungen, wie das sinnlich erfahrbare kommunikative Handeln in Gruppen und Gemeinschaften, das wechselseitig Emotionen auslöst und aufeinander bezogene Handlungen evoziert, ersetzt durch einen elektronisch gesteuerten Kommunikationsprozess, der in erster Linie einen Austausch zwischen Mensch und Computer anleitet, könnte diese Art und Weise der Kommunikation ein Ausdruck umgreifender *Verdinglichung* der sozialen Welt sein. Indem die Netzkommunikation strukturell gesehen kein Gegenüber mehr braucht, wird das Menschsein des Anderen nicht mehr wahrgenommen. Wenn der Mensch aber nicht mehr wahrgenommen wird und ein sozialer Grund für eine Kommunikation (McLuhan) mit dem Anderen fehlt, braucht es nur noch eine Verbindung zwischen den Endgeräten zu geben, um Kontakte herzustellen. Im ersten Schritt bedeutet dies eine Verdinglichung der zwischenmenschlichen Kommunikation⁶⁶² und in einem zweiten Schritt eine umgreifende Entpersönlichung sozialer Beziehungen. Damit vollendet die e-Kommunikation die soziale Entfremdung, indem im Kommunikationsprozess die Anwesenheit des Anderen, seine Wahrnehmung und Anerkennung, überflüssig wird.⁶⁶³ Eine

„Infizierung aller sozialen Lebenssphäre durch jene Verdinglichungsphänomene“⁶⁶⁴

ist jetzt möglich und wird sichtbar. Wenn das so ist, kann es nicht verwundern, dass heute Formen der

„bestialischen Entmenschlichung im Rassismus oder Menschenhandel“⁶⁶⁵

die als ein *unmittelbarer* Ausdruck von Verdinglichung gewertet werden müssen, sich immer mehr ausbreiten.⁶⁶⁶ Die Mystifizierung und Fetischisierung des Computers⁶⁶⁷ führt nicht nur zu einer Entwertung der Befähigungen der Menschen und schließlich zu ihrer Entmächtigung, mit dieser Entwicklung ist vielmehr die *Überformung der Kultur durch Technologie* nahezu vollendet: Am Ende eines solchen Prozesses wird Atomisierung und Entfremdung von sich selbst und von Anderen zur *Grundlage* des sozialen Daseins der Menschen. Resonanz in zwischenmenschlichen Beziehungen ist jetzt nicht mehr möglich, weil der Ausschluss des Leibes aus der sozialen Erfahrung der Menschen durch die wachsende Teilnahme an der programmgesteuerten Kommunikation bzw. virtuellen Welten

⁶⁶² unter Einschluss von Selbstverdinglichung

⁶⁶³ Honneth (2005) präzisiert die Verdinglichung, indem er sie identifiziert als eine Form der „Anerkennungsvergessenheit“.

⁶⁶⁴ Honneth (2005: 97) bezieht sich auf Lukacs, den er kritisiert.

⁶⁶⁵ (ebd.: 98)

⁶⁶⁶ vgl. u.a. Rassismus: <https://www.amnesty.de/presse/2016/3/18/rassistische-vorurteile-treten-immer-offener-zu-tage-auch-deutschland>; <http://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2015-12/rassismus-rechtsextremismus-anstieg-straftaten>; Menschenhandel: <https://reset.org/knowledge/handelsware-menschenhandel-im-21-jahrhundert>

⁶⁶⁷ vgl. Kap 2; insbesondere 2.5 und 2.7

einen Verlust an psycho-sozialer Integrität hervorbringt, der die Menschen schwächt.⁶⁶⁸ Die Menschen sind nicht nur nicht mehr sichtbar, sie sind als Personen nicht mehr erkennbar, weil sie, dazu neigen, zu simulieren, (sich) zu inszenieren und zu verbergen.⁶⁶⁹ Man könnte daher sagen, dass die durch technologische Strukturen vermittelte Kommunikation unter Abwesenden zur *Nichtung von Wirklichkeit und Erfahrung* beiträgt. Die Abwesenheit der Personen verhindert Antwortbeziehungen eben weil leibfern kommuniziert wird. Es besteht die Gefahr, dass Aufrichtigkeit und Echtheit im zwischenmenschlichen Austausch gefährdet sind, weil gerade *nichtgemeinsame Erfahrungen* oder ein gemeinsames Wirken der Kommunizierenden der Gegenstand der Kommunikation ist, sondern selbstzentrierte Beobachtungen und Meinungen. Auf diese Weise wird die Aktivität im Netz schlussendlich in der Realität wirkungslos bleiben, weil auf die *Gestaltung* sozialer Beziehungen, auf die leibliche Teilhabe der Menschen in sozialen Bezügen verzichtet wird.⁶⁷⁰

Es stellt sich die Frage, welche Antriebe und Beweggründe veranlassen Menschen, eine solche Entwicklung in ihren sozialen Beziehungen hinzunehmen?

Folgender Begründungszusammenhang scheint hier evident: Die kommunikative Praxis der Menschen schlägt sich nieder in spezifischen Praxisvollzügen, die sich in einer resonanten Hirnstruktur abbilden und damit Inhalt und Form von Kommunikation und Handlung stetig beeinflussen: In *sich* gekehrt und losgelöst von einem realen sozialen Kontext, kommuniziert der textende und Bilder versendende Benutzer in Permanenz mit Abwesenden, wobei er selber abwesend ist für die Anderen. Die Art und Weise der Kommunikation kann kein Gefühl der Verbundenheit zwischen den Beteiligten herstellen. Inszenierung und selbstzentrierte Beobachtung sind vielmehr grundlegende Elemente dieser kommunikativen Praxis. Die Häufigkeit und Dauer des Aufenthaltes der Benutzer im Netz repräsentiert zugleich einen Umschlag von Quantität in Qualität der zwischenmenschlichen Kommunikation in der Weise, als dass die Leibferne der Kommunikation, die Abwesenheit und die selbstzentrierte Perspektive der Benutzer sie dazu verleitet, Belange der Anderen nicht zu sehen oder sie zu übergehen und ihre Verantwortung für andere nicht zu erkennen. Weltbezogenheit bzw. eine

„fließende Interaktion mit der Umwelt“⁶⁷¹

bildet nicht mehr den Antrieb zur Kommunikation, im Gegenteil, eine selbstbezogene, egozentrische Haltung zur Welt⁶⁷² beginnt, das Sozialverhalten der Beteiligten zu dominieren. Ein Gefühl der Verbundenheit,

„ein affektives Geltenlassen anderer, möglichst vieler Perspektiven...() eine Einstellung der Sorge und der existenziellen Involviertheit...()“⁶⁷³

⁶⁶⁸ Ein Beispiel für diese Entwicklung ist das Phänomen des *shit-storms*. Es zeigt evident die Folgen von Anonymität und Handlungsferne der Benutzer in programmgesteuerten Kommunikationssystemen.

⁶⁶⁹ Die steigende Zahl selbstentwerfener, virtueller Identitäten und die aktive Nutzung der Anonymität im Netz mögen diese Aussage belegen. Zum Thema <Rückentwicklung realer Begegnungen> vgl. Kap.7

⁶⁷⁰ Erfahrungen mit falschen Identitäten, mit fake news und Hassparolen im Netz hinterlässt eine Spur der geistigen Verflachung und ein Gefühl der Ohnmacht. „Der US-Wahlkampf war durchzogen von unwahren Meldungen und spätestens seitdem Donald Trump US-Präsident ist, hat der Begriff „Fake News“ ohnehin Hochkonjunktur. Aber auch manipulierte Bilder oder aus dem Zusammenhang gerissene Zitate verbreiten sich in sozialen Medien so schnell, dass sie irgendwann für wahr gehalten werden.“
(<https://de.statista.com/infografik/8168/was-tun-gegen-fake-news/>)

⁶⁷¹ Honneth (2005: 41)

⁶⁷² vgl. (ebd.)

also eine Einstellung, die Anerkennung und Anteilnahme enthält, ist unter den Bedingungen der e-Kommunikation tendenziell rückläufig.⁶⁷⁴ Vielmehr scheint das Kennzeichen programmgesteuerter Kommunikation eine

„Anerkennungsvergessenheit“⁶⁷⁵

zu sein, womit der Verlust der Fähigkeit der Menschen zu einer

„interessierten Anteilnahme an Personen und Geschehnissen“⁶⁷⁶

gemeint ist, was bedeutet, dass ein Gefühl der Verbundenheit gar nicht entstehen kann. Ein sozialer Zusammenhalt, dessen Eigenschaft auf einem praktischen Engagement und einem Interesse an den Beweggründen der Beteiligten beruht,⁶⁷⁷ kann sich unter den Bedingungen programmgesteuerter Kommunikation nicht entwickeln, weil die unmittelbare sinnlich-soziale Erfahrung durch körperliche Präsenz der Beteiligten fehlt und der Grad der Anonymität wächst. *Perspektivübernahme* wird für die Benutzer deshalb immer schwieriger, womit den Kommunizierenden das Gespür für die existentielle Bedeutung von Anteilnahme und Anerkennung in sozialen Beziehungen abhanden kommt und ihre Wahrnehmung, ihr Denken und Verhalten

„in die Gefahr einer Pathologisierung gerät, wenn es die eigene Verwurzelung in der qualitativen Interaktionserfahrung aus dem Blick verliert.“⁶⁷⁸

„Anerkennungsvergessenheit“ wird zur Verdinglichung, wenn bei den Menschen das Bewusstsein verloren geht, in welchem Maße sich soziale Beziehungen einer

„vorgängigen Anteilnahme und Anerkennung verdanken.“⁶⁷⁹

Die Ausweitung der programmgesteuerten Kommunikation zu einer stetigen, d.h. den Alltag strukturierenden Kommunikation, steigert die in der Wirtschafts- und Sozialordnung ohnehin innewohnende Tendenz zur Gleichgültigkeit gegenüber anderen Menschen zu einem habituellen Verhalten, das andere Menschen verdinglicht i.d.S. als dass sie zu bloßen Empfängern von Daten und Informationen, also instrumentalisiert werden, weil im Mittelpunkt der Kommunikation der technische Vorgang des Sendens und Empfangens und die Selbstinszenierung steht. Es handelt sich gegenüber dem Empfänger um eine Art

„Aufmerksamkeitsminderung“⁶⁸⁰,

die sich notwendig einstellen muss, weil der Andere abwesend ist und die Kommunikation technologiebedingt diskontinuierlich stattfindet. Die Quelle der Verdinglichung ist also die soziale Praxis der Kommunikation selbst.

⁶⁷³ (ebd.: 53)

⁶⁷⁴ Ein Beispiel soll diese Aussage verdeutlichen: In einem Kreis von Frauen hatte eine Teilnehmerin eine Nachricht erhalten, die ein großes Lob ihrer Persönlichkeit, ihrer Hilfsbereitschaft und ihres Engagements enthielt. Als sie sich bei der Senderin bedanken wollte, hat diese erwidert: „Ach, Du hast diese Nachricht also auch bekommen?“ Die Empfängerin der Nachricht war anschließend tief betroffen darüber, dass sie gar nicht gemeint gewesen ist.

⁶⁷⁵ (ebd.: 62ff)

⁶⁷⁶ Honneth (ebd.: 63)

⁶⁷⁷ vgl. (ebd.: 42) Honneth spricht von der Fähigkeit der Subjekte zur Perspektivübernahme. Gerade diese bleibt den Benutzern unter den Bedingungen programmgesteuerter Kommunikation aber verwehrt.

⁶⁷⁸ (ebd.: 68)

⁶⁷⁹ (ebd.)

⁶⁸⁰ (ebd.: 71)

Wenn die Verdinglichung sozialer Beziehungen infolge einer umgreifenden Mediatisierung des Alltagslebens fortschreitet, dann wird Entfremdung zur Substanz des sozialen Daseins der Menschen. Die gegenwärtige kommunikative Praxis kann man als eine Praxis der Kompensation kollektiver Vereinzelungsprozesse bewerten, sowie einer um sich greifenden mangelnden Teilhabe am sozialen Leben, die den sozialen Zusammenhalt von Individuum und Gesellschaft gefährdet. Weil Anerkennung im Alltagsleben eben nicht die Norm, sondern im Gegenteil, die Ausnahme ist, weil die sozio-ökonomischen Bedingungen von Arbeit und Leben im Kapitalismus systemisch bedingt, Beteiligung und damit Anerkennung in den existenziellen Bereichen der sozialen Welt versagen, erzeugen sie wachsende Entfremdung. Es scheint also so zu sein, dass um Wahrnehmung und Anerkennung gerungen werden muss, was die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation im Alltagsleben steigert, denn dort kann ohne großen technischen Aufwand das eigene Leben inszeniert und in Bildern und Texten verbreitet werden. Die Art und Weise der allseits stattfindenden (Selbst-)Inszenierung in Verbindung mit Anonymität und Handlungsferne ist Ausdruck einer Verdinglichung des Verhältnisses zur Welt und zugleich zeigt sie einen Zustand der mangelnden Selbstvergewisserung, die Verunsicherung hinterlässt. Das Ergebnis ist eine wachsende Abhängigkeit des Benutzers von seinen virtuellen Kontakten, eine Entwicklung, die Fromm in das Bild einer umfassenden Regression gefasst hat:

„Tatsächlich erfährt sich ein solcher Mensch nicht als aktiver Träger seiner eigenen Kräfte und seines eignen Reichtums, sondern als ein verarmtes <Ding>, das von Kräften außerhalb seiner selbst abhängig ist, in die er seine lebendige Substanz hineinprojiziert hat (...) Die Entfremdung in unserer modernen Gesellschaft ist fast total. Sie kennzeichnet die Beziehung des Menschen zu seiner Arbeit, zu den Dingen, die er konsumiert, zum Staat, zu seinen Mitmenschen und zu sich selbst. Der Mensch hat sich eine Welt von vom Menschen geschaffenen Dingen errichtet, wie sie nie zuvor existierte.“⁶⁸¹

⁶⁸¹ Fromm (1980: 123)

10 Konklusion

Eine Perspektive auf die programmgesteuerte Kommunikation, die von einer Wechselwirkung zwischen Mensch und Umwelt ausgeht (ökologische Perspektive) sowie die Vielschichtigkeit der Problemlage haben einen interdisziplinären Zugriff auf das Thema erfordert. Neurowissenschaften, Soziologie, Psychologie und Philosophie lieferten Grundlagen und Einsichten, die eine Entfremdung der Menschen von sich selbst und von Anderen durch die Wirkung der programmgesteuerten Kommunikation belegen.

Die Absicht dieses Schlusskapitels besteht nun darin, die langfristigen Folgen für die psychosoziale Entwicklung von Menschen in Postwachstumsgesellschaften herauszuarbeiten und diejenigen Initiativen und Kontrollmaßnahmen vorzustellen, die geeignet sein könnten, den entfremdenden Wirkungen der technologiegeleiteten Nutzung von sozialen e-Netzwerken entgegen zu wirken. Es sollen Linien herausgearbeitet werden, die die von Charles Taylor konstatierte „*Verflachung und Verengung*“ des zwischenmenschlichen Zusammenlebens verhindern könnten, so dass ein Interesse am Leben anderer und am Leben in Gemeinschaft und Gesellschaft gefördert wird.⁶⁸² Die Atomisierung des zwischenmenschlichen Zusammenlebens in der Moderne, kann, wie gezeigt, mit *Verdinglichung*⁶⁸³ und Entfremdung zwischenmenschlicher Kommunikationsbeziehungen in hoch technisierten Gesellschaften begründet werden, aber die Kritik daran sollte in Überlegungen zu einer Überwindung von Atomisierung und Entfremdung in postmodernen Gesellschaften übergehen.

Bevor dies geschieht, werden die theoretischen Arbeitsergebnisse und die Fallstudien zunächst in zwei Sätzen noch einmal zusammengefasst:

(1) Die sinnliche Wahrnehmung des miteinander Sprechens und Handelns, das Hören der Worte, ihre mimische und gestische Vermittlung und ihre affektiven und kognitiven Wirkungen, die leibliche Gebundenheit des kommunikativen Handelns also, die zwischenmenschlichen Austausch und letztlich *Verstehen* im Sinne von Resonanz erst ermöglichen und die zugleich die *Teilhabe* der Menschen an sozialen Prozessen in Gemeinschaften sichern können, ist ein komplexer Prozess interaktiven Gelingens, der durch eine programmgesteuerte Kommunikation weder eingeholt noch ersetzt werden kann.

(2) Die Mediatisierung des Alltagslebens, die als eine „*Durchtechnologisierung*“ des zwischenmenschlichen, kommunikativen Handelns bezeichnet werden kann und sie als eine notwendige und unumgängliche Form des Alltagshandelns erscheinen lässt, führt zur Entfremdung des Menschen von sich selbst und von der Gemeinschaft und verhindert auf diese Weise die Entwicklung sozialer Fähigkeiten der Menschen und ihre Präsenz in sozialen Gemeinschaften, mit dem Ergebnis, dass ihre

⁶⁸² Charles Taylor (1995/2014: 10/16f) hat darauf hingewiesen, dass die dunkle Seite des Individualismus sich ausdrückt in einem „Atomismus“, der zu einer „Verflachung und Verengung des Lebens“ führt.

⁶⁸³ vgl. Lukacs (1923/2015), Heidegger (1993), Honneth (2005)

Selbstwirksamkeit sinkt und ihre Vereinzelung sich verfestigt, womit die Entfremdung des Menschen vom Menschen und damit der Sinnverlust im sozialen Leben der Menschen voranschreitet.

Mit Adam Zurek kann die gesamtgesellschaftliche Situation wie folgt zusammengefasst werden:

„Entfremdungsphänomene haben seit den 70er Jahren in Deutschland massiv zugenommen: die *traditionellen* Entfremdungen wie Einsamkeit, Isolation ebenso wie Verfall von Bindungen (Familie), Zerfall sozialer Milieus (Gemeinde), wobei die Trennlinie dieser Zerreiung nicht mehr nur sozial verluft, sondern, - gemeint sind die neuen Selbstentfremdungen – durch das Subjekt hindurch und andere Entfremdungsphnomene wie die allgegenwrtige Trennung vom Erzeugten, das massive Erleben von Inauthentizitt und Versuche ihrer Kompensation, berhaupt Abspaltungs- und Trennungsphnomene jeder Art, Trennung von wesentlichZusammengehrigem.“⁶⁸⁴

Konkludierend sollen deshalb jetzt die aus der technologischen Entwicklung sich ergebenden allgemeinen Tendenzen zu einer *Unverfgbarkeit von Resonanzbeziehungen* im sozialen Leben nachgezeichnet und Lsungsvorschlge erarbeitet werden, nicht ohne vorher die Ergebnisse der einzelnen Teile der Arbeit noch einmal zusammenzufassen:

10.1 Fazit der theoretischen Untersuchungen

Zusammenfassend wird festgestellt, dass die programmgesteuerte Kommunikationstechnologie heute mageblich die Art und die Weise der Begegnung von Personen und ihr Handeln in Gruppen und Gemeinschaften berformt und kontrolliert, indem sie die krperliche Begegnung und damit leibnahe Erfahrung ersetzt durch medial gesteuerte Prozesse, so dass der Zusammenhalt zwischen Menschen sich tendenziell auflst. Die Mediatisierung des Alltagslebens ist eine vom Menschen geschaffene soziale Macht technologischer Natur, die es vermag, in physiologische Prozesse und psycho-physische Vorgnge im Krper einzudringen und sie zu verndern. Die Vernderung betrifft die Funktionen des Gehirns, insofern betrifft sie zugleich den Habitus der Person und damit das Wesen und die Erscheinung sozialer Beziehungen. Die Art und die Weise, wie programmgesteuerte Kommunikation angeboten und genutzt wird, beeintrchtigt die Fhigkeit der Menschen durch *Teilhabe* an der Gemeinschaft zu partizipieren. Sie verwandelt Partizipation in eine *konsumtiv orientierte Teilnahme* an technologiegesteuerten Aktivitten, die Selbstbezogenheit und Vereinzelung der Menschen frdert.

Die Reflexion der Ergebnisse der Gehirnforschung erhrter die hier vertretene These, dass ein ausgedehnter Aufenthalt in virtuellen Welten die Wahrnehmungsfhigkeit, das Denken und Verhalten der Menschen verndert. In den vom Gehirn gesteuerten Wahrnehmungs-, Denk- und Verhaltensmustern (Habitus) ist heute weniger sinnliche Erfahrung enthalten,

⁶⁸⁴ Zurek (2007: 249)

weil die Praxis der programmgesteuerten, virtuellen Kommunikationsformen⁶⁸⁵ die Begegnung von Angesicht zu Angesicht behindern.

Im Rückgriff auf die hirneurophysiologischen Phänomene lautet daher die Schlussfolgerung: Da die programmgesteuerte Kommunikation eine neuronale Wirkung hat, ist anzunehmen, dass die Kommunikation mit Abwesenden die sinnlichen Erfahrungen der Kommunizierenden nachhaltig beeinträchtigt mit der Folge, dass sich das Sozialverhalten der Personen verändert. Teilhabe, also ein partizipativ gestalteter Zusammenhalt der Menschen (Kooperation), findet weniger statt, denn Teilhabe entwickelt sich im leibbezogenen, kommunikativen Handeln. Da ein großer Teil der Mensch-Umwelt-Interaktion unbewusst verläuft, wird das Problem verschärft.⁶⁸⁶

Insofern das Sozialverhalten der Menschen durch technologische Einflüsse verändert wird, wirkt die programmgesteuerte Kommunikation *sozial exkludierend*, d.h. die sozialen Beziehungen reduzieren sich, weil sich die körperliche Begegnung der Menschen im sozialen Umfeld reduziert und weil der soziale Raum eine Dislozierung erfährt. Die Exklusion der Benutzer kann in folgenden Stufen charakterisiert werden:

- Kommunikation und Handlung verkürzt sich im Rahmen der programmgesteuerten Kommunikation auf das Senden und Empfangen von Texten und Bildern.
- Die Folge ist eine sich perpetuierende Suche nach Text- und Bild-Austausch.
- Der Austausch von Texten und Bildern vollzieht sich als Selbstinszenierung des Senders und als Inszenierung der von ihm wahrgenommenen Ereignisse.
- Die Inszenierung der Person und der sie betreffenden Ereignisse in Texten und Bildern schwächt die Authentizität und Integrität der Person im Umgang mit anderen.
- Die mangelnde Authentizität bleibt unbewusst, weil sie Interaktivität enthält.
- (Selbst-)Inszenierung bildet die Folie für die Beziehung zur Welt und zum anderen. Im Netz kursieren inszenierte Texte und Bilder anstelle des lebendigen Austauschs.
- Die Folge ist eine Störung in der sozialen Identität der Person, die wiederum die Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation fördert.
- Tendenziell schließt sich die Person damit selbst aus vom prozessualen Handeln in der Gemeinschaft.
- Inszenierung und mangelnde Authentizität und Integrität treibt die Entfremdung zwischen den Menschen voran.
- Die Entfremdung bleibt unbewusst, weil der soziale Kontakt interaktiv gestaltet wird.
- Das virtuelle Dasein der Person im Netz ist sowohl das *Ergebnis* von Entfremdung als auch ihr *Erzeuger*.
- Der Mensch ist Glied in einer technologiegeleiteten Kommunikations- und Interaktionskette, die er nutzt aber nicht kontrolliert. Indem er sie nutzt ist er ihr Agent, weil er sie nicht kontrolliert, bleibt er fremdbestimmt und entfremdet sich weiter von sich und von Anderen und von der ihn umgebenden Lebenswelt.

⁶⁸⁵ Die Nutzung von sog. interaktiven Computerspielen ist hier in die Betrachtung eingeschlossen.

⁶⁸⁶ vgl. Wolf Singer in: Bonhoeffer, Gruss (Hg.) (2011: 264f)

10.2 Fazit der Fallstudien

Im Zentrum der Fallstudien stand der Versuch, Suchmaschinen, e-Kommunikation und Computerspiele aus dem Lebenszusammenhang der Probanden für die Zeit von zehn Tagen zu entfernen, um herauszufinden, was sich im Ablauf und Inhalt ihrer sozialen Beziehungen durch die „internetfreie“ Zeit verändert.

Für beide Probanden kann übereinstimmend festgestellt werden, dass Mobiltelefon und Computer eine *sozial entbindende Wirkung* haben. Indem die Geräte persönliche Begegnungen behindern und indem sie Handlungen mit körperlichem Einsatz beschränken und die Probanden vereinzelt vor ihren Endgeräten zurücklassen, verhindern sie Teilhabe. Die mangelnde Teilhabe drückt sich einerseits in einer Unsicherheit über den Wert bzw. die Konstanz von realen, sozialen Beziehungen aus und andererseits in einer Abhängigkeit von den elektronischen Geräten, weil sie zum Ersatz für real gelebte Kontakte werden. Die Folge ist eine immer intensivere Nutzung der Geräte, um sich der eigenen Zugehörigkeit zu Anderen (Personen und Gruppen) zu versichern. In der Folge werden die Geräte, wenn sie nicht genutzt werden, vermisst, was bedeutet, dass Abhängigkeiten von ihrer Nutzung eingetreten sind, die schließlich dazu führen, die Geräte permanent zu nutzen.

Die Kontakte mit Abwesenden, die Ablenkung durch Spiele und Filme im Internet und das fortwährende Googeln von Wissen und Informationen, erschweren das aktive und kooperative Handeln und verursachen Nachteile im Alltag, die sich einerseits auf selbstständiges Handeln und auf die Übernahme von Verantwortung für das eigene Handeln auswirken und andererseits die Kooperation mit anderen behindern. Der Glaube an die Notwendigkeit und Zuverlässigkeit von (Vorab-)Informationen durch das Internet befördert ein Verhalten, das eigene Handeln nach den elektronisch ermittelten Vorgaben auszurichten oder sich ablenken zu lassen durch Spiele, Filme und persönliche Nachrichten. Diese Verhaltensmuster zeigen eine *hohe* Affinität, das Alltagshandeln von Technologie beeinflussen zu lassen.

Es wird eine durch den Einsatz der elektronischen Geräte verstärkte Vereinzelung sichtbar, die mangelndes (Selbst)Vertrauen bzw. Unsicherheit im Lebensumfeld erzeugt, obwohl das Internet paradoxerweise für die Probanden die Funktion hat, Sicherheit in sozialen Beziehungen und Selbstvertrauen im Alltagshandeln zu vermitteln.

Umgekehrt kann festgestellt werden, dass in dem Moment, wo das Internet und Mobiltelefon nicht zur Verfügung stehen, sich die Erlebnisfähigkeit der Probanden steigert. Die Bereitschaft, sich selbst und seinen Alltag handelnd zu organisieren und sich dabei auf eigene, leiblich initiierte Erfahrungen zu verlassen, entfaltet sich mit jedem Tag der internetfreien Zeit. Die Folge ist eine höhere Bereitschaft zu Empathie und Übernahme von Verantwortung.

Was den Probanden unbewusst bleibt, ist die Tatsache, dass das Netz inzwischen alle Lebensbereiche kontrolliert mit der Folge, dass hinsichtlich der Nutzung des Netzes zwischen

beruflichem und privatem Handeln kein Unterschied mehr gemacht wird.⁶⁸⁷ Der Einfluss von Vorab-Informationen aus dem Netz auf privates Handeln impliziert einen Verlust an Autonomie. Der Verlust wird als solcher nicht empfunden, weil die Nutzung des Netzes zur Selbstverständlichkeit geworden ist. Die Internetsperre hat den Probanden aber offenbart, dass eine intensive Nutzung der programmgesteuerten Kommunikation im privaten Umfeld, ihnen die Möglichkeit *nimmt*, sich als Personen in ihren Lebenszusammenhängen aktiv, d.h. körper- und erlebnisnah einzubringen. Körperbezogenes Gruppen- und -Gemeinschaftsleben und zwischenmenschliche Bindungen herzustellen werden ihnen durch die Mediatisierung des Alltagslebens erschwert, was die Vereinzelung der Probanden fördert und sie abhängig macht von der Form der technologisch hergestellten Kontakte. Beide Probanden wünschen sich daher am Ende des Experiments, den Computer und das Smartphone weniger zu nutzen. Da Proband 1 seinen Alltag ausdauernd in virtuellen Welten verbringt, wird es ihm schwer fallen, diesen Wunsch Wirklichkeit werden zu lassen.

10.3 Schlussbetrachtung

Könnte es sich bei der Nutzung programmgesteuerter Medien um ein Partizipationsparadox handeln, wie folgende Aussage behauptet?

„Zugespitzt formuliert, führen die sozialen Medien zu einem Partizipationsparadox – einerseits fördern sie die Partizipation, andererseits verhindern sie sie.“⁶⁸⁸

Diese Diagnose scheint plausibel, denn, wieder Autor selber einräumt:

„(...) das Ausmaß der Teilhabe von Nutzern an den Infrastrukturen der sozialen Medien (ist) in aller Regel eingeschränkt.“⁶⁸⁹

„Echte Selbstbestimmung, also das eigenverantwortliche Gestalten von Strukturen und Regeln des sozialen Miteinanders, ist bei den großen Anbietern hingegen nicht vorgesehen.“⁶⁹⁰

An dieser Stelle soll konkludierend hervor gehoben werden, dass die bisherige Analyse gezeigt hat, dass die programmgesteuerte Kommunikationssysteme *keinen* Beitrag leisten *können* zu einer situativen, handlungsbezogenen, authentischen Kommunikation und Interaktion, die resonante Beziehungen zwischen Menschen ermöglicht. Vielmehr leiten sie eine leibferne, selbstzentrierte *Inszenierung* von Gefühlen und Bedürfnissen der Kommunizierenden technisch an, womit die Vereinzelung der Menschen in der Gesellschaft und die Atomisierung des gesellschaftlichen Lebens voranschreitet. Die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten des Computers, einschließlich der Nutzung programmgesteuerter Kommunikation, führen bei den Benutzern zu einer mystifizierenden Wahrnehmung der Computertechnologie. Die Maschine wird als diejenige wahrgenommen und vorgestellt, die die Sammlung und die Speicherung des Wissens der Menschheit herstellt und Interaktion zwischen Menschen ermöglicht. Verborgен bleibt, dass die Menschen die

⁶⁸⁷ Zwischen dem Computer als Werkzeug und dem Computer als soziales Aggregat wird kein Unterschied mehr gemacht.

⁶⁸⁸ Jan-Hinrik Schmidt (2013: 88)

⁶⁸⁹ (ebd.)

⁶⁹⁰ (ebd.: 89)

Sammlung des Wissens und seine Speicherung durch algorithmisiertes Erfassen und Speichern von Wissen und Informationen selber herstellen und gestalten und dass der kommunikative Austausch über die programmgesteuerte Kommunikation Interaktion ausschließt. Die Abhängigkeit der Menschen vom schnellen Zugriff auf Daten und Informationen erhöht ihre Bereitschaft, sich der Anleitung durch die Maschine zu überantworten und damit Interaktion durch Interaktivität zu ersetzen.⁶⁹¹ Strukturell und praktisch können die objektiven Grenzen der programmgesteuerten Kommunikation nicht überwunden werden. Zwischenmenschlichen Beziehungen lassen sich deshalb heute als *verdinglichte Beziehungen* beschreiben, denn Verdinglichung ist die begriffliche Entsprechung einer kommunikativen und interaktiven Praxis, die begonnen hat, die soziale Erfahrung kommunikativen Handelns in Gruppen und Gemeinschaften, tendenziell zu verwandeln in eine technikgeleiteten kommunikative Aktivität, die *Menschen instrumentalisiert*, weil sie zu Gliedern in der Kette der Endgerätewerden.⁶⁹² Dieser Prozess könnte eine immer weiter um sich greifende Auflösung des inneren Zusammenhalts von Individuum, Gemeinschaft und Gesellschaft bewirken, ein Zusammenhalt, der durch die strukturellen Bedingungen der kapitalistischen Wirtschafts- und Sozialordnung ohnehin gefährdet ist.

10.3.1 Zum Verhältnis von Mensch und Technologie heute

In Anlehnung an Max Weber hat Charles Taylor das Verhältnis zwischen Mensch und Technologie als ein „stahlhartes Gehäuse“ charakterisiert.⁶⁹³ Er begründet dieses Bild damit, dass

„die moderne Gesellschaft die Tendenz hat, uns in Richtung Atomismus und Instrumentalismus zu drängen (...), dass die atomistischen und instrumentalistischen Anschauungen einen Vorsprung haben.“⁶⁹⁴

Inzwischen werden die psycho-sozialen Folgen des Verhältnisses der Benutzer zum Computer und dessen Nutzung, die sich in einem intensiven Internetkonsum ausdrücken, immer deutlicher und ihre kritische Bewertung nimmt zu. Eine Beachtung der Bewertung negativer Folgen des Einsatzes von Technologie muss daher nicht mehr angemahnt werden. Aber der Einsatz von sozialen, psychologischen und pädagogischen Mitteln zur Aufklärung der Benutzer und das Vorantreiben der wissenschaftlichen Forschung auf diesem Feld ist unerlässlich, um die negativen Folgen einer Mediatisierung des Alltagslebens bewältigen zu können. Wenn die Verdinglichung sozialer Beziehungen fortschreitet und wachsende Entfremdung das Dasein der Menschen kennzeichnet, kann eine Sensibilisierung im Umgang mit dem Medium letztlich nur dann erfolgen, wenn ein aufgeklärter Umgang mit Technologie zur zentralen Funktion von Bildung und Ausbildung wird. Weil das Internet eine technologisch generierte, offene Plattform ist, die dezentralen Datenaustausch unterstützt und die Datenerhebung, die Datensammlung und ihre Verarbeitung Mensch und

⁶⁹¹ Kern der Interaktivität ist der „Dialog“ mit der Maschine und nicht der zwischenmenschliche Dialog.

⁶⁹² siehe Kap. 5+9

⁶⁹³ Taylor (1995/2014: 105ff)

⁶⁹⁴ (ebd.: 110f)

Maschine sich auf Weisung des Menscheiten und weil die Maschine auf Basis der Programme selbstständig arbeitet, in ihren Ausführungen aber in einem wörtlichen Sinne weisungsgebunden bleibt, denn auch eine zwischen Mensch und Maschine „verteilte Intelligenz“⁶⁹⁵ ist eine vom Menschen entworfene Intelligenz, dann kann die Maschine das bleiben, was sie ist, nämlich der Assistent zu sein und nicht der Meister. Ein souveränes Verhältnis der Menschen in ihrem Verhältnis zur Maschine muss und soll das Ziel einer *Aufklärung* über Wesen und Funktion von Technologie sein, d.h. folgender Zusammenhang muss den Menschen bewusst werden:

Das Verhältnis des Menschen zur Technologie hat aus sozialen Gründen eine neue Qualität erreicht. Diese neue Qualität liegt aber nicht, wie gezeigt, in der Reproduktion menschlichen Handelns in und durch Maschinen und ihren entwickelten, softwaretechnischen Implikationen,⁶⁹⁶ sondern das Neue im Verhältnis der Menschen zu der von ihnen entwickelten Technologie ist eine Entwicklung, die dadurch gekennzeichnet ist, dass Elektronik und Computertechnologie zur *Voraussetzung* von Sozialverhalten geworden sind: Inzwischen verändert die Maschine das *Wesen* der zwischenmenschlichen Kommunikation und nicht nur ihre Abläufe. Diese substantielle Veränderung des kommunikativen Miteinanders der Menschen, das auf ihre Persönlichkeit und ihr psycho-soziales Handeln rückwirkt, wird in der zwischenmenschlichen Kommunikation und Handlung gegenwärtig deutlich erfahrbar.⁶⁹⁷ Die programmgesteuerte Kommunikation tritt in *Konkurrenz* zu sinnlich erfahrbarem Kontakt zu anderen Personen und zu einer real sich ereignenden Kooperation. Man kann sogar sagen, dass – zumindest bei den 12 bis 18-Jährigen - die Kommunikation mit Abwesenden tendenziell das Handeln in der realen Gemeinschaft *ersetzt*.⁶⁹⁸ Dieser Trend spiegelt die wachsende Verdinglichung und Entfremdung durch Technologie.

„Eine fragmentierte Öffentlichkeit, die sich nicht einig ist über ihre Interessen, ist tatsächlich einem augenscheinlich unentrinnbaren Geschick ausgeliefert, das in die Richtung einer Vorherrschaft der instrumentellen Vernunft drängt.“⁶⁹⁹

Die Gefahr einer Zersetzung des sozialen Lebens wächst immer dann, wenn

„die Menschen uneins und fragmentiert sind.“⁷⁰⁰

Insofern erscheint es unausweichlich, dass sich die Menschen den sozialen Medien überantworten und eine Kommunikation suchen, die ihnen das Bewusstsein über ihre bedrängte Lage vorenthält. Da das Gehirn ein soziales Organ ist, erhält der Leib der Person seine nachhaltige Prägung in und durch die soziale Praxis und da die Nutzung der sozialen Netzwerke Teil dieser Praxis ist, sind ihre negativen Implikationen nachhaltig wirksam.

Die Frage nach dem ‘Haben oder Sein’, die Erich Fromm noch gestellt hat,⁷⁰¹ damals in der Hoffnung auf ein „ethic turn“, scheint beantwortet: Die Strukturen der gesellschaftlichen

⁶⁹⁵ vgl. Rammert (2007, S. 95) s. auch Kap.2

⁶⁹⁶ Dennoch gibt es seit Jahrzehnten keine *qualitativen* Neuerungen in der Softwaretechnik.

⁶⁹⁷ vgl. Exkurs (Kap. 8)

⁶⁹⁸ vgl. JIM-Studie (2013 + 2014) und die Bgz- Studien aus 2015

⁶⁹⁹ Taylor (1995/2014: 112)

⁷⁰⁰ (ebd.: 113)

⁷⁰¹ Fromm (1976)

Arbeit und ihre sozialen Folgen und die programmgesteuerte Kommunikation einschließlich des langen Aufenthalts der Benutzer in virtuellen Welten, lassen wenig Raum für Selbstwirksamkeit, Authentizität und gemeinschaftliches Handeln.⁷⁰² Doch zunächst scheint nichts entschieden: In den Hierarchien menschlicher Zusammenschlüsse lebt die Gemeinschaft von der Substanz des Leibes und der Leiberfahrung. Die Persönlichkeit wird im Lebensverlauf gemeinschaftlich kreiert, entwickelt und erhalten. Die Situation zeigt jedoch eine Bereitschaft der Menschen zur *Subordination unter die Technologie*, die ein Ausdruck von Verdinglichung der sozialen Beziehungen ist. Zugleich werden durch die Mediatisierung der Lebenswelt eine interessierte Anteilnahme am Leben anderer und eine Übernahme von Verantwortung der Menschen für sich und für andere zurückgedrängt. Weil Menschen aber eine stetige, sich vergegenwärtigende Resonanz brauchen, um zu existieren und sich sozial entfalten und weiterentwickeln zu können, greift die programmgesteuerte Kommunikation tief in die zwischenmenschlichen Beziehungen ein, indem sie bio-psycho-soziale Resonanz zwischen Menschen im Augenblick der Nutzung verhindert. Weil das Dasein der Menschen kontextabhängig, von Emotionen beeinflusst und darauf angelegt ist, resonant zu operieren, wird, um mit Gazzaniga zu sprechen,

„eine universelle Ethik“⁷⁰³

nötig sein, die allgemeingültige Regeln der Verantwortung aufstellt, die das Wissen über neuronale Strukturen nutzt, die sozio-ökonomische Folgen des wirtschaftlichen Handelns erkennt und die sich dem Entwurf eines „guten Lebens“⁷⁰⁴ verpflichtet fühlt und auf diese Weise tragenden Lösungen für Kommunikation und Handeln in Gemeinschaften dient. Angesichts der Beobachtung, dass wir

„eigentlich kein gutes Leben haben“⁷⁰⁵

soll die Frage beantwortet werden, warum diese Aussage richtig ist und was getan werden kann, um eine Neuorientierung im Leben der Menschen einzuleiten. Es scheint die Zeit gekommen zu sein für Korrekturen auch im privaten Leben der Menschen, denn das, was beobachtet wird, ist eine immer weiter um sich greifende Vereinzelung der Menschen bis hin zu ihrer Vereinsamung, bei gleichzeitig wachsendem und sich ausdehnenden Medienkonsum, der wiederum Resonanz verhindert und die Erosion sozialer Beziehungen vorantreibt. Die Ursache dieser widersprüchlichen Entwicklung einer sichtbaren Vereinzelung und Vereinsamung auf der einen Seite und einer Fülle von technologiegeleiteten Kontaktmöglichkeiten auf der anderen Seite könnte in der Tatsache liegen, dass Menschen um ihre Wahrnehmung als Person kämpfen, was letztlich bedeutet, dass sie um ihre Anerkennung kämpfen. Die kommunikative Praxis der Menschendeutet darauf hin, dass ihnen Wahrnehmung und Anerkennung fehlen, was u.a. daran liegt, dass ihnen Beteiligungs- und Gestaltungsmöglichkeiten im Arbeits- und öffentlichen Leben fehlen,

⁷⁰² vgl. Petry (2010), Farke (2011), Frölich/Lehmkuhl (2012)

⁷⁰³ Gazzaniga (2007: 137ff)

⁷⁰⁴ Rosa (2014, 2016)

⁷⁰⁵ Rosa (2014: 7)

mindestens aber, dass sie unter einer gesellschaftlichen Praxis leiden, die im Alltag wenig Raum gibt für Erfahrungen von Kooperation und Partizipation.⁷⁰⁶

Stetige Aufklärung und eine pädagogisch orientierte *Anleitung*⁷⁰⁷ vor allem der Jugend im Umgang mit dem Internet, insbesondere mit den sozialen e-Netzwerken und mit virtuellen Welten (Computerspiele) erscheint deshalb notwendig und unumgänglich, denn die Gesellschaft trägt die Verantwortung für eine gelingende Gemeinschaft der Zukunft, in der die Menschen wahrhaft inkludiert sind, in dem Sinne, als dass jede Person wahrgenommen wird als eine Person mit Eigenschaften und Fähigkeiten und dass die Gemeinschaft Sorge trägt für den sozialen Zusammenschluss ihrer Mitglieder, indem sie ihre Mitglieder sozial einbindet, was bedeutet, dass sie die Resonanzabhängigkeit des menschlichen Daseins beachtet und in soziale Praxis überführt und der Person *als Teil* der Gemeinschaft zugleich eine Verantwortung für das Gelingen eines Lebens in Gemeinschaft überträgt.

„Die Technik ist in den Dienst einer Ethik des Wohlwollens gegenüber wirklichen Menschen aus Fleisch und Blut zu stellen; das technische, kalkulierende Denken sollte als seltene und bewundernswerte Leistung eines Wesens gelten, das im Medium einer ganz anderen Denkweise lebt. Wenn es gelänge die instrumentelle Vernunft aus diesen Rahmenbedingungen heraus ins Leben einzubringen, so hieße das, unsere Technik in ganz anderer Weise zu erleben.“⁷⁰⁸

Es wird ein Ringen um Bewusstsein und Einsicht sein und bleiben, aber es lohnt sich die Arbeit der Wiedergewinnung zu leisten.⁷⁰⁹

10.3.2 Entfremdete Kommunikation überwinden

Mit Bezug auf Hartmut Rosa könnten die derzeitigen Kommunikationsbeziehungen zwischen Menschen in weiten Teilen der Welt wie folgt beschrieben werden: Das

„Begehren nach Vergrößerung der Weltreichweite“

und die auffällige Steigerung der

„Technischen Machbarkeitsphantasien“⁷¹⁰,

insbesondere seit der Entwicklung des Internets, unterstützen eine seltsame *Uniformität in den Weltbeziehungen* der Menschen. Der Anschluss an das lebensweltliche Geschehen drückt sich für viele Menschen vor allem in einer stetigen Präsenz im Netzaus. Die Zahl der elektronisch hergestellten Kontakte ist zugleich der Maßstab für einen *gelungenen Anschluss*. Gleichzeitig wird Weltläufigkeit als Reichweitenvergrößerung vorgestellt. Dass dabei die Erfahrung von Selbstwirksamkeit und von

„resonanzsensiblen Zusammenwirken“⁷¹¹

verloren geht, wird kaum wahrgenommen. Vielmehr ist ein auffälliger

„Weltverlust“

⁷⁰⁶ Honneth (1994/2014)

⁷⁰⁷ vgl. dazu Lieselotte Kinskofer, Stefan Bagedorn (2006: 207ff)

⁷⁰⁸ Taylor (1995/2014: 119f)

⁷⁰⁹ vgl. (ebd.:121)

⁷¹⁰ vgl. Rosa (2016: 714-723)

⁷¹¹ vgl. Rosa (ebd.)

festzustellen, der sich in

„stummen Weltbeziehungen“⁷¹²

ausdrückt, d.h. in Weltbeziehungen, die Resonanz verhindern und soziale Entfremdung steigern mit der Folge, dass

„(wir) drohen just jene Weltbeziehungen als Resonanz- und Antwortsphären zu verlieren, die wir auf diese technische Weise erschließen. () Sich nicht mehr fühlen, nicht mehr spüren, nicht mehr hören zu können ist zum zentralen Symptom dieses Verlustes geworden, den weder Berührungsindustrien noch Schmerztherapien ausgleichen können.“⁷¹³

Die umgreifende Immunisierung gegen Forderungen nach ökologisch wirksamen Umweltspraktiken, gegen Gerechtigkeitsforderungen, vor allem hinsichtlich einer gerechten Verteilung von Ressourcen sowie eine allgemeine Entsolidarisierung in der Beziehungswirklichkeitsignalisiert, dass sich hinter dem Rücken der Beteiligten eine Lebensform durchgesetzt hat, die weitgehend resonanzresistent wirkt und einen Zustand der Selbstentfremdung und der radikalen sozialen Entfremdung offenlegt.⁷¹⁴

Insbesondere die Internetkonzerne, die sich heute weitgehend ihrer ökonomischen Pflichten entziehen, indem sie in weiten Teilen der Welt keine Steuern zahlen und indem sie sich der demokratischen Kontrolle durch den Staat entziehen, u.a. auch deswegen, weil der Staat bisher keinen Einfluss auf ethische Verpflichtungen und den Wertecodex der Internetkonzerne nimmt, obwohl die kommunikative Praxis in den sozialen Netzwerken immer wieder umfangreiche Verstöße gegen Normen und Werte enthält. Die Entwicklung in den letzten Jahren macht deutlich, dass nicht selten die Rechtsordnung durch digitale Aktivitäten gefährdet ist, weil das Internet und die sozialen Netzwerke als Plattform für Identitätsdiebstahl dienen. Cyber-Kriminelle versuchen immer öfter, auch die Zugangsdaten für E-Mail-Konten, soziale Online-Netzwerke und Auktionsplattformen zu stehlen, wie eine Studie des Bundesinnenministeriums ergab.⁷¹⁵

Ein Umbau der zivilen Gesellschaft scheint notwendig, der es den Menschen ermöglicht, stetig teilzuhaben in sozialen Gruppen und Gemeinschaften, die eine Gestaltung des sozialen Lebens ermöglichen, statt teilzunehmen an programmgesteuerten Aktivitäten, die charakterisiert sind durch Entleiblichung und Enteignung. Es sollen und müssen Strukturen der Beteiligung und Verantwortung geschaffen werden, die die Erosion des Sozialen aufhält, die erst durch eine vollständig mediatisierte Welt geschaffen wurde. Zugleich ist parallel zu allen anderen Vorhaben der demokratischen Kontrolle eine *Aufklärung* über die psychosozialen Folgen der Nutzung von programmgesteuerter Kommunikation, von interaktiven Computerspielen und langen Aufenthalten im Netz (surfen) notwendig und geboten. In den Schulen sollten Unterrichtsstunden Pflicht werden, die technisch-soziale Implikationen der Netzkommunikation erklären. Im *Vordergrund* des Trainings im Umgang mit Computerprogrammen sollte vor allem die *Nutzung des Computers als Werkzeug zur Unterstützung von Arbeits- und Lernprozessen* stehen. Der Computer als soziales Aggregat

⁷¹² (ebd.)

⁷¹³ (ebd.: 716)

⁷¹⁴ vgl. (ebd.: 722ff)

⁷¹⁵ <http://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/soziales-netzwerk-cyber-kriminelle-nutzen-facebook-als-plattform-seite-2/3457860-2.html> v. 19.02.2017

sollte Kindern und Jugendliche zunächst erklärt werden, um sie später in kontrollierten Räumen (Elternhäuser, Schule) mit der Netztechnologie vertraut zu machen, denn die größte Hürde beim Verbreiten von Alternativen zu sozialen e-Netzwerken ist zweifellos das mangelnde technische und soziale Wissen.⁷¹⁶ Der Vorschlag Hartmut Rosas, einen „kulturellen Paradigmenwechsel“ in den Resonanzbeziehungen vorzunehmen, betrifft ausdrücklich auch die programmgesteuerte Kommunikation:

„Nicht die Reichweite, sondern die Qualität der Weltbeziehung soll zum Maßstab politischen wie individuellen Handelns werden. Als Maßstab für Qualität wiederum kann und soll dann nicht mehr die Steigerung, sondern die Fähigkeit und Möglichkeit zur Etablierung und Aufrechterhaltung von Resonanzachsen dienen, während Entfremdung (auf der Seite der Subjekte) und Verdinglichung (auf der Seite der Objekte) als Seismographen der Kritik fungieren können.“⁷¹⁷

⁷¹⁶ vgl. auch Jan-Hinrik Schmidt (2013: 92)

⁷¹⁷ Rosa (2026: 725)

Literaturverzeichnis:

Angerer, Marie-Luise (2000); body options; Turia + Kant, Wien

Aregger-Moros, Urs (1989); Das Konzept der Entfremdung im geschichtsphilosophischen Denken von Erich Fromm, Universitätsschrift, Basel

Auwärter, Kirsch, Schröter (1976); Kommunikation, Interaktion, Identität, Suhrkamp, Frankfurt am Main

Baecker, Dirk (Hg.) (2004; Soziologie der Emotion, Soziale Systeme, Heft 1, Lucius & Lucius,

Baudrillard, Jean (2010)]; Im Schatten der schweigenden Mehrheiten oder das Ende des Sozialen, Matthes & Seitz, Berlin

Baumann, Zygmunt (2009)]; Leben als Konsum, Hamburger Edition, Hamburg

Beck, Klaus; Schweiger, Wolfgang (Hg.) (2001); Attention please! Online Kommunikation und Aufmerksamkeit; Internet Research, Verlag Reinhard Fischer, München

Beck, Klaus (2006); Computervermittelte Kommunikation im Internet; Lehrbuch; Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München

Beck, Ulrich, Beck-Gernsheim, Elisabeth (1994); Riskante Freiheiten - Individualisierung in modernen Gesellschaften, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Beck, Ulrich (2012); Risikogesellschaft – Auf dem Weg in eine andere Moderne, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Beck-Gernsheim, Elisabeth (1980)]; Das halbierte Leben – Männerwelt Beruf – Frauenwelt Familie, Fischer, Frankfurt a.M.

Bedorf, Thomas; Unterthurner, Gerhard (Hg.), (2009); Zugänge –Ausgänge - Übergänge, Königshausen und Neumann, Würzburg

Benjamin, Walter (2010)]; Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Suhrkamp, Berlin

Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas (2009); Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, (1969,1977,2009), Fischer, Frankfurt a.M.

Bialluch, Christoph (2011); Das entfremdete Subjekt, Psychosozial Verlag, Gießen

Boehle, Fritz; Wehrich, Margit (Hg.) (2010); Die Körperlichkeit sozialen Handelns, transcript, Bielefeld

Bonhoeffer, Tobias; Gruss, Peter (Hg.) (2011); Zukunft Gehirn, Neue Erkenntnisse, neue Herausforderungen. Ein Report der Max-Planck-Gesellschaft; C.H.Beck, München

Brosziewski, Achim (2003)]; Aufschalten -Kommunikation im Medium der Digitalität, UVK Konstanz

Bourdieu, Pierre (1974)]; Sozialer Raum und Klassen - Lecon sur la lecon, Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Bourdieu, Pierre (1974)]; Zur Soziologie der symbolischen Formen; Suhrkamp (1974), Frankfurt a. M.

Bourdieu, Pierre (1982); Die feinen Unterschiede – Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Bourdieu, Pierre (1987/1993); Sozialer Sinn, Kritik der theoretischen Vernunft, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Bourdieu, Pierre (1998); Praktische Vernunft, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Bourdieu, Pierre (2001); Meditationen, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Bourdieu, Pierre (2003); absolute, orange-press, Freiburg

Bourdieu, Pierre (2005); Die verborgenen Mechanismen der Macht, VSA Verlag Hamburg

Bourdieu, Pierre (2009) in: Solga, Heike; Powell, Justin; Berger, Peter A. (Hg.); Soziale Ungleichheit - Klassische Texte zur Sozialstrukturanalyse; Campus, Frankfurt

Burzan, Nicole (2007); Soziale Ungleichheit – Eine Einführung in die zentralen Theorien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Camus, Albert, (1959); Der Mythos von Sisyphos - Ein Versuch über das Absurde, rororo, Reinbek

Carstensen, Tanja; Derboven, Wibke; Winkler, Gabriele (2012); Soziale Praxen Erwerbsloser: Gesellschaftliche Teilhabe – Internetnutzung – Zeithandeln; LIT Verlag, Berlin

Cassirer, Ernst, (2011); Symbolische Prägnanz, Ausdruckphänomen und <Wiener Kreis>; Felix Meiner Verlag, Hamburg

Cermak-Sassenrath, Daniel (2010); Interaktivität als Spiel – Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer, transcript, Bielefeld

Charlton, Michael; Sutter, Tilmann (2007): Lese-Kommunikation. Mediensozialisation in Gesprächen über mehrdeutige Texte. Bielefeld: transcript (Kultur- und Medientheorie)

Ciampi, Luc; (2001); Affektlogik, affektive Kommunikation und Pädagogik, in; Eva Unterweger (Hg.) Braucht die Schule Psychotherapie? Die Emotionalisierung der Schule von morgen, Orac, Wien, S.3-21

Ciampi, Luc; (2004); Ein blinder Fleck bei Niklas Luhmann? in: Soziale Systeme Jhrg. 10 (2004), Heft 1; Lucius & Lucius, Stuttgart

Ciampi, Luc; (1997/2005); Die emotionalen Grundlagen des Denkens – Entwurf einer fraktalen Affektlogik; Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen

Csikszentmihalyi, Mihaly (2007); Flow, Klett-Cotta, Stuttgart

Damasio, Antonio (1995); Descartes' Irrtum. Fühlen Denken und das menschliche Gehirn; List, München u. Leipzig

Damasio, Antonio (2011); Selbst ist der Mensch; Siedler, München

Döring, Nicola (1999/2003); Sozialpsychologie des Internets; Hofgreffe, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle

Dostojewski, Fjodor M. (1998/2006) Schuld und Sühne (Verbrechen und Strafe); Manesse, Zürich / (Fischer, Frankfurt a.M.)

Dreitzel, Hans Peter (1980); Die gesellschaftlichen Leiden und das Leiden an der Gesellschaft. Eine Pathologie des Alltagslebens; Ferdinand Enke Verlag, Stuttgart

Fangerau, Heiner; Halling, Thorsten (Hg.) (2009); Netzwerke; transcript, Bielefeld

Fischer, Arthur; (1970); Die Entfremdung des Menschen in einer heilen Gesellschaft; Juventa, München

Foucault, Michel (1976); Überwachen und Strafen; Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Foucault, Michel (1978); Dispositive der Macht; Merve Verlag, Berlin

Foucault, Michel (1986); Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3; Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Foucault, Michel (1998); Foucault: Philosophie Jetzt! Ausgewählte Schriften; Diederichs, München

Fromm, Erich (1970); Die Furcht vor der Freiheit; Europ. Verlagsanstalt, Frankfurt a.M.

Fromm, Erich (1976); Haben oder Sein; Büchergilde / DVA, Frankfurt a.M. & Stuttgart

Fromm, Erich (1980); Wege aus einer kranken Gesellschaft; EVA, Frankfurt a.M.

Fromm, Erich (GA 1980); GA Bd.4; Gesellschaftstheorie; Deutsche Verlagsanstalt, Stuttgart

Fuchs, Christian (2008); Internet and Society – Social Theory in the Information Age; New York 2008

Fuchs, Thomas (2008); Das Gehirn – ein Beziehungsorgan; Verlag W.Kohlhammer, Stuttgart

Fuchs, Thomas (2017); Das Gehirn – ein Beziehungsorgan; Verlag W.Kohlhammer, Stuttgart

Gazzaniga, Michael S. (2007); Wann ist der Mensch ein Mensch? Antworten der Neurowissenschaften auf ethische Fragen; Patmos, Düsseldorf

Gebhardt, Julian (2008); Telekommunikatives Handeln im Alltag; VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Goffman, Erving (1971); Interaktionsrituale; Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Goffman, Erving (1974); Das Individuum im öffentlichen Austausch; Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Goffman, Erving (1981); Geschlecht und Werbung; Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Goffman, Erving (1986); Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation; Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Goffman, Erving (2009); Interaktion im öffentlichen Raum; campus, Frankfurt a. M.

Gomolka, Johannes (2011); Algorhythmic Trading; Universitätsverlag Potsdam,

Gorsolke, Stefan (2009); Interaktivität in narrativen Medien: Das Spiel von Selbst- und Fremdreferenz, Tectum Verlag, Marburg

Görig, Carsten (2011); Gemeinsam einsam – Wie Facebook, Google & Co unser Leben verändern; Orell Füssli, Zürich

Greenfield, Susan A. (2003); Reiseführer Gehirn, Spektrum, Heidelberg, Berlin

Grimm, Petra; Capurro, Rafael (Hg.) (2005); Tugenden der Medienkultur, Steiner, Stuttgart

Grossmann, Michael (2002)]; Politischer Existenzialismus, Mohr-Siebeck, Tübingen

Gscheidle, Christoph, Fisch, Martin (2007); Onliner 2007 – Ergebnisse der ARD/ZDF-Online Studie 2007; Media Perspektiven 8, S. 393-405

Gugutzer, Robert (2002); Leib, Körper und Identität: Eine phänomenologisch-soziologische Untersuchung zur personalen Identität; Westdt. Verlag, Wiesbaden

Gugutzer, Robert (2004); Soziologie des Körpers; transcript, Bielefeld

Gugutzer, Robert (Hg.) (2006); Body turn: Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports; transcript, Bielefeld

Habermas, Jürgen (1994); Individuierung durch Vergesellschaftung, in: Beck / Beck-Gernsheim: Riskante Freiheiten, Suhrkamp, Frankfurt a.M. S.

Habermas, Jürgen (2014/1981); Theorie des kommunikativen Handelns Bd. 1+2; Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Habermas, Jürgen (1984); Vorstudien und Ergänzungen zur Theorie des kommunikativen Handelns, Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Hahn, Kornelia; Meuser, Michael (Hg.) (2002); Körperrepräsentationen, UVK, Konstanz

Hahn, Kornelia (Hg.) (2002); Öffentlichkeit und Offenbarung, Eine interdisziplinäre Mediendiskussion, UVK, Konstanz

Hahn, Kornelia (2009); Ent-fernte Kommunikation - Zur Soziologie fortgeschrittener Medienkulturen, UVK Konstanz

Haider, Julia (2012); Facebook – ein Nutzertypologie, Diplomica Verlag Hamburg

Hardt, Michael; Negri, Antonio (2004); Empire, campus, Frankfurt a.M.

Hardt, Michael; Negri, Antonio (2004); Multitude, campus, Frankfurt a.M.

Harper, V.B.; Harper, E.J.(2006); Understanding student self-disclosure typology through blogging, in: The Qualitative Report 11, 2006, S. 251-261

Hartmann, Christian (1992); Technische Interaktionskontexte, DUV, Wiesbaden

Hebb, D.O. (1949), The Organization of Behavior: A Neuropsychological Theory, Wiley: New York; 1949. – NCBI

Heesen, Jessica (2008); Medienethik und Netzkommunikation – Öffentlichkeit in der individualisierten Mediengesellschaft, Humanities online, Frankfurt a.M.

Hegel, G.W.F. (1973); Phänomenologie des Geistes, Ullstein, Frankfurt a.M.

Heidegger, Martin (1978); Die Frage nach der Technik; Vorträge und Aufsätze, Neske, Pfullingen

Heidegger, Martin (1993); Sein und Zeit; Niemeyer, Tübingen

Heidegger, Martin (2015); Holzwege; Klostermann, Frankfurt a.M.

Held, Richard; Hein Alan(1963); Journal of Comparative and Physiological Psychology 1963, Vol. 56, No. 5, 872-876

Heller, Agnes, (1976); Theorie der Bedürfnisse bei Marx, VSA, Hamburg

Henning, Christoph (2015); Theorien der Entfremdung – Zur Einführung; Junius, Hamburg

Herkommer, Sebastian; Bischoff, Joachim; Maldaner, Karlheinz u.a. (1979); Gesellschaftsbewusstsein und Gewerkschaften; VSA, Hamburg

Herkommer, Sebastian; Bischoff, Joachim; Maldaner, Karlheinz (1984);Alltag, Bewusstsein, Klassen; VSA Verlag, Hamburg

- Hitzler, Ronald; Honer, Anne; Pfadenhauer, Michaela (2008); Posttraditionale Gemeinschaften, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- Hoebig, Wolfgang, (1984); Bedürftigkeit – Entfremdung der Bedürfnisse im Kapitalismus; Max-Planck-Institut für Bildungsforschung, Berlin
- Holsboer, Florian (2011) in: „Das überforderte Ich“ (Spiegel Wissen, No.1 2011)
- Honneth, Axel (1994); Pathologien des Sozialen – Die Aufgaben der Sozialphilosophie; Fischer, Frankfurt a.M.
- Honneth, Axel (2005); Verdinglichung: eine anerkennungstheoretische Studie; Suhrkamp Frankfurt a.M.
- Honneth, Axel (1994/2014); Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte; Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Huber, Bernd; Fröhlich, Jan; Lehmkuhl, Gerd (2012); Computer und Internet erobern die Kindheit . Vom normalen Spielverhalten bis zu r Sucht und deren Behandlung; Schattauer, Stuttgart
- Humer, Stephan (2008); Digitale Identitäten - Der Kern digitalen Handelns im Spannungsfeld von Imagination und Realität, CSW, Winnenden
- Husserl, Edmund (2012); Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie, Meiner, Hamburg
- Hüther, Gerald, (2011); Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn, Vanderhoek und Ruprecht, Göttingen
- Illouz, Eva (2007); Gefühle im Kapitalismus, Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Israel, Joachim (1972); Der Begriff der Entfremdung – Makrosoziologische Untersuchung von Marx bis zur Soziologie der Gegenwart, rowohlt, Reinbek
- Jaeggi, Rahel (2005); Entfremdung, campus ,Frankfurt a.M.
- James, William(1884). What is an Emotion?, Mind, Vol. 9, No. 34 (Apr., 1884), pp. 188-205. Published by: Oxford University Press
- Joas, Hans (1992); Die Kreativität des Handelns, Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Jäckel, Michael; Mai, Manfred (Hg.) (2005); Online-Vergesellschaftung?, Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- Jung, C.G. (2014, §249) Civilization in Transition, Nachgedruckt bei Routledge 2014, ISBN 1317534212, 9781317534211

- Kanning, Uwe-Peter (1997), Selbstwertdienliches Verhalten und soziale Konflikte, Waxmann, Münster, New York, München, Berlin
- Kant (o.J.); Die Grundlagen des kritischen Denkens - Ausgewählte Schriften, Sigbert Mohn Verlag
- Kaufmann, Jean-Claude (2011); sex@amour. Wie das Internet unser Liebesleben verändert, UVK, Konstanz
- Kaufmann, Stefan (Hg.) (2007); Vernetzte Steuerung, Chronos, Zürich
- Katz, James E.; Aakhus, Mark (Hg.) (2002) Perpetual Contact – Mobile Communication, Private Talk, Public Performance, Cambridge University Press, Cambridge
- Kepplinger, Hans-Matthias (2010); Nonverbale Medienkommunikation, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- Keupp, H., Höfer, R. (Hg) (1997); Diskursarena Identität, Suhrkamp, Frankfurt. a.M.
- Kieserling, André (1999); Kommunikation unter Anwesenden, Suhrkamp, Frankfurt a.am.
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39, 1123–1134.
- Kinskofer, Lieselotte; Bagedorn, Stefan (2006); Lesen Zappen Surfen – Der Mensch und seine Medien, TR Verlagsunion, Münchenskos
- Kneidinger, Bernadette (2010)]; Facebook und Co, Verlag für Sozialwissenschaften, Research, Wiesbaden
- Kommer, Sven (2010); Kompetenter Medienumgang?, Budrich Uni Press, Opladen
- Kowalski, R. M. & Leary, M.R. (1990) Strategic self-presentation and avoidance of aversive events. Antecedents and consequences of self-enhancement and self depreciation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 26, 322 : 336.
- Köhler, Thomas (2003); Das Selbst im Netz: Die Konstruktion sozialer Identität in der computervermittelten Kommunikation, Westdt. Verlag, Wiesbaden
- Krappmann, Lothar (1972); Soziologische Dimensionen der Identität, Ernst Klett Verlag, Stuttgart
- Kreckel, Reinhardt (Hg.), Soziale Ungleichheiten (Soziale Welt, Sonderband 2), S.183-198, Göttingen [1997]
- Krotz, Friedrich (2001); Die Mediatisierung kommunikativen Handelns: Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien; Westdt. Verlag, Wiesbaden

Krotz, Friedrich (2007); Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation; VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Krotz, Friedrich; Despotovic, Cathrin; Kruse, Merle-Marie (2014); Die Mediatisierung sozialer Welten, Springer VS, Wiesbaden

Kündig, Albert, Bütschi, Danielle (Hg.) (2008); Die Verselbstständigung des Computers, vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich

Kuhn, M. (2005); A proposed Code of Blogging Ethics; online verfügbar unter:
<http://reconversaion.blogs.com/COBE-Blog%20Ethics.pdf>

Lange, Götz (2010)]; Kommunikation als Praxis, Verlag Dr. Köster, Berlin

Lanior, Jaron (2010)]; Gadget, Suhrkamp, Berlin

Lanior, Jaron (2014)]; Wem gehört die Zukunft?, Hoffmann und Campe, Hamburg

Latour, Bruno (2007)]; Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft – Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Laux, Lothar; Weber, Hannelore (1993); Emotionsbewältigung und Selbstdarstellung; Kohlhammer, Stuttgart

Lefebvre, Henri, (1987); Kritik des Alltagslebens, Fischer Verlag, Frankfurt a.M.

Leuschner, Udo, (1990)]; Entfremdung, Neurose, Ideologie, BUND Verlag

Lichtenberg, Joseph D. (2009)]; Psychotherapie Forum, Vol. 17 No.1

Linda, Markus (2001)]; Elemente einer Semiologie des Hörens und Sprechens, gnv Tübingen

Lösch, Andreas; Schrage, Dominik; Spreen, Dierk; Stauff, Markus (2001)]; Technologien als Diskurse, Synchron, Heidelberg

Lovink, Geert D.,(2007)]; Zero Comments, transcript, Bielefeld

Lovink, Geert D.,(2012)]; Das halbwegs Soziale, transcript, Bielefeld

Ludwig, Martin (1991); Die Vereinzelung des Individuums und Perspektiven ihrer pädagogischen Überwindung aus Sicht der Kritischen Theorie; Europäische Hochschulschriften Reihe 11 Peter Lang, Bern, Fkf a.M., New York, Paris

Luhmann, Niklas (1984); Liebe als Passion – Zur Codierung von Intimität; Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Luhmann, Niklas,(1986); Ökologische Kommunikation. Kann die Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen? ; Westdeutscher Verlag, Opladen

Luhmann, Niklas,(2009); Die Realität der Massenmedien; VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Lukacs, Georg (1923/2015); Die Verdinglichung und das Bewusstsein des Proletariats; Aisthesis Verlag, Bielefeld

Maletzke, Gerhard (1988); Massenkommunikationstheorien; Niemeyer, Tübingen

Maletzke, Gerhard (1998); Kommunikationswissenschaft im Überblick – Grundlagen, Probleme, Perspektiven; Westdeutscher Verlag, Opladen

Malsch, Thomas; (2005); Kommunikationsanschlüsse; Zur soziologischen Differenz von realer und künstlicher Sozialität, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Marx,Karl (1972); Das Kapital Bd.I; Marx-Engels-Werke MEW Bd. 23, Dietz Verlag, Berlin

Marx, Karl (1974); Das Kapital Bd. III, Separatausgabe, Dietz Verlag, Berlin

Marx,Karl / Friedrich Engels (1972)]; Ausgewählte Schriften II; Thesen über Feuerbach, Dietz Verlag, Berlin

Marx,Karl (1974)]; Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie, Dietz Verlag, Berlin

Marx,Karl (1974)]; Philosophisch-Ökonomische Manuskripte, Dietz Verlag, Berlin

Maturana, Umberto; Varela, Francisco (1987)]; Der Baum der Erkenntnis; Scherz, Bern & München

May, Hermann (1985); Arbeitsteilung als Entfremdungssituation in der Industriegesellschaft von Emil Durkheim bis heute, Nomos Verlagsgesellschaft

Mayer-Ahuja, Nicole; Wolf, Harald (Hg.) (2005)]; Entfesselte Arbeit – neue Bindungen. Grenzen der Entgrenzung in der Medien-und Kulturindustrie; Ed Sigma,Berlin

McKenna, K., & Bargh, J. (2000); Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4, 57–75

McLuhan, Marshall, (1964); Understanding Media – The extensions of man, Routledge and Kegan Paul, London, New York

McLuhan, Marshall, (1970); Die magischen Kanäle – Understanding Media, Fischer, Frankfurt a.M.

McLuhan, Marshall (2001); Das Medium ist die Botschaft, Philo Fine Arts,Verl. der Kunst, Dresden

McLuhan, Marshall, Fiore, Quentin (2012); Das Medium ist die Message, Tropen- Klett-Cotta, Stuttgart

McLuhan, Marshall, (2011); absolute - Marshall McLuhan – Originaltexte, orange-press GmbH, Freiburg

Mead, G.H. (1967/1934); Mind, Self und Society, The University Press, London

Meißner, Hanna (2010); Jenseits des autonomen Subjekts - Zur gesellschaftlichen Konstitution von Handlungsfähigkeit im Anschluss an Butler, Foucault und Marx, transcript, Bielefeld

Merleau-Ponty, Maurice, (1986); Das Sichtbare und das Unsichtbare; Fink, München

Merleau-Ponty, Maurice, (1966); Phänomenologie der Wahrnehmung; De Gruyter, Berlin

Misoch, Sabina, (2006); Online-Kommunikation; UVK UTB mbH, Konstanz

Moldenhauer, Benjamin (2010); Die Einverleibung der Gesellschaft, PapyRossa, Köln

Münster, Arno (Hg.) (1987); Verdinglichung und Utopie; Sandler, Frankfurt a.M.

Mummendey, Hans Dieter (1995); Psychologie der Selbstdarstellung; Hogrefe Verlag für Psychologie, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle

Mummendey, Hans Dieter (1999); Selbstdarstellungstheorie - ein Überblick; Psychologische Forschungsberichte 191; Universität Bielefeld, Fakultät für Soziologie

Nicolaus, Helmut (1995); Hegels Theorie der Entfremdung, Manutius, Heidelberg

Nye, David E. (2007); In der Technikwelt leben; Spektrum Springer, Berlin-Heidelberg

Otto, Hans-Uwe; Thiersch, Hans (2005); Handbuch Sozialarbeit – Sozialpädagogik, München

Passoth, Jan-Hendrik (2008); Technik und Gesellschaft, VS, Wiesbaden

Petry, Jörg (2010); Dysfunktionaler und pathologischer PC-und Internet-Gebrauch, Hogrefe, Göttingen, Bern, Wien

Petsche, Hans-Joachim (Hg.) (2005); Kultur und/oder/als Technik - zur fragwürdigen Medialität des Internets; trafo, Berlin

Pongratz, Ludwig (1984); Problemgeschichte der Psychologie, Francke, München

Postman, Neil (1992); Das Technopol. Die Macht der Technologien und die Entmündigung der Gesellschaft; Fischer, Frankfurt a.M.

Pürer, Heinz (1990); Einführung in die Publizistikwissenschaft. Systematik, Fragestellungen, Theorieansätze, Forschungstechniken; Ölschläger, München

Rammert, Werner; Schulz-Schäfer, Ingo (Hg.) (2002); Können Maschinen handeln, campus, Frankfurt a.M.

Rammert, Werner (2007); Technik – Handeln – Wissen. Zu einer pragmatischen Technik-und Sozialtheorie, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Reichertz, Jo; Zaboura, Nadia (Hg.) (2006); Akteur Gehirn – oder das vermeintliche Ende des handelnden Subjekts, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Renner, Karl-Heinz; Schütz, Astrid; Machilek, Franz (Hg.) (2005); Internet und Persönlichkeit - Differenziell-psychologische Aspekte der Internetnutzung, Hofgrefe, Göttingen

Rey, P.J. (2012); Alienation, Exploitation and Social Media, American Behavioral Scientist: 56(4) 399-420, SAGE Publications

Riesen A.H., Aarons L.; Visual movement and intensity discrimination in cats after early deprivation of pattern vision. J Comp Physiol Psychol. 1959 Apr;52(2):142-9.

Riesen, A. H. Studying perceptual development using the technique of sensory deprivation. Journal of nervous and mental Disorder (1961, 132, 21-25. (b)

Robeck, Johannes (Hg.) (2015); Jean Jacques Rousseau – Die beiden Diskurse zur Zivilisationskritik; de Gruyter, Berlin

Röhle, Theo, (2010); Der Google Komplex, transcript, Bielefeld

Rosa, Hartmut (1977); Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung, Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Rosa, Hartmut (2014); Beschleunigung und Entfremdung; Suhrkamp, Berlin

Rosa, Hartmut (2016); Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung; Suhrkamp, Berlin

Rousseau, Jean-Jacques, (1998/ 1755) Abhandlung über den Ursprung und die Grundlagen der Ungleichheit unter den Menschen, Reclam, Stuttgart

Sarasin, Philipp; Tanner, Jacob, Hrsg. (1998); Physiologie und industrielle Gesellschaft, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Sartre, Jean-Paul (1995); Das Sein und das Nichts; Rowohlt, Reinbek b. Hamburg

Schaber, Peter (2010); Instrumentalisierung und Würde; mentis-Verlag, Paderborn

Schelske, Andreas (2007); Soziologie vernetzter Medien, Oldenbourg, München

Schmidt, Günther (2001); Identität und Body-Image, Hochschulschrift Univ. Diss., Tübingen

Schmidt, Jan-Hinrik (Hg.) (2009); Heranwachsen mit dem Social Web, Vistas, Berlin

Schmidt, Jan-Hinrik (2013); Social Media, Springer VS, Wiesbaden

Schönhagen, Philomen (2004); Soziale Kommunikation im Internet, Peter Lang, Bern / Berlin

Schuller, Hermann, (1991); Die Logik der Entfremdung, Roderer, Regensburg

Schütz, Alfred; Luckmann, Thomas (1979/2003); Strukturen der Lebenswelt, Bd.1, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Schütz, Alfred, (1979/2004); Theorie der Lebenswelt 2 - Die Kommunikative Ordnung der Lebenswelt, Werkausgabe V.2, Konstanz

Schütz, Alfred, (2004) Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt – Eine Einleitung in die verstehende Soziologie, UVK, Konstanz

Schützeichel, Rainer (2004); Soziologische Kommunikationstheorien; UVK Konstanz

Selke, Stefan; Dittler, Ullrich (Hg.) (2009); Postmediale Wirklichkeiten, Heise Verlag, Hannover

Sennet; Richard (1986); Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität, Berlin Verlag, Berlin

Sennet; Richard (2007); Die Kultur des neuen Kapitalismus; BvT Berliner TaschenbuchVerlags GmbH, Berlin

Siebert, Paul Ferdinand (2008); Die Geschichte der email, transcript, Bielefeld

Simmel, Georg (1983); Schriften zur Soziologie, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Simmel, Georg (1987); Das individuelle Gesetz – Philosophische Exkurse, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Simmel, Georg (1992); Soziologie – Untersuchung über die Formen der Vergesellschaftung, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Six, Ulrike (2007); Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie, Lehrbuch, Beltz PVU, Weinheim – Basel

Sonntag, Susan (2003); Das Leiden anderer betrachten, Hanser, München und Wien

Snyder, M., Tanke, E. D., & Berscheid, E. (1977). Social perception and interpersonal behavior: On the self-fulfilling nature of social stereotypes. *Journal of Personality & Social Psychology*, 35, 656–666.

Soziologie des Körpers (2005); Suhrkamp wissenschaft 1740, Frankfurt a.M.

Spiegel Wissen No.1 (2011); Spiegel Wissen No.1; Das überforderte Ich, Hamburg

Stegbauer, Christian (2001); Grenzen virtueller Gemeinschaft – Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen, Westdt. Verlag, Wiesbaden

Steuerwald, Christian (2010); Körper und soziale Ungleichheit, UVK, Konstanz

Stiegler, Bernard (2008); Die Logik der Sorge– Verlust der Aufklärung durch Technik und Medien, Suhrkamp, edition unseld, Frankfurt a.M.

Stiegler, Bernard (2009); Denken bis an die Grenzen der Maschine diaphanes, Zürich Berlin

Stiegler, Bernard (2009); Stiegler, Bernard; Technik und Zeit, diaphanes, Zürich-Berlin

Sucharowski, Wolfgang / Schwennigcke, Bastian (2008); Lesen im sozialen Raum
Universitätsdruckerei, Rostock 1028 08

Sutter, Tilmann (2002): Anschlusskommunikation und die kommunikative Verarbeitung von Medienangeboten. Ein Aufriss im Rahmen einer konstruktivistischen Theorie der Mediensozialisation. In: Groeben, Norbert; Hurrelmann, Bettina (Hg.); Lesekompetenz. Bedingungen, Dimensionen, Funktionen; Juventa Verlag, Weinheim, S. 80–105.

Sutter, Tilmann; Charlton, Michael (1999); Die Bedeutung einer konstruktivistischen Theorie sozialen Handelns für die Medienforschung. In: Rusch, Gebhard; Schmidt (Hg.); Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft, Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Sutter, Tilmann; Charlton, Michael (Hg.) (2001): Massenkommunikation, Interaktion und soziales Handeln. Opladen: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Sutter, Tilmann.; Mehler, Alexander (2010); Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen; VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Tanenbaum, Andrew S. (1981); Computer Networks, Prentice Hall, Boston, New York

Taylor, Charles (1995/2014); Das Unbehagen an der Moderne, suhrkamp, Frankfurt a.M.

Thiedeke, Udo (2012), Soziologie der Kommunikationsmedien, Springer VS, Heidelberg,

Tönnies, Ferdinand (2005); Gemeinschaft und Gesellschaft, WBG, Darmstadt

Tönnies, Ferdinand (2012); Studien zu Gemeinschaft und Gesellschaft, Springer VS, Wiesbaden

Turkle, Sherry (1984); Die Wunschmaschine, rowohlt, Reinbek

Turkle, Sherry (1998); Leben im Netz, rowohlt, Reinbek

Turkle, Sherry (2012); Verloren unter 100 Freunden; Riemann, München

Veyne, Paul (2009); Foucault;, Reclam, Stuttgart

Vogd, Werner (2010); Gehirn und Gesellschaft, Velbrück Wissenschaft, Weilerswist

Voß, G. Günter; Rieder, Kerstin (2005); Der arbeitende Kunde. Wenn Konsumenten zu unbezahlten Mitarbeitern werden, Campus, Frankfurt a.M.

- Wagener, Uta (2000); Fühlen – Tasten – Begreifen. Berührung als Wahrnehmung und Kommunikation, BIS der Universität Oldenburg
- Weber, Max (1972); Wirtschaft und Gesellschaft, Mohr, Tübingen
- Weyer, Johannes (2008)]; Techniksoziologie, Genese, Gestaltung und Steuerung soziotechnischer Systeme, Juventa, Weinheim, München
- Wiebel, Burkhard; Pilenko, Alisha; Nintemann, Gabriele (2011); Mechanismen psychosozialer Zerstörung – Neoliberales Herrschaftsdenken, Stressfaktoren der Prekarität, Widerstand; VSA Verlag, Hamburg
- Wieler, Petra (1989): Sprachliches Handeln im Literaturunterricht als didaktisches Problem. Bern [u.a.]: Lang (Arbeiten zur Sprachanalyse, 10).
- Willems, Herbert (Hrsg.) (2008); Weltweite Welten, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- Wirth, Niklas (1977), Strukturierte Programmierung, T B Verlag, Stuttgart
- Wirth, Niklas (1993); Systematisches Programmieren; B.G. Teubner, Stuttgart
- Wirth, Niklas (1995); Algorithmen und Datenstrukturen, B.G. Teubner, Stuttgart
- Wolf, Christa (1976); Kindheitsmuster, Luchterhand, Darmstadt
- Wölfling, Bengesser, Beutel, Müller (2013), Computerspiel- und Internetsucht, Kohlhammer, Stuttgart
- Wright, Kevin B., Webb Lynn M. (2011); Computer-Mediated Communication in Personal Relationships, Peter Lang Publishing, New York Stuttgart
- Yee, Nick & Bailenson, Jeremy (2007); Human Communication Research ISSN 0360-3989; Human Communication Research 33 (2007) 271–290 International Communication Association; <http://doczz.net/doc/3241598/the-proteus-effect---virtual-human-interaction-lab>
- Zerfaß, Ansgar; Welker, Martin; Schmidt, Jan (Hg.) (2008); Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web, Band 1, Herbert von Halem Verlag, Köln
- Zima, Peter V. (2014); Entfremdung – Pathologien der postmodernen Gesellschaft; A.Franke Verlag / utb., Tübingen
- Zizek, Slavoj, (1998); Das Unbehagen im Subjekt, Passagen, Wien
- Zurek, Adam (2007); Psychologie der Entfremdung, Asanger Verlag, Kröning

Empirische Studien

JIM Studie; <http://www.mpfs.de/fileadmin/Jim-pdf13/JIMStudie2013.pdf>

JIM Studie; http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf

Jim Studie; http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf

Forschungsverbund sozioökonomische Berichterstattung (2012); Berichterstattung zur sozioökonomischen Entwicklung in Deutschland.

Teilhabe im Umbruch (2012); Zweiter Bericht, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Empirische Sozialforschung

Lamnek, Siegfried (2005); Qualitative Sozialforschung. Lehrbuch Weinheim & Basel[

Aeppli /Gasser / Gutzwiller /Tettenborn (2011); Empirisches wissenschaftliches Arbeiten, Ein Studienbuch für die Bildungswissenschaft, Klinkhardt, Bad Heilbrunn

Ulrike Froschauer, Manfred Lueger (2011); Das qualitative Interview – Zur Praxis interpretativer Analyse sozialer Systeme, UTB GmbH, Stuttgart

Ulrike Froschauer, Manfred Lueger (2011)]; Interpretative Sozialforschung – Der Prozess, UTB GmbH, Stuttgart

Anhang

Fallstudie Proband 1

Fragebogen 1: Anamnese

Datum 14.12.2014

Alter 22

männlich x weiblich

Wohnort: Elternhaus

Ausbildung (Abschlüsse): Fachabitur (2015)

E-Medium / tools: PC, Smartphone

Welche Art der Internetaktivität hast du bevorzugt ausgeführt?

Chatten	X
Spielen	X
Surfen	X

Beschreibe die Aktivitäten genauer! Welche Plattformen nutzt Du? (social media, blogs, Foren, Spiele):

Facebook, League of Legends, Ggag, Youtube

- Warum warst/bist du online? (Motive, Empfindungen):

Facebook: Kontakt mit anderen (Familie, Freunde, etc.)

League of Legends: Spaß, mit Freunden spielbar, Langeweile

Youtube: Aktuelle Filme und Spieletailer, Langeweile

Ggag: Langeweile (die Seite besteht aus Bildern und kurzen Videos, die ernste Themen ansprechen oder lustig sind)

- Wann hast Du mit den verschiedenen Aktivitäten begonnen?

Chatten? 9-10 Jahre

Spielen? 4-5 Jahre

Surfen? 16-17 Jahre

- Wie häufig wird das e-Medium genutzt? Angaben in Std. /Tag incl. WE:
durchschnittliche tägliche Dauer ___4___
maximale tägliche Dauer ___8___
durchschnittliche Stundenzahl/Woche
(nicht schul-oder berufsbezogen) ___35___
in der Woche mehr nach der Arbeit, Am WE mehr draußen

Fragebogen 1 Nachtrag: Anamnese

Kindheit

- In welchem Alter wurdest Du eingeschult? 6
Nach Deinen Aussagen, haben deine Eltern in Deiner Kindheit das Spielen mit den Geräten nur *nach* den Hausaufgaben erlaubt (1-2 Stunden). Mit dem Alter wurde die Einschränkung vermindert, bis Du selber darüber entscheiden konntest, sagst Du.
- Wie alt warst Du, als die Einschränkung vermindert wurde? 8
- Wie alt warst Du, als sie aufgehoben wurde? 11

Facebook

- Gibt es ein Bild von Dir in Facebook? Ja x Nein
- Nutzt Du die Pinwand in Facebook? Ja Nein x
 Wenn ja, nutzt du sie oft manchmal selten
- Versendest Du selfies? Ja Nein x

Fragebogen 2: Kindheit

- Womit hast Du als Kind *am liebsten* gespielt? (ankreuzen)
Modelleisenbahn PlaymobilLego elektronische Geräte (Nintendo)
— — x

andere:
Warum gerade damit?
Eine Figur zu steuern und eine virtuelle Welt zu erkunden, hat mich daran interessiert und gefesselt.
- Waren Fernsehen bzw. Computer damals wichtig für dich? Ja x Nein ___
Wenn Ja, warum?

Es gab immer wieder neue Filme und Spiele die ich entdecken wollte und die nur über Fernseher oder Computer erreichbar waren.
Wenn nein, warum nicht?
- Wie war das Verhältnis zu deinen Eltern hinsichtlich deiner Computerspiel-Aktivitäten?
a) Haben deine Eltern die Dauer und die Inhalte vom Fernsehen und von Computerspielen überwacht? Ja x Nein ___

Wenn ja, wie haben sie Fernsehen und Computerspiel überwacht (z.B. Nutzung beschränkt; Verbote erteilt)?

Zu Anfang war die Regel, dass ich nur nach den Hausaufgaben 1-2 Stunden spielen durfte. Mit dem Alter wurde diese Einschränkung vermindert, bis ich selber darüber entscheiden konnte.

b) Wenn nein, haben deine Eltern an deinen Computerspiel-Aktivitäten teilgenommen (z.B. zugesehen oder mitgespielt)?

(kurze Erläuterung)

c) Haben deine Eltern selber Computerspiele gespielt?
Ja ___ Nein x
- Wie hast du Freundschaften/Kontakte mit anderen Kindern meistens ausgefüllt? (nur eine Auswahl)
 - meistens haben wir draußen gespielt ___
 - meistens haben wir drinnen Rollenspiele und Brettspiele gespielt ___
 - meistens haben wir Computerspiele gespielt jeder für sich ___
 - alle zusammen x
- Wussten Deine Eltern wie du die Zeit mit deinen Freunden und Kameraden verbracht hast und haben sie die Kontakte gefördert?

Ja sie wussten es und haben uns auch spielen lassen, haben aber immer wieder gesagt, dass wir lieber draußen spielen sollten um an die frische Luft zu kommen.

- Gibt es Geschwister? Ja_x_ (Zahl (1), Nein ___
Wenn ja, (Bruder /Schwester) Bruder
- Kannst du Ähnlichkeiten im Umgang mit Medien bei dir und deinen Geschwister(n) erkennen? Ja__ Nein_x_
Wenn ja, welche Ähnlichkeiten gab es?
- Erinnerst du dich, in welchen Situationen (warum) du damals an den Geräten gespielt hast? In der Freizeit und nur zum Spaß
- Haben sich die Situationen wiederholt? Ja
- Hast du Computerspiele benutzt, um dich zu trösten, wenn du dich nicht wohl fühltest (z.B. wegen schlechter Noten oder wegen Ausschluss durch Freunde und Kameraden)?
Nicht direkt. Eine Ablenkung waren die Spiele schon, allerdings hab ich sie nicht gezielt dafür eingesetzt.
- Haben deine Computerspiel-Aktivitäten in deiner Kindheit Einfluss auf dein heutiges Medienhandeln? Wie siehst du das?
Ich bin wesentlich geübter mit Medien als jemand der nicht früher gespielt hat. Dies ist oft ein Vorteil für Aufgaben am PC. Und da die Elektronik in der heutigen Zeit sehr an Ansehen und Wichtigkeit gewonnen hat, ist es auch leichter für mich, mich anzupassen.

Fragebogen 3: Social Media – Computerspiele – Surfen

- Du bist Benutzer von FACEBOOK: Wann nutzt du die e-Plattform?
 - bei der Arbeit _____
 - in der Freizeit x
 - sowohl als auch _____

- Wie nutzt Du *Facebook* vorwiegend? (Auswahl treffen/ nummerieren 1-5)
 - Austausch mit Freunden 5
 - Infos an Freunde(z.B. Termine festlegen) 3
 - Bilder/Filme ansehen 1
 - Bilder/Filme versenden 1
 - andere Nutzung _____

- Wie nutzt du den *PC* vorwiegend? (Auswahl treffen/nummerieren 1-5)
 - als Werkzeug (z.B. Schreibmaschine) _____
 - als Spielkonsole 4
 - als Informationsdatenbank 4
 - als Kommunikationsmittel 3
 - andere Nutzung _____

- Tauschst du dich auch mit Menschen aus, die du *nur* über das Netz kennst?
 - Ja _____
 - oft _____
 - manchmal x

Gefällt dir der Austausch mit Fremden?

Ja, weil ich es mag neue Bekanntschaften zu knüpfen

Ich tausche mich nicht mit Fremden aus.

Begründe warum:

- Warum nutzt Du Facebook? (Mehrfachangaben sind möglich) Ich
 - spare Zeit, mich und andere zu informieren x
 - Freunde gleichzeitig kontaktieren/informieren x
 - Facebook macht Spaß / ist kurzweilig _____
 - face-to-face Kontakte sind oft nicht möglich _____
 - Gewohnheit _____
 - face-to-face Kontakte sind kompliziert bzw. sie sind anstrengend _____

- Was kommunizierst du vorwiegend? (Mehrfachangaben sind möglich)
 - Verabredungen/ Termine x
 - persönliche Mitteilungen x
 - Mitteilungen (Schule/Arbeit) _____

Filme /Bilder _____

- Teilst Du im Netz ganz persönliche Dinge mit, z.B. Gefühle, Ansichten und Bewertungen? Ja____ Nein_x__
Begründung: Das Netz ist mir zu unsicher um persönliches zu teilen.
- Wie viel Zeit nimmst du dir in aller Regel beim Schreiben deiner Infos/ Nachrichten? (Auswahl treffen)
ich nehme mir viel Zeit und formuliere genau _____
ich nehme mir Zeit und formuliere das, was ich sagen will _x__
Es muss schnell gehen. Formulierungen sind weniger wichtig _____
- Ist es dir wichtig, Deine Gesprächspartner persönlich zu kennen?
Ja_x__ Nein____
Begründung: Weil dies ein klareres Bild von einer Person schafft und man eine stärkere Bindung aufbauen kann.
- Hast du ein Bedürfnis, ist es Dir wichtig, dich im Netz mitzuteilen?
Ja____ Nein_x__
Begründung: Weil ich nicht will, dass jeder weiß was ich mache oder denke
- Wie wichtig ist dir, dass du die Nachrichten gestalten kannst? (Texte und Bilder auswählen und bearbeiten)
Da ich das Netz größtenteils für Infoaustausch oder Terminvereinbarung benutze, ist es mir nur wichtig das der Text verständlich.
- Du kannst auch Ereignisse erfinden und sie textlich und bildlich aufbereiten. Nutzt du diese Möglichkeit?
Ja____ Nein_x__
Begründung: Wenn man einmal lügt, muss man immer weiter lügen um die Geschichte glaubhaft erscheinen zu lassen und das ist die Mühe nicht wert
- Hast du manchmal das Gefühl im Netz deine Zeit zu verschwenden?
Ja____ Nein_x__
Begründung: Die Zeit die ich im Netz verbringe ist Zeit die ich mir dafür genommen habe, d.h. wenn ich etwas "sinnvolleres" machen wollte, würde ich das tun.
- Würdest du Nachrichten manchmal lieber persönlich mitteilen?
Ja_x__ Nein____
Begründung: Ich finde persönlich überbrachte Nachrichten haben eine stärkere Wirkung.
- Worin liegt für dich der Unterschied zwischen einer persönlichen Mitteilung (face-to-face) und einer elektronisch übermittelten Mitteilung?

Der Unterschied ist, dass face-to-face Nachrichten mehr Gefühle beinhalten und der Empfänger mehr empfängt als nur die Info.

- Ist dir Anonymität im Netz manchmal wichtig?
Begründung: Ja, denn Privatsphäre ist mir wichtig und die ist nicht überall im Netz gegeben.
- Ist die Abwesenheit deiner Gesprächspartner für dein Anliegen manchmal hinderlich?
Ja_x__ Nein____
Begründung: Bei einer Planänderung beispielsweise, kann es entscheidend sein ob der Empfänger die Nachricht sofort liest oder erst später.
- Schränkst du den Kreis deiner <Freunde> in Facebook ein?
Ja_x__ Nein____
Begründung: Ich bin nicht an Geschichten von Leuten interessiert, die ich nicht kenne.
- Versendest du Bilder? Ja__ Nein x
Begründung: Ich schieße nicht viele Fotos in meiner Freizeit.
- Überprüfst du die Formulierung deiner Texte oder schreibst du eher spontan?
Beschreibe wie du Texte erstellst:
Wenn ich Smalltalk halten will achte ich nicht darauf. Muss die Nachricht verständlicher überbracht werden, z.B. für Planung, achte ich darauf.
- Erwartest Du eine Antwort? Ja_x__ Nein____
Wenn ja, umgehend ____ ich gebe Zeit _x_
Wenn nein, warum nicht?
- Liest du immer alle Antworten? Ja____ Nein_x__
- Hast du den Wunsch, diejenigen auch zu treffen, mit denen du nur über Facebook Kontakt hast? Ja x Nein
Wenn ja, warum möchtest Du die Internet-Partner treffen? Sofern ich der Meinung bin, dass die andere Person nett ist und wir schon per Facebook eine gute Verbindung haben, dann würde ich gerne eine persönliche und stärker Verbindung aufbauen.
Wenn nein, ist dir ein Treffen eher (Auswahl treffen)
lästig bzw. zeitaufwendig ____
interessiert mich nicht direkt ____
ich will vor allem Nachrichtenverbreiten und Bilder versenden ____
anderes: (Beschreibe es) ____
- Ist dir gemeinsames Handeln mit Internetpartnern wichtig?
Ja____ Nein_x__

Begründung: Wenn wir per Nachricht schon gut auskommen, ist es nicht nötig gemeinsam zu Handeln. So kann jeder machen worauf er gerade lust hat.

- Hast Du im Internet schon einmal eine andere Identität angenommen?
Ja _____ Nein x
Begründung: Eine andere Identität bedeutet für mich eine Lüge zu erfinden, welche mit anderen Lügen aufgebaut werden muss.
- Bestellst Du Waren über einen Hinweis von Facebook?
Ja _____ Nein x__
- Ist dir beim Einkauf im Netz Werbung und persönliche Ansprache von Unternehmen (z.B. Amazon), die deine Gewohnheiten kennen, wichtig?
Ja _____ Nein _____
Begründung: Ich kaufe im Netz nicht ein, weil ich mir nie sicher sein kann, ob die Ware auch das ist, was ich mir vorstelle.
- Kannst du dir deine Freizeit ohne Facebook vorstellen?
Ja x _____ Nein _____
Begründung: Weil ich Facebook nur für Infoaustausch benutze und nicht zum vergnügen.
- Surfst du im Internet?
Begründung: Ja. Zeitvertreib
- Was erlebst du beim surfen?
Ich schaue mir alle Arten von Bilder und Videos an, ob horror, komödie oder fantasy. So sehe ich viel und kann mich gut Ablenken nach der Arbeit.
- Du nutzt Computerspiele. Warum?
Rein zum Zeitvertreib.
- Was erlebst Du, wenn du in eine andere Person/Wesen zu schlüpfst?
Man erschafft sich seine eigene Welt, seinen eigenen Vorstellungen entsprechend und kann sich gut Ablenken nach einem langen Arbeitstag.
- Wie wichtig ist es dir, in eine andere Person/Wesen schlüpfen zu können?
Um in eine Geschichte zu versinken, ist es für mich wichtig, sich so gut wie möglich mit dem Hauptcharakter zu identifizieren.
- Was bedeutet es dir, den Umgang mit dem PC / Internet technisch zu beherrschen?
Bei Spielen ist es mir wichtig um gut zu sein und besser voran zu kommen. Im Netz ist mir das weniger wichtig, weil ich es größtenteils zur Zeitvertreibung benutze.
- Ist dein Ansehen in deinem Freundeskreis durch die technische Beherrschung der Möglichkeiten des Internets gestiegen?
Ja _____ Nein _____
Wenn ja, Begründung:

- Hast du Erfahrung mit mobbing im Netz?

Ja ___ Nein_x__

- Wenn ja, warst du selber beteiligt?

Ja ___ Nein___

Wie warst Du beteiligt? Schildere deine Erfahrungen:

- Nutzt du reale, persönliche Netzwerke?

Ja ___ Nein_x__

Begründung: Da ich für die Verbindung mit meinen Bekannten schon durch das Netz besitze, brauche ich keine persönlichen Netzwerke.

- Ist dir gemeinsames Handeln in persönlichen Netzwerken wichtig?

Begründung:

- Hat deine PC/Internetaktivität dein innerfamiliäres Verhalten beeinflusst? (Auswahl treffen und unter den ersten 4 Positionen nummerieren 1-4)

Ich habe mich meistens an den PC zurückgezogen _3_

Ich habe mit meiner Familie weniger gesprochen _2_

Ich habe mit meiner Familie weniger unternommen _2_

Ich habe mich in der Familie gelangweilt _1_

Durch die PC/Internetaktivität hat sich nichts verändert ___

- Wie hat Deine Familie auf deine PC/Internetaktivität reagiert?

Beschreibe deine Erfahrungen:

Meine Eltern haben mir zwar den Spaß gegönnt, waren allerdings eher gegen Spiele, weil sie den Eindruck hatten, sie würden mich von der Schule ablenken.

- Hat sich die Zahl deiner Sitzungen in letzter Zeit erhöht?

Ja ___ Nein_x

Wenn ja, warum hat sie sich erhöht?

- Gab es Versuche, dein Nutzungsverhalten zu kontrollieren (einzuschränken)?

Ja_x__ Nein___

Wenn ja, wie? Am Anfang durfte ich nur nach den Hausaufgaben spielen.

- Hast du schon einmal angestrebt, deine PC/Internetaktivität einzustellen?

Ja ___ Nein_x__

- **Und zum Schluss eine letzte Frage:**

Stell dir folgende Situation vor:

Von dir wird verlangt, dich zu entscheiden zwischen einer Wohnung **mit** Internet/PC-Anschluss, aber mit einem Bad im Treppenhaus oder einer Wohnung mit Bad in der Wohnung aber **ohne** Internet/PC-Anschluss
Wofür würdest du dich entscheiden?

Für die Wohnung mit PC/Internet-Anschluss aber Bad im Treppenhaus? _x_

Für die Wohnung mit Bad in der Wohnung aber ohne sPC/Internet-Anschluss? _____

Fragebogen 3 Nachtrag: social media

- Wie hast du dein Profil entworfen? Beschreibe dein Profil (Inhalte):
Ich habe mich nicht viel mit meinem Profil befasst. Alles was zu sehen ist, ist die Stadt in der ich wohne und die Schule die ich besucht habe.
- Wie viele 'Freunde' hast du in Facebook? _667_
- Wenn du deinen Freunden schreibst, schreibst Du dann an alle gleichzeitig oder wählst du aus dem Kreis der Freunde aus?
Ich schreibe an alle gleichzeitig _____
Ich wähle aus _x_
- Wenn dir Facebook Kontakte zu Personen vorschlägt, die dir unbekannt sind, gehst du darauf ein? Beschreibe, wie du reagierst.
Ich ignoriere diese Anfragen, weil ich nicht weiß ob dieser Kontakt eine Fälschung ist
- Entwickeln sich Kontakte aus solchen Verbindungen oder bleiben sie einmalig?
Es entwickelt sich kein Kontakt daraus.

Protokolle

Protokoll Tag 1

Wie Besprochen, habe ich heute den Tag ohne Internetanschluss verbracht. Beim arbeiten, habe ich kaum etwas davon gemerkt, da ich meistens keine Zeit habe um auf das Handy zu achten. In der Pause jedoch, habe ich gegessen, ohne darüber nach zu denken, ob mir Jemand geschrieben haben könnte. Nicht das ich zu jeder Minute in meiner Pause auf mein Handy achten würde, allerdings fühlte ich mich ein wenig leichter. Nach dem essen bin ich zu den Kindern gegangen, um meine letzten 15 Minuten Pause nach dem Essen für einen kleinen Rundgang zu nutzen. Bis ich dann zu Hause war, hatte ich keine Zeit und keinen Grund auf Nachrichten zu achten, denn ich bin nach der Arbeit ziemlich müde. Ich entspanne für gewöhnlich erst einmal und esse noch etwas, bevor ich für meine Freunde ansprechbar bin. Ich nutzte die Zeit um mit meiner Mutter über den Arbeitstag zu reden. Alltagsgeschichten erzählen wir uns sonst auch, aber nicht in dem Umfang wie heute. Was normalerweise 10-20 Minuten dauert, ist heute auf 30 Minuten gewachsen. Dieser kleine Unterschied hat uns großen Spaß gemacht. Danach vertiefte sich meine Entspannungsphase und ich schlief bis zum schreiben dieses Protokolls.

Protokoll Tag 2

Ich war heute gut ausgeschlafen, da ich gestern sehr viel geschlafen habe. Ich habe wie jeden morgen mein Frühstück gegessen und bin pünktlich zur Arbeit gegangen. Ich hatte nicht das Gefühl auf das Handy gucken zu müssen und konnte mich voll auf meine Aufgaben konzentrieren. Heute mussten wir Umzugskartons packen. Dies war schneller erledigt als gedacht und ich hatte das Gefühl es lag ein wenig daran, dass ich mich voll auf die Arbeit konzentrieren konnte. Des weiteren war der Arbeitstag normal und ich hatte weder den Drang ins internet zu gehen noch das Bedürfnis Nachrichten zu beantworten. Als ich zu Hause war, habe ich mit meiner Mutter über den Tag geredet und habe dabei etwas gegessen. Das Gespräch belief sich auf ca 20 Minuten. Das Gespräch wäre weiter gegangen, allerdings war ich wieder ziemlich müde. Ich legte mich also hin und schlief. Ich hab die Vermutung, dass ich aufgrund der Ablenkung die ich von dem PC erhalte nicht genug Schlaf in der Woche kriege, dafür das ich den halben Tag sehr aktiv bin. Mein Körper verschafft sich eine kleine Pause durch diese Fallstudie und schon an Tag 2 kann ich behaupten, dass ich entspannter bin. Als ich aufgestanden bin, schrieb ich dieses Protokoll.

Protokoll Tag 3

Der Tag fing wie die letzten beiden Tage an. Ich war ausgeschlafen und war bereit für die Arbeit. Für einen Freitag gab es ungewöhnlich viel zu erledigen. Wir haben sehr viel für den Umzug erledigt und haben besprochen, wie es mit meiner Bewerbung für meine Erzieherausbildung weiter geht. Das es an diesem Freitag mehr zu tun gab, kann auch daran liegen, dass ich mich immer klarer auf meine Aufgaben konzentrieren kann. Dadurch das ich die Ablenkung der social networks nicht mehr habe, erledige ich meine Sachen auch schneller und sorgfältiger. Jeden Tag ein bisschen mehr. Als der Arbeitstag zu Ende ging, bin ich nach Hause und kam wie immer ins Gespräch mit meiner Mutter. Diesmal jedoch wurden wir unterbrochen, da ein Freund von mir vor der Tür stand. Bevor ich also richtig zu Hause ankam, bin ich schon mit ihm rausgegangen und habe Basketball gespielt. Ich konnte mich zu 100% auf Basketball konzentrieren und habe mich auch an ein paar knifflige Manöver gewagt, bei denen ich sonst lange nachgedacht hätte, ob ich es schaffe oder nicht. Geschafft habe ich nicht alle, allerdings habe ich einen Lernprozess vernehmen können, der mir noch nie so aufgefallen ist. Ohne störende Nebengedanken zu handeln macht einen großen Unterschied, habe ich bemerkt und ich bin sehr überrascht wie viel sich nach ein paar Tagen schon verändert hat. Wir waren danach noch etwas essen und sind dann getrennte Wege gegangen. Um ca 20:30 Uhr war ich wieder zu Hause, hab geduscht, schrieb das Protokoll und bin dann gegen 22 Uhr schlafen gegangen. Werktags kann ich nur sagen, dass mich die Fallstudie sehr aktiv gemacht hat. Da ich in der Woche allerdings Arbeit habe, und so die Zeit vorüber geht, bin ich sehr gespannt, wie es am Wochenende aussieht.

Protokoll Tag 4

Als ich heute um 10 Uhr aufgewacht bin, machte ich mir mein Frühstück und setzte mich gemütlich an den Frühstückstisch. Meine Eltern stießen ca. eine halbe Stunde später dazu. Für gewöhnlich müssen sie mich wecken, damit ich das Sonntagsfrühstück nicht verpasse, aber heute war ich früher da als sie. Ohne den morgentlichen Blick auf den Computer, habe ich den Tag schon am frühen morgen aktiver begonnen als sonst. Bis 12 Uhr saßen wir am Tisch, bis ich raus gegangen bin um Basketball zu spielen. Ich ging in den Sportpark in Neuisenburg und hoffte das ich, trotz des Schnees auf Bekannte treffe. Dies war nicht der Fall, allerdings spielten ein paar Jungs gerade an dem Korb, an dem ich spielen wollte und ich habe gefragt ob ich mitspielen dürfte. Sie sagten ja und wir spielten bis es dunkel wurde. Als ich um 6:30 zu Hause war, machte ich mich fertig für das japanische Restaurant, in das meine Eltern und ich geplant haben zu gehen. Das Essen war sehr gut und wir redeten über mein Entwicklung im Kinderzentrum und über die Kinder. Es war sehr entspannend, etwas über mich zu erzählen und meinen Eltern zuzuhören, während wir feinste japanische Küche genießen. Wir blieben bis zum Schluss und waren um 21 Uhr zu Hause. Wir gönnten uns noch einen Nachtisch und ließen den Abend mit fröhlicher Miene zu Ende gehen. Nachdem

ich das Protokoll geschrieben habe, bin ich schlafen gegangen. Meine befürchtung für das Wochenende war falsch, denn ich nahm an, dass es ziemlich langweilig werden würde. Aber als ich mich in Bewegung gesetzt habe, folgt das Eine auf das Andere.

Protokoll Tag 5

Ich habe mir am heutigen Tag erlaubt auszuschlafen. Als ich um 14 Uhr richtig wach geworden bin, habe ich mir überlegt, was ich an diesem verschneiten Sonntag machen kann. Da ich die letzten Tage sehr oft Basketball spielen war, habe ich mir überlegt, wie ich den Tag zu Hause gestalten könnte. Eine Idee hatte ich nicht, also habe ich mir erstmal eine Tee zusammen mit einem Snack gemacht. Ich setzte mich ins Wohnzimmer zu meinen Eltern und unterhaltete mich mit Ihnen über alles, was uns einfiel. Wir redeten über die Arbeitswoche meines Vaters und über den bevorstehenden Urlaub, den er sich im Juni gönnen möchte. Sein Reiseziel ist Trinidad und Tobago, seine Heimat. Weil es sehr teuer ist und er nur wenige Gelegenheiten dazu hatte, ist dieser Flug umso wichtiger für ihn. Es freut mich sehr, dass mein Vater nach so langer Zeit seine Familie wieder sieht. Nach dem Gespräch, viel es mir sehr schwer eine Beschäftigung zu finden, also legte ich mich noch einmal schlafen. Pünktlich zum Essen bin ich wieder wach geworden und wir setzten unser Gespräch fort. Das Abendessen Sonntags nimmt immer viel Zeit in Anspruch, worüber ich heute zum ersten Mal froh war. Nachdem ich satt war, war ich wieder müde und legte mich ziemlich früh hin, um den Tag entspannt zu beenden. Eine weitere Erkenntnis, die ich aus der Fallstudie ziehen konnte, ist, dass der Kontakt zu anderen Menschen zwar quantitativ abgenommen hat, jedoch an Qualität gewonnen hat. Dies bedeutet für mich eine engere Verbundenheit.

Protokoll Tag 6

Nach einem etwas längerem Sonntag, konnte ich es gar nicht erwarten, zur Arbeit zu gehen. Der Umzug ist voll im Gange und lässt uns Vormittags keine Zeit zum verschlafen. Es gab sehr viel zu packen und tragen, haben aber gute Arbeit geleistet und sind weit gekommen. Ich habe mich mit einer Kollegin unterhalten, während ich gearbeitet habe. Das Gespräch handelte von dem pädagogischen Aspekt der Erzieherausbildung. Es war sehr informativ, lehrreich und motivierend für mich. Wir waren ca. 2 Stunden mit packen beschäftigt, konnten allerdings kein richtiges Ende für das Gespräch finden, da der Umfang des Themas sehr groß ist. Dennoch, hat es mich sehr gefreut mich auszutauschen und meine Erfahrung als Erzieher mit jemanden zu teilen. Heute war es sehr kalt und nass draußen, was für mich, als Betreuer für den Außendienst, hinderlich für meine Arbeit war. Zudem, gab es den ganzen Tag eine ungemütliche Mischung aus Regen und Schnee, was das Klima nur noch verschlimmerte. Als der Tag vorbei war und ich zu Hause ankam, machte ich mir einen Tee und etwas warmes zu essen, um mich aufzuwärmen. Meine Mutter und ich, kamen wie immer ins Gespräch und wir erzählten uns gegenseitig von unserem Tag. Ich hab die Zeit danach genutzt um mein Zimmer aufzuräumen und war danach ziemlich müde. Ich machte mich also an mein Protokoll und legte mich danach schlafen. Ich bin sehr froh diese Erfahrung zu machen und nach dem Wochenende ohne Computer, war ich nur noch motivierter meine Aufgaben zu erledigen.

Protokoll Tag 7

Am heutigen Morgen, musste ich vor der Arbeit zum Rathaus um meine Bewerbungen für die Berufsschulen abzugeben. Ich kam deshalb 10 Minuten später als sonst, was ich am Tag davor aber schon abgeklärt hatte. Da ab morgen für den Rest der Woche keine Kinder, wegen des Umzuges, kommen, haben wir es Vormittags langsam angehen lassen. Wir haben kleine Aufgaben erledigt, wie ausgeliehene Bücher zur Bücherei zurück zu bringen oder Platz für die Umzugsarbeiter zu schaffen. Es war ein Entspannender Vormittag. Was das Internet betrifft, hab ich es fast völlig vergessen. Da die Kinder sehr gerne vom Netz reden, werde ich zwar immer erinnert, fühle mich aber nicht so, als wenn mir etwas fehlen würde. Mir gefällt es sogar sehr, keine Ablenkung zu haben und mich auf meine Aufgaben zu konzentrieren. Ich arbeite effizienter, seit dem ich alles ausgeschaltet habe. Als die Kinder kamen begann der Arbeitstag, bis ich schließlich wie immer um 18 Uhr zu Hause war. Ich erzählte meiner Mutter über den Tag und sie über Ihren. Heute haben wir fast 2 Stunden miteinander geredet. Ich genieße die Täglichen Gespräche mit meiner Mutter und frage mich doch immer wieder, ob ich das auch bemerkt hätte, wenn ich nicht diese Fallstudie gemacht hätte. Man hat mehr Zeit über sich und andere nachzudenken, was sich in der Kommunikation mit meinem Gegenüber auch Bemerkbar macht. Ich gehe viel mehr auf meine Gesprächspartner ein und lässt die Gespräche auch länger und Interessanter werden. Da ich, wegen des Umzugs, morgen früher bei der Arbeit sein muss, werde ich heute ein wenig früher schlafen gehen, um bei vollen Kräften zu sein.

Protokoll Tag 8

Der heutige Tag begann eine halbe Stunde früher, weil ich wegen des Umzugs schon um 8 Uhr da sein musste. Es war harte Arbeit die Tische und Schränke zu transportieren. Bis ca 12 Uhr, dauerte die erste Schicht. Dann gab es eine Pause und 3 meiner Kolleginnen und ich fihren zu McDonalds, um zu Mittag zu essen. Wir hatten eine menge Spaß und haben nicht einmal daran gedacht, unser Handy auszupacken. Bis 13:30 Uhr sind wir dort geblieben und waren ca 13:40 Uhr wieder im KIZ, um die Arbeit für den heutigen Tag zu beenden. Wir haben etwas länger als sonst gearbeitet, damit wir in den kommenden Tagen früher gehen können. Nach der Arbeit, war ich um 19 Uhr zu Hause, habe mir etwas zu essen gemacht und habe mich zu meiner Mutter gesetzt. Da der Tag sehr anstrengend war, bin ich heute früher ins Bett gegangen, um morgen bei voller Kraft zu sein.

Protokoll Tag 9

Der heutige Arbeitstag war kürzer als sonst. Ich war um 8 Uhr auf der Arbeit und fing an die Sachen aus den Kartons zu packen. Da die Hauptaufgabe heute darin bestand, eine Menge Sachen ins Lager zu packen und sich die Umzugsarbeiter darum gekümmert haben, gab es regelmäßige Pausen, in denen wir über unseren Eindruck vom neuen Gebäude redeten und Kaffee trinkten. Allerdings nahm der Tag ein verfrühtes Ende, da ich mich nicht sehr gut gefühlt habe und ich deshalb nach Hause gefahren bin. Sobald ich zu Hause war legte ich mich ins Bett und schlief, bis ich mich an das Protokoll gesetzt habe. Nach dem Protokoll, ging ich wieder schlafen, in der Hoffnung, morgen zur Arbeit gehen zu können.

Protokoll Tag 10

Unglücklicherweise, bin ich heute zu Hause geblieben, um mich auszuruhen. Das bedeutete für den letzten Tag, dass ich den größten Teil des Tages damit verbracht habe, das Bett zu hüten. Dadurch habe ich sehr wenig von Tag 10 mitbekommen. Allerdings kann ich nicht die ganze Zeit schlafen, also machte ich einen Spaziergang, um frische Luft zu schnappen. Es hat sich herausgestellt, dass das eine sehr gute Idee war, denn danach fühlte ich mich ein wenig lebendiger. Ich war ca 1 Stunde im Wald und schwebte in Gedanken an die letzte Woche und auch an den morgigen „Tag der Reaktivierung“. Es ist nicht so, als hätte ich große Sehnsucht nach dem Internet, aber ich bin trotzdem gespannt, was in diesen 10 Tagen im Netz passiert ist. Ich denke dieses Gefühl ist vergleichbar mit dem Essen nach der Fastenzeit, obwohl das Verlangen nach Essen weit aus stärker wäre. Trotz des befreienden Laufs durch die Natur, war ich dennoch angeschlagen und verbrachte die restliche Zeit vor der endgültigen Bettruhe bei meiner Mutter. Allerdings machte ich mich nach kurzer Zeit an das Protokoll, um den Tag zu beenden, denn da es heute nichts zu erzählen gab, widmete ich mich meiner Genesung.

Protokoll Tag 1 nach der Reaktivierung

Da der Samstag damit verbracht wurde mich gesund zu schlafen, ist dies mein erstes Protokoll. Ich hatte gestern nicht die Kraft, an den Computer zu gehen. Heute allerdings, habe ich zum ersten Mal nach 10 Tagen eine Folge meiner Serie geguckt. Es war sehr spannend und auch wiederbelebend, wieder in diese Welt einzudringen. Des Weiteren, hatte ich auch Lust Videospiele zu spielen, konnte mich aber noch nicht auf dieses Level der Konzentration begeben. Da ich auch immer noch krank bin, habe ich wieder viel Zeit mit Tee trinken und ausruhen verbracht. Es ist fraglich, ob ich morgen früh zur Arbeit gehen kann, habe aber nicht das Bedürfnis noch einen Tag zu Hause zu bleiben. Ich hoffe das nächste Protokoll wird Informativer.

Protokoll Tag 2 (Reaktiviert)

Aufgrund meines momentanen Zustandes, habe ich heute lange geschlafen. Nachdem ich aufgestanden bin, hatte ich nicht einmal daran gedacht, an den Computer zu gehen. Ich bin mir nicht sicher ob die vergangene Lust von der Krankheit kommt oder von den letzten 10 Tagen. Ich hatte heute außerdem noch Pläne, welche mit viel Fahrerei zusammenhingen. Ich hatte also die Ablenkung, die ich benötigt habe, um den PC nicht an zu machen. Später wusste ich mir aber nicht anders zu helfen, denn ich wollte nicht schon wieder den ganzen Tag schlafen. Ich stöberte also auf Youtube rum, sah mir Dokumentationen, lustige Videos und Filmetrailer an und ruhte mich dabei aus. Da ich niemanden meiner Freunde empfangen kann, verliere ich auch keinen Gedanken daran. Jedoch während ich mich langweilte, sehnte ich mich schon nach Gesellschaft. Ich ging zu meiner Mutter und wir beredeten den Plan für den morgigen Tag, da ich eine Infoveranstaltung, für die Erzieherausbildung, besuchen will. Ich hoffe, dass ich morgen gesund genug bin, um den Tag gut durchzustehen. Nach dem kleinen Gespräch legte ich mich ins Bett und schlief. Ich wachte noch einmal auf um das Protokoll zu schreiben und legte mich danach sofort wieder ins Bett.

Protokoll Tag 3 (Reaktivierung)

Heute war ein stressiger Tag. Ich hatte eine sehr schlechte Nacht, deswegen war ich bereits um 7 Uhr wach und machte mir einen Tee. Danach legte ich mich für weitere 2 Stunden hin. Als ich aufwachte, machte ich mich langsam für das heutige Infoseminar über die Erzieherausbildungen fertig. Es war sehr informativ und hat mich sehr für die Ausbildung zum Erzieher begeistert. Das Seminar dauerte 2 Stunde, fing allerdings etwas verspätet an, da vorher noch ein anderes Seminar ein paar Minuten länger gedauert hat. Um 4 Uhr war ich zu Hause und ging in mein Zimmer, um meine Serie bei etwas zu Essen und zu Trinken zu genießen. Ich habe noch einen weiteren Tag frei und werde den Mittwoch hoffentlich, ohne Zwischenpläne, zum ausruhen nutzen können. Nach dem Protokoll und einer weiteren Folge meiner Serie, lasse ich den Tag zu Ende gehen. Es war sehr schön wie in einem Tagebuch meine Schritte aufzuschreiben und review passieren zu lassen, in den Protokollen. Vielleicht werde ich mir sogar ein Tagebuch besorgen, um meine Gedanken und Erinnerungen festzuhalten.

Fragebogen 4: Nach der Wiederaufnahme der PC/Internetaktivität: (4 Tage später)

- Wie hast du *zuerst* reagiert als du die PC/Internetaktivität eingestellt hast?
(Beschreibe Deine Gefühle - mit Adjektiven)
Ich habe mich sehr gut drauf eingestellt und habe zunächst keinen Gedanken daran verloren, weil ich bereit war.

- Hat dir ohne Internetzugang am Anfang etwas gefehlt?

Ja ___ Nein_x__

Begründung:

Ich hatte sehr viel zu tun, z.B. Bewerbungen schreiben und im KIZ arbeiten.

- Hat dir ohne Internetzugang im Verlauf der 10 Tage etwas gefehlt?

Ja ___ Nein_x__

Begründung:

Anstatt mich auf das fehlende Internet zu konzentrieren, habe ich meinen Tätigkeiten als Erzieher mehr Aufmerksamkeit schenken können.

- Was hat sich durch die Abstinenz in deinem Alltag geändert? (Mehrfachangaben sind möglich)

Kontakte wurden behindert _x__

Kontakte haben sich ausgedehnt ___

mir war langweilig __x_

ich habe öfter ferngesehen ___

ich bin öfter weggegangen (Kino, Sport) __x_

ich habe öfter Freunde getroffen ___

ich habe mehr gelesen ___

ich habe mehr persönlichen Kontakt zu meinen Eltern gehabt _x__

ich habe mehr Kontakt zu Kollegen gehabt

ich habe mehr Sport gemacht x

ich habe mir mehr Zeit, mehr Ruhe gegönnt? x

Sonstiges:

- Wie hast du reagiert als der Zugang zu PC/Internet wieder möglich war?

erleichtert ___

zufrieden ___

skeptisch ___

ablehnend ___

war mir egal ___

Sonstiges: Gespannt auf die neuen Inhalte.

- Was hast Du als erstes getan, als der Computer wieder zugänglich war?

Spiele gespielt

Freunde kontaktiert

gesurft

Filme/Trailer geschaut

Sonstiges:

- Worin siehst du nach der Erfahrung der Abstinenz den Gewinn deiner PC/Internetnutzung?
Es ist ein guter Zeitvertreib, wenn man sich es einteilen kann. Wenn es zu wichtig gewesen wäre, wäre die Zeit viel langsamer umgegangen.

- Worin siehst du nach der Erfahrung der Abstinenz Nachteile deiner PC/Internetnutzung?

Es bremst einen von Kleinigkeiten, die man erledigen könnte, um Stressige Situationen zu meiden

- Hast du deine Gewohnheiten hinsichtlich PC/Internetaktivitäten wieder in alter Form aufgenommen?

Ja Nein

Begründung:

Ich wüsste nicht was ich ändern sollte.

- Was möchtest Du verändern im Umgang mit PC/Internet?

ich möchte den PC/Internet deutlich weniger nutzen

ich möchte den PC/Internet weniger nutzen

ich möchte keine Filme mehr anschauen

ich möchte nicht mehr spielen

ich möchte den PC/Internet nur noch gezielt nutzen, z.B. für die Ausbildung, für die Arbeit und für Verabredungen nutzen

ich möchte die Nutzung ganz einstellen

Sonstiges:

- Willst du an deiner Lebenssituation etwas verändern?

Ja Nein

- Wie willst du das tun?

In dem ich Prioritäten setze und mich nicht ablenken lasse.

Und nun noch einmal die Frage, die du schon kennst nach Ablauf des Versuchs:

Stell dir folgende Situation vor:

- Von dir wird verlangt, dich zu entscheiden zwischen einer Wohnung **mit** Internet/PC-Anschluss, aber Bad im Treppenhaus oder

- einer Wohnung **mit** Bad in der Wohnung aber **ohne** Internet/PC-Anschluss

Wofür würdest du dich entscheiden?

- Für die Wohnung mit PC/Internet-Anschluss aber Bad im Treppenhaus_x__
- Für die Wohnung mit Bad in der Wohnung aber ohne PC/Internetanschluss____

Fragebogen 5: Reset Internet

Du hast 10 Tage Internet-Abstinenz hinter Dir.

Aus Deinen Protokollen entnehme ich drei *auffällige* Tatsachen. Sie sind deshalb auffällig, weil Du sie in *allen* Protokollen, unterschiedlich ausgedrückt, immer wieder nennst: (Die in Klammern gesetzten Texte sind immer wörtliche Zitate aus Deinen Protokollen.)

- Du bist körperlich *entspannter*.
(„Ich habe die Vermutung, dass aufgrund der Ablenkung, die ich vom PC erhalte, nicht genug Schlaf in der Woche kriege...Mein Körper verschafft sich eine kleine Pause durch diese Fallstudie....und schon am zweiten Tag kann ich behaupten, dass ich entspannter bin.“)

Frage: Wenn das zutrifft, was Du sagst, welche Schlüsse ergeben sich für Dich daraus?

Erläuterung:

Ich mache mir weniger Gedanken um Aufgaben, die ich noch zu erledigen habe, weil ich sie schon erledigt habe. Es hat sehr viel Zeit gespart.

- Du bist aktiver, *konzentrierter*.
(„Dadurch, dass ich die Ablenkung durch die social networks nicht mehr habe, erledige ich meine Sachen schneller und sorgfältiger.... Ich kann mich immer klarer auf meine Aufgaben konzentrieren... werktags kann ich nur sagen, dass mich die Fallstudie sehr aktiv gemacht hat.“)

Die gleichen Erfahrungen wiederholen sich am WE. Du bist aktiver. Du bist sogar am Wochenende früher auf den Beinen als Deine Eltern und erwartest sie am Frühstückstisch. („Ohne den morgendlichen Blick auf den Computer habe ich den Tag schon am frühen Morgen aktiver begonnen.“)

Wenn das *Aktivsein* und die *Konzentration* Dein Lebensgefühl verbessern und Du dich wohler fühlst, hast Du, bzw. wirst Du aus *diesem Grunde* etwas an Deinen Gewohnheiten im Umgang mit dem Internet ändern?

Ja ___ Nein_x__

Begründung:

Weil ich nie abhängig davon war und auch jetzt kein besonderes Bedürfnis dafür verspüre. Allerdings erledige ich meine Sachen jetzt geregelter und kann doch sagen, dass ich weniger am Computer sitze.

- Die Beziehungen zu Anderen (Eltern/Kollegen/Freunde) werden *enger*. Du fühlst Dich *verbundener*.

(„Ein weitere Erkenntnis, die ich aus der Fallstudie ziehen konnte, ist, dass der Kontakt zu anderen Menschen zwar quantitativ abgenommen hat, jedoch an Qualität gewonnen hat. Dies bedeutet für mich eine engere Verbundenheit.“)

Warum haben die Kontakte (zu Deinen Eltern z.B.) für Dich an Qualität gewonnen? Hat die Qualität eine Bedeutung für Dich?

Erläuterung :

Was ich damit sagen wollte, ist das wir uns mehr Unterhalten haben als vorher und wir die Zeit auch füllen konnten, weil man nicht an den PC gehen will, sondern weiter reden.

- Du hast gesagt (Im Fragebogen 6), dass Du an Deiner Lebenssituation etwas ändern möchtest, indem Du „*Prioritätensetzt*“ und Dich „*nicht ablenken*“ lässt. Lenkt der *PC-Gebrauch* dich ab (Spiele und Filme im Internet) und ist er eine *Ursache* dafür, dass Du keine *Prioritäten* setzt?

Ja x

Nein

- Sind dir daraus, dass Du dich ablenken ließt und keine Prioritäten gesetzt hast, Nachteile erwachsen?

Ja x

Nein

Erläuterung:

Der einzige Nachteil, ist mein Zeitmanagement, wenn ich am PC bin. Ich nutzte während der Fallstudie diese Zeit um Aufgaben zu erledigen.

- Was bedeutet für Dich Ablenkung? Was liefert sie Dir?

Erläuterung:

Wenn ich nach der Arbeit nach Hause komme und ich auf andere Gedanken kommen will, möchte ich mich Ablenken, um zur Ruhe zu kommen.

- Warum erscheint dir Ablenkung wichtig/nötig?

Um zur Ruhe zu kommen und um Momente zu füllen, in denen die Zeit vor Langeweile nicht vergehen will.

- Welche anderen Möglichkeiten der Ablenkung fallen Dir spontan ein? Musik hören, Sport, Freunde treffen

- Was, glaubst Du, müsstest Du verändern, um die von dir genannten anderen Möglichkeiten der Ablenkung zu nutzen?

Ich nutze sie bereits, nur in kleinerem Ausmaß. Wenn ich mehr Freizeit habe und weniger an die Arbeit denken muss, dann nutze ich die anderen Möglichkeiten mehr.

- Wenn du den PC weniger nutzen willst, was Du angekündigt hast, was willst Du tun, um Deinen PC-Gebrauch zu beschränken? (Bitte zuerst lesen und nachdenken, was Dir interessant und auch durchführbar erscheint - Mehrfachnennungen sind möglich)
 - Zeitl. Beschränkung des PC-Gebrauchs auf maximal zwei Stunden am Abend und am WE ____
 - Beim Essen keine Filme mehr anschauen _x__
 - Mehr lesen statt Filme anschauen ____
 - Sport treiben _x__
 - Aussteigen aus Facebook ____
 - mir ein Hobby suchen ____
 - mir einen (Sport)Verein suchen und Vereinsarbeit machen ____
 - mich beraten lassen ____ (z.B. im Jugendzentrum meines Wohnortes)
 - mich sachkundig machen über die Folgen eines PC/Internet-Gebrauchs ____

- Du hast gesagt, dass du deine Gewohnheiten der PC-Nutzung in alter Form wieder aufgenommen hast. Die Aussage hast du damit begründet, dass du „nicht wusstest, was du ändern sollst.“
 Wie verbindet sich diese Aussage mit den Erfahrungen der Vorteile, die du durch die PC-Abstinenz erfahren hast (aktiv sein, entspannt sein, verbunden sein)? Steht diese Aussage nicht im Widerspruch zu Deinen Erfahrungen?
 Erläuterung:
 Jetzt, da ich die Fallstudie hinter mir habe, weiß ich was ich ändern kann, weil ich weiß wie es ohne ist.

- Bitte überlege genau. Welcher Aussage würdest du heute eher zustimmen? (Bitte nur einmal ankreuzen)
 Das Internet bietet mir Zerstreuung, die ich nicht missen möchte ____
 Das Internet hindert mich manchmal daran, initiativ zu werden und zu handeln __x__
 Das Internet hindert mich öfter daran, initiativ zu werden und selber zu handeln ____

- Bitte ergänze die folgenden Sätze: (beide Sätze ergänzen)
 Es ist im Grunde leicht, nein zu sagen zum PC-Gebrauch. Aber ich kann das nicht realisieren, weil... ich nach der Arbeit diese Art von Ablenkung am besten finde.
 Ich nehme meine Erfahrungen, die ich durch die Fallstudie gesammelt habe, ernst und ...werde mich daran erinnern weniger den PC zu benutzen, um mich Abzulenken.

Fallstudie Probandin 2

Datum 06.02.2015

Alter (Geburtsdatum) 23 (30.09.1991)

männlich weiblich X

Wohnort: eigene Wohnung (Wohngemeinschaft)

Ausbildung (Abschlüsse): Abitur (2011)

Bachelor of Arts in Soziale Arbeit (voraussichtlich September 2015)

E-Medium / tools

(Hier bin ich mir nicht ganz sicher was damit gemeint ist. Ich habe es jetzt so verstanden, dass technische Medien abgefragt werden die ich besitze.)

PC, Smartphone

Welche Art der Internetaktivität hast du bevorzugt ausgeführt?

Chatten X

Spielen

Surfen X

Beschreibe die Aktivitäten genauer! Welche Plattformen nutzt Du? (social media, blogs, Foren, Spiele):

WhatsApp: Hier halte ich mit Freunden/Familie/Bekanntem Kontakt; erfrage wie es ihnen geht/was es neues gibt/was ansteht/welche Pläne sie gerade verfolgen/ etc. (alles was das tägliche Leben beinhaltet); hier vereinbare ich auch Treffen und - vor allem! -

Gruppenaktivitäten (da es im WhatsApp die Möglichkeit gibt einen Gruppenchat zu erstellen); Außerdem gibt es hier auch die Möglichkeit Bilder zu verschicken, worüber sich besonders meine Familie freut, die in NRW wohnt und meine neuen Freunde nicht kennt, so kann ich mal ein Bild schicken und die können sich besser vorstellen was ich in meinem neuem Umfeld so tue.

Facebook: Hier halte ich Kontakt mit Freunden aus aller Welt. Es ähnelt einem Email Verkehr. Die Nutzung von Facebook hat besonders im letztem Jahr stark abgenommen. Ich nutze es tatsächlich ausschließlich zum „Email Verkehr“.

Surfen: Ich surfe...

... um schnell an Informationen zu gelangen (Wo kann ich essen gehen? Wo ist die nächste Bank? Eine Telefonnummer vom Arzt. *Aber auch:* Wissen, wenn ich etwas nicht weiß und drüber nachdenke kann ich es gleich googeln).

.... um für Referate/Präsentationen/u.ä. Informationen zu erhalten.

.... wenn ich neue Anziehsachen brauche, aber keine Lust auf shoppen habe. Dies gilt auch wenn ich Spiele, Bücher, Musik, etc. suche.

Warum warst/bist du online? (Motive, Empfindungen):

- Um Kontakt mit Freunden/Famile/Bekannten zu halten
- Um aktuell und informiert zu bleiben
- Um Alltagserledigungen schneller zu bewältigen

Wann hast Du mit den verschiedenen Aktivitäten begonnen?

Chatten? Ab der 7./8. Klasse ca.

Spielen?

Surfen? Ich denke ab der 5. Klasse.

Weil ich da bereits Informationen für die Schule im Internet herausgesucht habe.

Wie häufig wird das e-Medium genutzt? Angaben in Std. /Tag incl. WE:

(Schwierige Frage. Da ich gerade WhatsApp zu Kommunikation quasi permanent benutze)

durchschnittliche tägliche Dauer _____11_____

maximale tägliche Dauer _____14_____

durchschnittliche Stundenzahl/Woche
(nicht schul-oder berufsbezogen) _____12_____

Fragebogen 1 Nachtrag: Anamnese

Kindheit

- In welchem Alter wurdest Du eingeschult? _____7_____

Facebook

- Charakterisiere dein Profil in Facebook:
In meinem Facebook Profil ist nicht mehr viel zu sehen. Ich habe ein Profilbild auf dem man mich nur von der Seite sieht und nur erkennen kann, wenn man mich kennt. Als Coverbild habe ich ein neutrales Landschaftsbild, das ich mal selber gemacht habe.

Ansonsten kann man im Durchklicken sehen was mir für Seiten gefallen und auch teilweise was ich für Musik höre und ähnliches. Das habe ich beim Eintritt in Facebook mal eingestellt, aber seit langem nicht mehr erneuert.

Ansonsten sind die letzten Einträge schon lange zurück und nichts aktuelles mehr.

- Gibt es ein Bild von Dir in Facebook? Ja X Nein _____
- Nutzt Du die Pinnwand in Facebook? Ja _____ Nein X
Wenn ja, nutzt du sie oft _____ manchmal _____ selten _____

Wenn nein, warum nicht?

Es gab Zeiten da habe ich die Pinnwand meines Profil genutzt. Da habe ich schonmal gepostet wenn etwas besonderes anstand, oder Artikel die mich interessieren oder Neuigkeiten die jeder wissen sollte.

Mittlerweile bin ich auch mehr mit „flüchtigen“ Freunden auf Facebook befreundet. Da muss nicht jeder wissen was so ansteht. Außerdem haben wir in der Schule viel über das Internet und Facebook gelernt. Als ich damals in die Oberstufe kam, nahm die Nutzung von Social Media im besonderen Facebook so stark zu dass wir von unseren Lehrer aufgeklärt wurden, was da alles passieren kann. Seit dem benutze ich Facebook nur noch um mit bestimmten Leuten dort Kontakt zu halten.

- Versendest du **selfies**? Ja X Nein _____
Wenn ja, wie oft (ca.) versendest Du selfies? _____2-3/Monat_____
- Wenn ja, bearbeitest du deine selfies? Ja _____ Nein X

Wenn du *keine* selfies versendest, warum nicht?

Begründung:

Ich versende schonmal gerne Selfies wenn ich an einem tollen Ort bin und meiner Familie oder meinen Freunden schnell einen netten Gruß schicken möchte

Fragebogen 2: Kindheit:

- Womit hast Du als Kind *am liebsten* gespielt? (ankreuzen)
Modelleisenbahn Playmobil/ Lego elektronische Geräte (Nintendo)
 ___ X ___ ___

andere:

Holzbausteine, Autos, Natur

Warum gerade damit?

Das Erbauen von eigenen Lebenswelten mit Playmobil, war als Kind eine Erfüllung der Phantasie.

Gebilde aus Holzbausteinen zu bauen war eine geduldige Beschäftigung und der Stolz über das fertige Bauwerk ein schönes Gefühl.

Mein Bruder hat viel mit Autos gespielt, sodass ich ihm dabei gerne Gesellschaft geleistet habe.

Mit Stöckern u.ä. Draußen zu spielen war das Größte. Die Zeit verging rasend schnell und der Phantasie waren keine Grenzen gesetzt

- Waren Fernsehen bzw. Computer damals wichtig für dich? Ja___ Nein_X_

Wenn Ja, warum?

Wenn nein, warum nicht?

Eine schwierige Frage. Natürlich habe ich als Kind gerne Fernseh geschaut und gerne auch mal einen Sonntag Vormittag auf der Couch gelungert. Computer war für mich nie besonders wichtig, außerdem kam die Internetflat auch recht spät, sodass es mir und meinem Bruder ohnehin verboten war ins Internet zu gehen. Computerspiele haben mich einfach nicht interessiert.

Warum Fernseher für mich nie sehr wichtig geworden ist, liegt daran, dass mit die Kommunikation und das Spielen mit anderen Kindern immer wichtiger waren und für mich da die Zeit viel schneller rum gegangen ist.

- Wie war das Verhältnis zu deinen Eltern hinsichtlich deiner Computerspiel-Aktivitäten?
 - a) Haben deine Eltern die Dauer und die Inhalte vom Fernsehen und von Computerspielen überwacht?
Ja_X_ Nein_X_

Wenn ja, *wie* haben sie Fernsehen und Computerspiel überwacht (z.B. Nutzung beschränkt; Verbote erteilt)?

Es gab beim Computer immer ein Zeitlimit.

b) Wenn nein, haben deine Eltern an deinen Computerspiel-Aktivitäten teilgenommen (z.B. zugesehen oder mitgespielt)? (kurze Erläuterung)

Beim Fernseher gab es keine besonderen Regeln, da die Nutzung immer in Ordnung war und mal ein Tag vorm Fernseher auch toleriert wurde. Sie haben immer mitbekommen was ich schaue, da ich nie (bis ich ausgezogen bin) einen eigenen Fernseher hatte und somit nur im Wohnzimmer schauen konnte. Außerdem, gerade im Jugendalter haben wir dann meistens zusammen geschaut

c) Haben deine Eltern selber Computerspiele gespielt?

Ja__ Nein_X_

- Wie hast du Freundschaften/Kontakte mit anderen Kindern *meistens* ausgefüllt? (nur eine Auswahl)

a) meistens haben wir draußen gespielt_X__

b) meistens haben wir drinnen Rollenspiele und Brettspiele gespielt__

c) meistens haben wir Computerspiele gespielt jeder für sich__ alle
zusammen__

- Wussten Deine Eltern wie du die Zeit mit deinen Freunden und Kameraden verbracht hast und haben sie die Kontakte gefördert? Meine Eltern wussten immer bescheid mit wem ich mich treffe und was wir machen. Sie haben die Kontakte gefördert, indem sie mich – wenn sie von weiter her kamen – zu meinen Freunden gebracht haben, sich aber auch gefreut haben, wenn ich Freunde mit nach Hause bringe.

- Gibt es Geschwister? Ja_X_Zahl (1), Nein __
Wenn ja, Bruder /Schwester)__Bruder_____

- Kannst du Ähnlichkeiten im Umgang mit Medien bei dir und deinen Geschwister(n) erkennen? Ja_X_ Nein__

Wenn ja, welche Ähnlichkeiten gab es?

Wir sind beide keine extremen Medien Nutzer. Auch wenn mein Bruder schon aufgrund seines Studiums (Event-Technick) auf dem Gebiet affiner und interessiert ist, ist er kein Typ der sich mit Freunden zum zocken trifft. Auch bei ihm steht da die Kommunikation und Beschäftigung mit Freunden/etc. Im Vordergrund. Auch er genießt mal(!) einen gemütlichen Tag vor dem Fernseher.

- Erinnerst du dich, in welchen Situationen (warum) du damals an den e-Geräten gespielt hast?
Wenn ich mal ein Computerspiel o.ä. Gespielt habe, dann aus Langeweile.

- Haben sich die Situationen wiederholt? Ja_X__ Nein___ *Schwierige Frage.*
Natürlich gab es hin und wieder mal Zeiten extremer Langeweile in der auch ich mal ein Computerspiel gespielt habe. Aber äußerst selten.
- Hast du Computerspiele benutzt, um dich zu trösten, wenn du dich nicht wohl fühltest (z.B. wegen schlechter Noten oder wegen Ausschluss durch Freunde und Kameraden)?
Nein!
- Haben deine Computerspiel-Aktivitäten in deiner Kindheit Einfluss auf dein heutiges Medienhandeln? Wie siehst du das?
Nein. Dadurch das es keine großen Verbote gab und ich einen bewussten Umgang mit Medien gelernt habe, hat es keine große Auswirkungen auf mein heutiges Leben.

Fragebogen 3: Social Media – Computerspiele – Surfen

- Du bist Benutzer von *social media*. Wann nutzt du die ePlattformen?

bei der Arbeit _____
in der Freizeit _____
sowohl als auch X

- Wie nutzt Du *social media* vorwiegend? (Auswahl treffen/ nummerieren 1-5)

- Austausch mit Freunden 1
- Infos an Freunde (z.B. Termine festlegen) 2
- Bilder/Filme ansehen 5
- Bilder/Filme versenden 3
- andere Nutzung 4

- Wie nutzt du den *PC* vorwiegend? (Auswahl treffen/nummerieren 1-5)

- als Werkzeug (z.B. Schreibmaschine) 2
 - als Spielkonsole 5
 - als Informationsdatenbank 1
 - als Kommunikationsmittel 3
 - andere Nutzung 4
- welche? (zum Fernsehen)

- Tauschst du dich auch mit Menschen aus, die du *nur* über das Netz kennst?

Ja X
oft
manchmal X

Gefällt dir der Austausch mit Fremden?

Ich bin mit meiner ehemaligen Brieffreundin auf Email umgestiegen. Ein sehr schöner Weg mit einem netten, unbekanntem Menschen zu kommunizieren.

Ich tausche mich nicht mit Fremden aus.

Begründe warum:

Darüberhinaus kommuniziere ich nicht mit Fremden. Da ich befürchte, dass diese von mir Informationen erhalten und diese – in welcher Weise auch immer – missbrauchen. Ich weiß ja nicht wer da wirklich hinter dem anderem Computer sitzt.

- Warum nutzt Du *social media*? (Mehrfachangaben sind möglich)

- Ich spare Zeit, mich und andere zu informieren _____
- Freunde gleichzeitig kontaktieren/informieren X
- *social media* macht Spaß / ist kurzweilig _____
- face-to-face Kontakte sind oft nicht möglich X
- Gewohnheit _____
- face-to-face Kontakte sind kompliziert bzw. sind _____

anstrengend _____

- Was kommunizierst du vorwiegend? (Mehrfachangaben sind möglich)
Verabredungen/ Termine
persönliche Mitteilungen (Hier gibt es aber Unterschiede)
Mitteilungen (Schule/Arbeit)
Filme /Bilder

- Teilst Du im Netz *ganzpersönliche* Dinge mit, z.B. Gefühle, Ansichten und Bewertungen? Ja Nein

Begründung: Nicht die ganze Welt muss so persönliche Sachen von mir wissen. Obwohl ich im Jugendalter im Facebook auch Artikel/Seiten/Gruppen, die ich gut fand gepostet habe. Hier hätte ich dann vielleicht „Ja“ ankreuzen müssen. Ich habe jedoch schnell begriffen, dass dies kein gutes Verhalten ist.

- Wie viel Zeit nimmst du dir in aller Regel beim Schreiben deiner Infos/ Nachrichten? (Auswahl treffen)

ich nehme mir viel Zeit und formuliere genau
ich nehme mir Zeit und formuliere das, was ich sagen will
Es muss schnell gehen. Formulierungen sind weniger wichtig

- Ist es dir wichtig, Deine Gesprächspartner persönlich zu kennen?
Ja Nein

Begründung:

Sie Text bei den Fragen zu Kontakt mit Fremden. Ich benutze Social Media um mit Freunden/Familie/etc. In Kontakt zu bleiben und nicht um mit fremden Leuten zu kommunizieren.

Hast du ein *Bedürfnis*, ist es Dir wichtig, dich im Netz mitzuteilen?

Ja Nein

Begründung: Mir ist es wichtig Kontakt mit meinen Freunden/meiner Familie zu haben und nicht mich der Menschheit zu präsentieren

- Wie wichtig ist dir, dass du die Nachrichten *gestalten* kannst? (Texte und Bilder auswählen und bearbeiten)

Nicht sehr wichtig.

Obwohl es schön ist Freunden und der Familie Bilder zu schicken was man gerade macht. Wenn ich im Urlaub bin, freuen sich alle über eine kurze Momentaufnahme. Aber ich könnte auch darauf verzichten dies per unmittelbarem Internet zu machen.

- Du kannst auch Ereignisse textlich und bildlich aufbereiten. Nutzt du diese Möglichkeit?
Ja Nein

Begründung:

Teilen meiner Erlebnisse mit Freunden und der Familie. Ich freue mich aus dem Urlaub, aus meinem neuem Umfeld Eindrücke verschicken zu können, die ich vielleicht sprachlich nicht so gut darstellen kann.

Ich würde aber niemals schlimme Ereignisse wie einen Unfall oder ähnliches bildlich verschicken.

- Hast du manchmal das Gefühl im Netz deine Zeit zu verschwenden?
Ja Nein

Begründung:

Beim Surfen vergeht die Zeit sehr schnell. Ich denke mir dann hin und wieder, dass ich diese viel besser hätte nutzen können. Sei es für die Uni oder sei es an der frischen Luft oder mit Menschen, die mir wichtig sind.

- Würdest du Nachrichten manchmal lieber persönlich mitteilen?
Ja Nein

Begründung:

Eine persönliche Mitteilung ist viel wichtiger. Ich bin auch der Meinung dass es Informationen gibt bei denen es sich nicht gehört diese über eine mediale Form zu versenden.

Worin liegt für dich der Unterschied zwischen einer persönlichen Mitteilung (face-to-face) und einer elektronisch übermittelten Mitteilung?

- Ist dir Anonymität im Netz manchmal wichtig?

Begründung:

Ja. Ich möchte nicht, dass die gesamte Menschheit mit entsprechenden IT-Kenntnissen Ich möchte, dass mich Menschen persönlich kennen lernen und nicht die Möglichkeit haben meine Daten zu missbrauchen.

- Ist die *Abwesenheit* deiner Gesprächspartner für dein Anliegen manchmal hinderlich?
Ja Nein

Begründung:

Gerade in traurigen Situationen sind Nachrichten nicht hilfreich. Man kann zwar nette Worte versenden, die kurz aufmuntern, aber wirklich helfen tut eine vertraute

Stimme und vielleicht auch körperlicher Kontakt, geschriebene Worte reichen dann nicht.

Gleiches geht für Stresssituationen oder andere belastende Situationen.

Natürlich ist dies auch auch auf fröhliche Situationen übertragbar. Ich kann mit geschriebenen Worten nicht so gut erklären wie gut es mir gerade geht, was mit tolles passiert ist oder ähnliches. Die wahre Freude kriegt mein Genüber nur mit wenn er meine Stimme hört oder mich sieht.

Auch entstehen durch geschriebene Worte eher Missverständnisse, weil für jeden die Worte im Kopf verschieden klingen.

- Schränkst du den Kreis deiner <Freunde> in Facebook ein?

Ja Nein

Begründung:

Warum sollte ich mit Fremden befreundet sein?

Ich nutze Facebook um mit gewissen Menschen, die ich kenne Kontakt zu halten und mal hier und da eine Information zu erhalten.

- Versendest du Bilder?

Ja Nein

Begründung:

Siehe Beschreibungen oben.

- *Überprüfst* du die Formulierung deiner Texte oder schreibst du eher spontan?
Beschreibe wie du Texte erstellst:

Ich bemühe mich schon grammatikalisch korrekt zu schreiben. Prüfe aber nicht jede Nachricht dahingehend, da es mir bei der Nutzung von Social Media schon darum geht, in kurzer Zeit Kontakte zu pflegen. Als was darüber hinaus geht und mehr Zeit beansprucht, erledige ich nicht über Social Media.

- Erwartest Du eine Antwort?

Ja Nein
Wenn ja, umgehend ich gebe Zeit

Wenn nein, warum nicht?

Ist jeden selbst überlassen ob er mir antworten möchte. Wenn es ein dringendes Thema ist oder ich mehr erwarte, rufe ich an.

- Liest du immer alle Antworten?

Ja Nein

- Hast du den Wunsch, diejenigen auch zu treffen, mit denen du *nur* über Facebook Kontakt hast?
Ja X Nein X

Wenn ja, warum möchtest Du die Internet-Partner treffen? Weil persönliche Kontakte viel wertvoller sind und man aus ihnen mehr gewinnt und mehr Informationen erhält. (Auswahl treffen)

Wenn nein,

- ist dir ein Treffen eher lästig bzw. zeitaufwendig
- ich will vor allem Nachrichten verbreiten und Bilder versenden
- anderes: (Beschreibe es)

Ich freue mich über Facebook hin und wieder Informationen über alte Klassenkameraden zu erhalten und mitzubekommen was aus ihnen wird. Da ich mit vielen jedoch kein besonderes freundschaftliches Verhältnis habe und räumlich sowie zeitlich Treffen schwer sind, ist dies nicht für mich wichtig.

- Ist dir gemeinsames *Handeln* mit Internetpartnern wichtig?
 Ja ___ Nein ___

Begründung: Diese Frage verstehe ich nicht.

- Hast Du im Internet schon einmal eine andere Identität angenommen?
Ja X Nein

Begründung: Um in Beratungsplattformen meine Anonymität zu bewahren.

- Bestellst Du Waren über einen Hinweis von Facebook?
 Ja ___ Nein __X__

- Ist dir beim Einkauf im Netz Werbung und persönliche Ansprache von Unternehmen (z.B. Amazon), die deine Gewohnheiten kennen, wichtig?

Ja ___ Nein_X__

Begründung:

Wenn ich im Internet etwas kaufe, suche ich etwas gezieltes. Werbung stört eher bei der Internetnutzung.

- Kannst du dir deine Freizeit *ohnesocial media* vorstellen?
 Ja Nein X

Begründung:

Mittlerweile ist vor allem WhatsApp zu einer derartigen Selbstverständlichkeit geworden, dass ich teilweise komplett umdenken muss wie ich während des Versuches bestimmte Absprachen treffe.

In meinem Umfeld kenne ich niemanden der WhatsApp nicht nutzt. Es ist fast schon eine Ausgrenzung, dies abzulehnen.

- Surfst du im Internet?

Ja X

Nein

Begründung:

Ich surfe...

... um schnell an Informationen zu gelangen (Wo kann ich essen gehen? Wo ist die nächste Bank? Eine Telefonnummer vom Arzt. *Aber auch:* Wissen, wenn ich etwas nicht weiß und drüber nachdenke kann ich es gleich googeln).

.... um für Referate/Präsentationen/u.ä. Informationen zu erhalten.

.... wenn ich neue Anziehsachen brauche, aber keine Lust auf shoppen habe. Dies gilt auch wenn ich Spiele, Bücher, Musik, etc. suche.

- Was erlebst du beim surfen?

Schnelles beschaffen von Informationen erleichtert mir den Alltag, sodass ich vieles entspannter angehen kann.

- Nutzt Du Computerspiele.

Ja

Nein X

Warum? Interessieren mich nicht.

- Was erlebst Du, wenn du in eine andere Person/Wesen zu schlüpfst?
- Wie wichtig ist es dir, in eine andere Person/Wesen schlüpfen zu können?
- Was bedeutet es dir, den Umgang mit dem PC / Internet technisch zu beherrschen? Erleichterung für den Alltag.
- Ist dein Ansehen in deinem Freundeskreis durch die technische Beherrschung der Möglichkeiten des Internets gestiegen?

Wenn ja, Begründung:

Ich werde gerne um Hilfe geben. Meine Eltern, Klienten oder andere Menschen die da weniger affin sind, bewundern es wenn sich jemand nur minimal besser auskennt. Aber auch für mich wird der Computer an sich und das Internet immer komplizierter.

- Hast du *Erfahrung* mit *Mobbing* im Netz?

Ja___ Nein__X_

- Wenn ja, warst du selber beteiligt?

Ja___ Nein___

Wie warst Du beteiligt? Schildere deine Erfahrungen:

- Nutzt du reale, persönliche Netzwerke?

Ja__Xx_ Nein___

Begründung:

Die Beschäftigung mit Gleichgesinnten ist mir sehr wichtig. Man lernt miteinander umzugehen, lernt neue Menschen mit ihren Ansichten und Geschichten kennen, kann von ihnen lernen, ihnen etwas von eigenen Erfahrungen beibringen.

- Ist dir gemeinsames Handeln in *persönlichen* Netzwerken wichtig?

Begründung: Ja.Siehe vorherige Frage.

- Hat deine PC/Internetaktivität dein innerfamiliäres Verhalten beeinflusst? (Auswahl treffen und unter den ersten 4 Positionen nummerieren 1-4; 1=besonders bedeutend; 4=weniger bedeutend)

Ich habe mich meistens an den PC zurückgezogen _3_

Ich habe mit meiner Familie weniger gesprochen _4_

Ich habe mit meiner Familie weniger unternommen _4_

Ich habe mich in der Familie gelangweilt _4_

Durch die PC/Internetaktivität hat sich nichts verändert _1_

- Wie hat Deine Familie auf deine PC/Internetaktivität reagiert?

Beschreibe deine Erfahrungen:

Da es kein kritisches Verhalten meinerseits gibt, habe ich keine spezifischen Reaktionen wahrnehmen können.

- Hat sich die Zahl deiner Sitzungen in letzter Zeit erhöht?

Ja___ Nein_X

Wenn ja, warum hat sie sich erhöht?

- Gab es Versuche, dein Nutzungsverhalten zu kontrollieren (einzuschränken)?

Ja___ Nein_X__

Wenn ja, warum und wie?

- Hast du schon einmal angestrebt, deine PC/Internetaktivität einzustellen?

Ja__X_ Nein____

- **Und zum Schluss eine letzte Frage:**

Stell dir folgende Situation vor: Von dir wird verlangt, dich zu *entscheiden* zwischen einer Wohnung **mit** Internet/PC-Anschluss, aber mit einem Bad im Treppenhaus oder einer Wohnung mit Bad in der Wohnung aber **ohne** Internet/PC-Anschluss Wofür würdest du dich entscheiden?

Für die Wohnung mit PC/Internet-Anschluss aber Bad im Treppenhaus? ____

Für die Wohnung mit Bad in der Wohnung aber ohne PC/ Internet-Anschluss? __X__

Fragebogen 3 Nachtrag: social media

- Wie hast du dein Profil entworfen? Beschreibe dein Profil (Inhalte):

Mein Profil im Facebook (?) habe ich nicht weiter entworfen. Ich habe ein Profilbild gewählt auf dem meine Freunde zwar erkennen können, dass ich es bin, aber Fremde mich nicht erkennen können. Das war früher als ich mit Facebook „begonnen“ habe, natürlich mal anders. Da habe ich schon geschaut ein schönes Bild von mir rein zu stellen und ich habe mich gefreut positive Rückmeldung von meinen Freunden zu bekommen. Allerdings habe ich immer darauf geachtet, dass ich nicht unangemessen gekleidet bin, mit Alkohol zu sehen bin oder ähnliches.

Mein Titelbild ist ein einfaches Landschaftsbild. Das früher schonmal gewechselt hat. Wenn ich zum Beispiel im Urlaub war oder ähnliches. Heute achte ich aber zum Beispiel auch darauf, dass ich keine Ortsangaben mache.

Beiträge poste ich im Facebook gar nicht mehr, dementsprechend unberührt ist mein Profil mittlerweile.

Auch andere Angaben über meine Person lassen sich dort nicht finden.

Jedoch gibt mein Profil Aufschluss darüber was ich gerne mag oder - um im Jargon zu bleiben - „like“(e)

- Wie viele 'Freunde' hast du in Facebook? 256
- Wenn du deinen Freunden schreibst, schreibst Du dann an alle gleichzeitig oder wählst du aus dem Kreis der Freunde aus?

Ich schreibe an alle gleichzeitig

Ich wähle aus X

- Wenn dir Facebook Kontakte zu Personen vorschlägt, die dir unbekannt sind, gehst du darauf ein? Beschreibe, wie du reagierst.

Ich ignoriere es.

Ich adde Leute die ich kennen lerne. So komme ich zu meinen Facebook Freunden. Nicht über andere Leute und nicht über Vorschläge von Facebook.

- Entwickeln sich Kontakte aus solchen Verbindungen oder bleiben sie einmalig?

Protokolle

1. Tag

07.02.2015

Zunächst einmal ein paar Worte zu den Tagen vor Beginn des Experimentes: Mir wurde klar, dass ich ständig das Internet nutze, sodass ich etwas nervös wurde. Ich begann allen wichtigen Leuten, mit denen ich über WhatsApp Kontakt halte, anzurufen und ihnen von dem Experiment zu erzählen, ich meldete mich regelgerecht für die nächsten 10 Tage ab. So entstand ein Gefühl des völlig abgeschottet Seins.

Hinzu kam, dass mein Freund hab heute im Skiurlaub in der Schweiz ist. Wie kommunizieren wir dann, über WhatsApp oder Skype wäre dies super problemlos gewesen, da wir – wie gewohnt – am Tag schnell eine Nachricht hätten schicken können. Ohne Internet war uns klar, dass wir auf unser Geld achten würden. Wir haben dann beschlossen, dass eine Woche ohne ständigen Kontakt gar nicht so schlimm ist und gut machbar sein wird.

Als der Tag dann begann, war alle Nervosität weg. Ich stand früh auf, da ich über das Wochenende zu meinen Eltern fahren wollte. Erstes Problem für diesen Tag: Ein Taxi rufen. Wie komme ich ohne Internet an eine Telefonnummer? Ein Telefonbuch gibt es bei uns in der WG nicht. Zum Glück hatte ich in meinem Handy vor einiger Zeit mal eine Nummer eingespeichert, ansonsten hätte ich, da zu dieser Zeit noch keiner wach war, wohl hoffen müssen zufällig ein Taxi auf der Straße anzutreffen.

Im Zug angekommen überlege ich was die Einzeigen über den Sitzen mit „Bahn-Comfort“ meinen. Darf ich da jetzt sitzen oder sind das Reservierungen? Normalerweise hätte ich die Antwort jetzt schnell ergoogelt. Ich höre, dass sich zwei Männer auf Englisch über dieselbe Frage unterhalten und klinke mich in die Diskussion ein. Nach dem Gespräch freue ich mich mit ihnen in Kontakt gekommen zu sein, es war ein lustiges Gespräch und ich habe mal wieder Englisch sprechen können.

Die restliche Fahrt verläuft zunächst problemlos – bis ich in Köln umsteige. Ich erreiche meinen Anschlusszug und würde gerne rasch meine Bahn App fragen, welchen Zug ich stattdessen nehmen kann. Ich bin äußerst genervt, dass das nicht geht und überlege mich sogar den Regeln hinweg zu setzen, das Internet auf meinem Handy anzuschalten und mir eine Verbindung raus zu suchen. Ich versuche mich zu beruhigen und bleibe – zumindest was das Internet Anschalten angeht – standhaft. Ansonsten nervt mich gerade alles. Der Zug füllt sich mit Leuten die aussteigen wollen, es wird etwas eng, normalerweise kann ich das tollerieren, aber da ich genervt bin, nerven mich auch die ganzen Menschen. Endlich am Bahnhof laufe ich zur Information und erkläre, dass ich möglichst schnell weiter möchte. Dort erhalte ich einen Stempel auf meinem Ticket, der besagt, dass ich jeden mir beliebigen Zug nehmen darf. Toll! Das wusste ich gar nicht. Meine Laune ist wieder gut, ich nehme den nächsten ICE, der fast meine gesamte Verspätung wieder aufholt, sodass ich nur mit leichter Verspätung bei meinen Eltern ankomme.

Der restliche Tag verlief dann gut. Da wir Geburtstag gefeiert haben, und viel Besuch da war, habe ich mein Smartphone ohnehin nicht vermisst. In den verschiedenen Gesprächen mit meiner Familie sind jedoch auch verschiedene Fragen aufgetreten, die ich normalerweise sofort gegoogelt hätte um die Antwort zu fahren. Das viel dann heute weg. Diese Situation waren für mich zwar schade, sie haben aber nicht meine Laune getrübt, im Gegenteil, es war eher lustig zu sehen wie oft ich das Internet normalerweise nutze.

Am Abend musste ich dann noch die Rückfahrt nach Stuttgart am Sonntag planen. Wie mache ich das aber ohne Internet? Ein Ticket am Bahnhof zu kaufen, ist mir zu teuer. Das kostet fast 100€, wo ich mit Sparangeboten aus dem Internet für ein Viertel fahren kann. Also beauftragte ich meine Eltern, meinen Bruder und dessen Verlobte für mich etwas raus zu suchen. Ich erklärte welche Plattformen ich nutze, um mir ein günstiges Ticket zu suchen. Da sie diese Plattformen nicht kannten, zog sich dies unerträglich in die Länge. Meine Laune sank schnell, ich wurde genervt und wäre am liebsten zum PC gelaufen, um mich selber um mein Ticket zu kümmern. Da es scheinbar kein Sparangebot gab, brachen wir die Suche ab und ich begann schnell ein anderes Thema um meine Laune wieder zu steigern.

Zusammenfassend kann ich für den ersten Tag sagen, dass es sehr aufregend ist dieses Experiment zu beginnen und ich normalerweise ständig das Internet für Kleinigkeiten nutze. Aber auch wenn es Situationen gab, die mich gestresst haben, bin ich unerwartet gut zurecht gekommen. Denn Stresssituationen, in denen ich genervt bin, habe ich auch wenn ich Internet nutzen darf.

Positiv überrascht hat mich, dass mir Freunde tatsächlich auch SMS geschrieben haben, auch wenn sie dafür zahlen müssen. Ich hätte am ersten Tag noch nicht mit Nachrichten gerechnet.

Auch war ich froh, dass mich mein Freund angerufen hat, um mir kurz zu berichten, dass er gut angekommen sei. Auch wenn es aufgrund der Kosten ein kürzeres Gespräch war als es wahrscheinlich über Skype gewesen wäre, ist es doch ein schönes Gefühl zu wissen, dass Geld nicht immer die höchste Priorität hat.

2.Tag

Der zweite Tag des Experimentes verlief problemlos. Da ich den gesamten Tag mit meiner Familie gemütlich zu Hause verbrachte, war kein Internet notwendig. Die Fahrt zurück nach Stuttgart am späten Abend verlief ebenfalls problemlos, auch wenn ich froh war diesmal nicht umsteigen zu müssen.

Vermisst habe ich den Gebrauch von Internet kurz als ich in Stuttgart ankam. Normalerweise schaue ich direkt mit der VVS App wie ich am besten und schnellsten vom Hauptbahnhof zu mir komme. Da dies jedoch nicht möglich war lief ich in aller Ruhe zur Bushaltestelle. Kurz überlegte ich zu rennen weil Andere, die mit mir aus dem Zug gestiegen sind, dies ebenfalls taten. Ich entschloss mich dagegen, wusste ja doch nicht wo sie hin wollten – und tatsächlich liefen sie zu den S-Bahnen. So war ich frei von jeglicher hektik und kam zufrieden bei mir zu Hause an.

Auch am zweiten Tag fühle ich mich ohne Internet nicht schlecht. Mir fällt zwar immer mehr auf, dass Internet den Tag erleichtert und viele Prozesse schneller macht, aber es ist möglich sich ohne Internet zurecht zu finden.

Ich vermisse den Kontakt zu Freunden und Familie über WhatsApp noch nicht. Einige wenige haben sich per SMS gemeldet und ich war über das Wochenende bei meiner Familie, sodass andere Treffen nicht möglich gewesen wären. Nun bin ich aber etwas aufgeregt wie sich dies unter der Woche verhalten wird. Werde spontane Treffen mit meinen Freunden – die normalerweise in den verschiedenen WhatsApp Gruppen entstehen – auch stattfinden, wenn ich dort nicht aktiv bin? Werde ich vielleicht vieles nicht mitbekommen und ausgeschlossen werden?

3.Tag

Auch der dritte Tag verlief größtenteils problemlos. Da ich nicht in meiner VVS App nachschauen konnte, wann der Bus zur Uni abfährt, lief ich gemütlich los, sobald ich fertig gerichtet war. Ich verpasste zwar so gerade eben den Bus und musste 10 Minuten warten, was mich aber nicht weiter ärgerte. Mein Morgen war so sehr entspannt, weil ich kaum zeitlich unter Druck stand. Das ganze hätte durch die Gelassenheit auch dazu führen können, dass ich zu spät in die Vorlesung komme, aber da ich den Weg einigermaßen großzügig plante, verlief dies gut und ich kam gelassen in der Uni an.

Nach einiger Zeit begann ich mir Gedanken zu machen was meine Freunde außerhalb der Uni zu tun haben. Normalerweise bin ich darüber über verschiedene WhatsApp Chats immer ganz gut informiert. Am Abend hatte ich dann noch Training und fühlte mich völlig uninformiert. Normalerweise verfolge ich die Absagen und wer zum Training kommt in der WhatsApp Gruppe mit und weiß was mich dann am Abend erwartet. So schrieb ich einem Freund schnell eine SMS um zumindest sicher gehen zu können, dass das Training statt findet. Auch schrieb plötzlich eine Freundin von mir Nachrichten an mich an meine Nebensitzerin, die noch in WhatsApp aktiv ist, da sie nicht für jede SMS Geld zahlen wolle. Dies kann ich natürlich verstehen, aber es ist ein seltsames Gefühl über Dritte zu kommunizieren. Also versuchten wir uns in der Lobby zu treffen, unsere Dozenten machten jedoch nicht zur gleichen Zeit Pause, und die erschwerte Kommunikation führte dazu, dass

wir uns den ganzen Tag nicht sehen konnten. Dies empfand ich als sehr schade und ich merke wie sehr gerade WhatsApp viele Absprachen erleichtert. Auch wenn kein Stressgefühl aufgekommen ist, merke ich, dass etwas fehlt.

Ansonsten gab es jedoch keine weiteren Schwierigkeiten, da ich bis 19Uhr Vorlesung hatte und nicht weiter auf das Internet angewiesen war. Zwar hätte ich auch hier nebenher gerne Kleinigkeiten gegoogelt, die ich in der Vorlesung nicht verstand oder die mich weiter interessierten und wozu ich mehr wissen wollte. Aber so schrieb ich mir diese Punkte auf und schlug sie zu Hause in verschiedenen Büchern nach. Dies war natürlich wesentlich zeitaufwendiger, aber es ist auch ein schönes Gefühl ein Lexikon in der Hand zu halten.

4.Tag

Heute bin ich sehr genervt. Ohne Internet werden viel tägliche Erledigungen doch erschwert. Zum einem ist studieren ohne Internet nicht möglich! Gestern – das habe ich in meinem Protokoll ganz vergessen – musste ich für ein Vorlesungsfach ein Essay hochladen. Toll! Wie geht das ohne Internet? So musste ich eine Kommilitonin fragen ob sie sich in meinen Account anmeldet und mein Essay, den ich auf einen USB Stick gezogen habe, hochlädt. Auch wenn das am Ende recht fix ging, hat mich die ganze Organisation und das Durchgeben meiner Daten länger gebraucht, als wenn ich es hätte selber machen können. Zudem erfuhr ich von Terminen am Donnerstag und Freitag, die uns unsere Dozentin per E-Mail geschickt hat. Der Kommunikationsweg zwischen Uni und mir fällt momentan völlig weg. Außerhalb der Uni hatte ich noch Rechnungen zu begleichen. Toll! Wie geht das ohne Internet? Meine Bank ist drei Stunden von hier entfährt. So rief ich die entsprechenden Leute an und vertröstete sie auf eine Woche. Dies war zwar kein Problem, alle reagierten verständnisvoll, aber es ist nervig und hält mich unnötig auf.

Da ich den heutigen Tag zum Lernen nutzte, war ich ansonsten nicht weiter auf das Internet angewiesen. Mir fiel jedoch auf, dass ich normalerweise nebenher viel im Internet bin. Wenn mir etwas einfällt was ich noch organisieren muss, was mich interessiert etc.pp. Schreibe ich es immer gleich nach. Heute erinnerte ich mich, dass ich für die Zeit in der ich meine Bachelorarbeit schreibe noch ein Zimmer brauche, dass ich noch eine Bewerbung raus schicken wollte und hätte gerne gewusst wie das Wetter bei meinem Freund im Urlaub ist. All dies konnte ich aber ohne Internet nicht nachschauen. Zunächst empfand ich diese Situation als positiv, da ich so nicht vom Lernen abgehalten wurde, irgendwann merkte ich aber, dass ich mich nicht mehr gut konzentrieren konnte, da ich diese Gedanken gerne abgehakt hätte. Außerdem stellen kurze Internetpausen für mich auch kurze Lernpausen dar.

Auch wenn mein Gemütszustand besser ist als ich vor Beginn des Experimentes gedacht habe, merke ich dass ich besonders das WhatsApp vermisse. Von vielen Freunden habe ich mehrere Tage nichts gehört, mit denen ich mich sonst per WhatsApp kurz auseinandersetze.

Es bietet sich auch nicht die Möglichkeit sich dafür häufiger zu treffen oder zu telefonieren, da die Zeit dafür nicht reicht. WhatsApp hingegen ermöglicht es mir, dass ich neben den möglichen persönlichen Treffen auch Informationen erhalte und selber meine Freunde rasch über etwas informieren kann. Positiv fällt mir jedoch auf, dass ich bei SMS nicht den Druck habe direkt antworten zu müssen. Natürlich unterscheide ich auch hier – und das habe ich im WhatsApp auch getan – bei der Wichtigkeit der Nachricht, ob ich gleich antworte, später antworte oder doch ein Anruf o.ä. Angemessen ist. Bei SMS verspüre ich keinen Druck, da keiner nachvollziehen kann, ob ich die Nachricht gelesen habe oder wann ich das letzte Mal online war.

5.Tag

Mein 5. Tag ohne Internet verlief problemlos und sehr entspannt. Ich habe mein Smartphone kaum gebraucht und nicht vermisst. Ich merke, dass es viel entspannter ist kein Druck zu haben auf das Handy schauen zu müssen, ob mir jemand geschrieben hat. Ich weiß zwar, dass wenn etwas Wichtiges ist meine Freunde mir eine SMS schreiben oder mich anrufen, aber es ist dennoch viel entspannter ohne WhatsApp. Ich merke zwar nach wie vor, dass ich von einigen Leuten die Informationen, die ich normalerweise über WhatsApp erhalte, vermisse, aber die Ruhe nicht ständig auf mein Handy schauen zu müssen, nimmt mich zur Zeit mehr mit als die Bedenken etwas zu verpassen.

Probleme gab es heute nur bei kleinen Situationen: Ich wollte einem meiner Jungs mit denen ich arbeite eine Geburtstagskarte schicken. Doch da ich die Adresse meiner Einrichtung nicht auswendig kenne und nirgends notiert habe, musste ich eine Freundin beauftragen diese herauszufinden. Außerdem würde ich gerne nächste Woche eine Freundin, die etwas außerhalb von Stuttgart wohnt, besuchen, doch ohne Internet kann ich die Verbindung nicht nachschauen. So musste meine Freundin dies für mich erledigen und mir die Verbindung am Telefon durchsagen. Es war zwar nicht stressig, aber wesentlich zeitaufwendiger.

Außerdem komme ich immer mehr mit Freunden und Familie über das Experiment ins Gespräch. Alle finden es sehr spannend und sind auch daran interessiert wie es mir damit geht. Manche konnte ich sogar schon dafür begeistern in gewissen Situationen oder auch mal einen ganzen Tag das Smartphone an die Seite zu legen und einfach den direkten Kontakt zu genießen.

Gerade in Situationen in denen ich mit Freunden oder anderen mir nahestehenden Menschen zusammensitze genieße ich es nicht den Druck zu verspüren auf mein Handy schauen zu müssen. Ich war zwar zuvor auch ein Mensch der in geselligen Momenten das Handy immer stumm hatte und nicht neben mir liegen hatte, dennoch spürte ich nach einer gewissen Zeit schon den Wunsch zumindest eben zu schauen wer sich gemeldet hat.

Über das Interesse meiner Freunde und meiner Familie bin ich auch weiter in die Überlegung gekommen, dass ein Leben ohne Internet auf der Arbeit heute gar nicht mehr denkbar ist.

Ein Freund sagte als ich ihm von dem Experiment erzählt habe, dass er sich dafür hätte Urlaub nehmen müssen. Und es stimmt. Auch bei mir auf der Arbeit läuft das gesamte Dokumentationssystem, Kommunikationswege alles über das Internet. Undenkbar dort ohne Internet auszukommen.

6.Tag

Der heutige Tag war sehr entspannt. Mittlerweile habe ich mich daran gewöhnt mit genügend Zeitpuffer zur Bahn zu laufen. Es erscheint mir sehr angenehm, normalerweise suche ich mir immer mit der VVS App eine Verbindung raus und laufe dann auch erst kurz vor knapp los, sodass es meistens etwas stressig wird.

Nach meiner Vorlesung bin ich heute zur Bibliothek gefahren um mir Bücher auszuleihen. Um dem Experiment treu zu bleiben, habe ich auch hier auf das Internet verzichtet. Ich hatte mir zwar schon vor ein paar Wochen Bücher raus geschrieben, die ich mir ausleihen wollte, bin dann aber durch die Regalreihen gegangen und habe so Bücher gesucht. Dies hat natürlich viel Zeit gekostet und war nur möglich, weil ich mich etwas in der Bibliothek auskenne und diese nicht sehr groß ist, sodass es tatsächlich möglich war alle relevanten Regale durch zu gehen. So habe ich dann allerdings auch Bücher gefunden auf die ich vielleicht durch eine Stichwortsuche im Onlinekatalog nicht gestoßen wäre.

Am Abend habe ich mit einem Freund gekocht. Normalerweise schauen wir uns immer ein rezept im Internet an und kochen das dann nach. Da dies heute aber weg fiel, haben wir ohne Rezept gekocht. Das war dann weitaus unterhaltender und – das würde ich jetzt als Pädagoge sagen – wahrscheinlich haben wir dabei auch weitaus mehr gelernt. In solchen geselligen Momenten fällt mir die Abwesenheit des Internets am leichtesten. Hier genieße ich die Zeit, ohne jedlichen Druck zu verspüren auf mein Smartphone schauen zu müssen. Manchmal ist es einfach angenehm mal nicht erreichbar zu sein.

Jetzt wo bereits über die Hälfte des Experimentes vorüber ist, merke ich, dass es zwar viele Vorteile hat ständig mobil und vernetzt zu sein, dass es aber auch sehr entspannend sein kann eine Zeit lang nicht vernetzt zu sein.

Das Internet beschleunigt viele alltägliche Aufgaben und es gibt auch einige Situationen in denen ich auf das Internet angewiesen bin. Es beginnt mit der Hochschule, die ohne Internet nicht funktioniert, über Onlinebanking und vieles mehr. Es wäre wesentlich aufwendiger hier auf das Internet zu verzichten. Ich vermisse teilweise auch den Kontakt gerade zu Freunden im Ausland, der sich ohne Internet nur schwieriger und vor allem kostenintensiver gestalten lässt. Dahingehend empfinde ich aber den nachlassenden Druck ständig auf mein Smartphone schauen zu müssen als sehr entspannend.

7.Tag

Das Experiment neigt sich langsam dem Ende zu und es gibt nicht viel neues zu berichten. Langsam gewöhne ich mich an den Zustand kein Internet zu haben und ich kann damit mittlerweile gelassen umgehen. Ich achte nicht mehr ständig auf die Zeit und renne zu einer Bahn oder einen Bus. Ich plane genug Zeit ein und fahre dann nach Gefühl. Natürlich ist es zeitintensiver, aber das macht mir mittlerweile nichts mehr aus.

An meinem 7. Tag des Experimentes hatte ich bis zum Mittag Vorlesung, habe dann gelernt und Referate vorbereitet und mich Abends mit Freunden getroffen.

Referate vorbereiten ohne das Internet nutzen zu dürfen, finde ich sehr mühselig. Da ich die passenden Bücher nicht da hatte, hätte ich erneut zur Bibliothek fahren müssen, was mich viel Zeit gekostet hätte. So habe ich mit alten schulunterlagen und Material aus der Vorlesung begonnen. So habe ich auch viel geschafft, allerdings werde ich nochmal einen Tag brauchen und das Referat mit Internetrecherche beenden.

Ansonsten ist mir aufgefallen, dass ich weniger informiert bin. Normalerweise – da ich hier in Stuttgart keine Zeitung abonniert habe – informiere ich mich im Internet über das Weltgeschehen. Auch das Googeln von Informationen erfahre ich normalerweise viel von dem was so passiert. Im Alltag denke ich oft über verschiedene sachen nach oder es entstehen in Gesprächen Fragen die ich oder wir nicht beantworten können. Ich nutze dann gerne schnell das Internet um eine Antwort zu finden. So bleibe ich informiert. Ohne Internet fällt das irgendwie weg.

Der Abend mit Freunden war sehr entspannt ohne Internet. Ich merke auch, dass ich sie etwas für das Experiment begeistert bekomme und sie reduzieren momentan ihre Internetnutzung auch nur auf das nötigste. So kam ein sehr geselliger Abend zustande. Auch wenn in meinem Freundeskreis es schon immer zur guten Sitte gehörte an solchen Abend die Handys stumm zu schalten und nicht permanent neben sich liegen zu haben, hat das Bewusstsein über die Intensität in der ich oder wir das Internet täglich nutzen nochmal zu einem kleinem Umdenken geführt.

8.Tag

Der achte Tag war ein auf und ab. Der Morgen begann recht ruhig und ich war nicht auf das Internet angewiesen. Zwar hätte ich gerne mein Referat weiter vorbereitet, konnte mich dann aber damit verträsten dies noch zu verschieben und widmete mich anderen Themen.

Am Mittag kam mein Freund dann aus seinem Urlaub wieder. Da ich ihn gerne überraschungsmäßig abholen wollte war ich, als er anrief dass er kurz vor Stuttgart sei, sehr genervt nicht die VVS App nutzen zu können, um nachzuschauen mit welchem Bus ich schneller bin. So lief ich ohne weitere Informationen zu einem der Busse, ob dies nun der

schnellste war, weiß ich natürlich nicht. Es hat dann doch alles einigermaßen funktioniert, sodass es nicht weiter schlimm war.

Den restlichen Mittag war ich dann wieder froh mein Handy guten Gewissens beiseite legen zu können. Ich merke auch, dass meine Freunde und meine Familie etwas resigniert oder etwas eingesehen haben, dass es nicht schlimm ist auf eine Nachricht nicht gleich zu antworten. Da alle wissen, dass ich ihnen im WhatsApp nicht antworte, schreibt keiner eine Nachricht, aber ich weiß, dass wenn etwas wichtiges ist, ich angerufen werde. Irgendwie scheint das für alle den Druck zu nehmen, auch wenn ich noch immer in gewissen Maßen von diesem schnellen Informationsweg überzeugt bin.

Am Abend wollten ich dann mit meinem Freund in der Stadt etwas essen gehen, aber zuvor anrufen um nach einem Tisch zu fragen. Ohne Internet war dies nicht möglich, da ich noch immer kein Telefonbuch habe und die Telefonnummern der Restaurant nicht kenne. So entschieden wir uns in die Stadt zu laufen und spontan nach einem Tisch zu schauen. Schlechte Idee, Samstag Abends ist das in Stuttgart ein schwieriges Unterfangen. Erst als wir dann endlich einen Platz hatten, konnte ich mich wieder beruhigen und die Zeit ohne Internet wieder genießen.

9.Tag

Heute gab es zwei Situationen in denen ich das Internet vermisste. Ich hätte mich gerne erkundigt was heute in stuttgart los ist, ob es eine Veranstaltung gibt, die sich lohnt anzuschauen. Ohne Zeitung und ohne Internet wusste ich aber nicht wie ich daran kommen soll. Also entschloss ich mit Freunden Geocachen zu gehen. Da ich dies normalerweise mit meinem Handy über eine App mache, fiel auch das weg. So blieb es bei einem kurzen Spaziergang und einem gemütlichem Spiele Tag. Alles in allem ein schöner Tag, den ich zwar gerne anders gestaltet hätte, womit ich aber dennoch zufrieden war.

Viel mehr lässt sich über den heutigen Tag nicht sagen. Auch wenn ich viele Vorteile darin sehe das Internet nicht zu nutzen, merke ich nun, dass ich froh bin, wenn das Experiment bald zu Ende ist.

10. Tag

Der letzte Tag des Experimentes. Viel neues gibt es leider nicht mehr zu berichten. Da ich heute vorlesungsfrei hatte, nutzte ich den Tag, um auf eine anstehende Prüfung zu lernen und etwas Ordnung in meine Unterlagen zu bekommen. Hierbei war ich nicht auf das Internet angewiesen, sodass sich für mich auch keine weiteren Probleme ergaben.

Heute kann ich von einem sehr positivem Erlebnis berichten, das mich wohl von den zehn Tagen auch am meisten geprägt hat: Mein Freund hatte heute nach seinem Urlaub seinen

ersten Arbeitstag. Normalerweise hören wir den Tag über dann immer nicht viel voneinander, sei denn jemand hat etwas zu berichten, dann schreiben wir im WhatsApp schnell eine Nachricht. Heute rief er – da ich ja über WhatsApp noch nicht erreichbar bin und er für SMS bezahlen muss – in seiner Mittagspause an, um sich zu erkundigen wie das Lernen läuft. Hätte ich Internet gehabt, hätte er mich das über WhatsApp gefragt. Der persönliche Anruf war aber viel schöner und hat für mich auch eine angenehme Pause dargestellt. Ein kurzer Anruf an Tag, tut mir mehr gut als eine schnelle Nachricht.

Ich habe aber gleichzeitig festgestellt, dass dies nur mit Personen aus dem täglichen Umfeld möglich ist. Ich habe auch kurz mit meinem Bruder telefoniert, da der aber weiter weg wohnt und wir uns nicht so häufig sehen und wir jetzt 9 Tage nichts voneinander gehört haben, ist da nur ein kurzes Telefonat nicht möglich. Natürlich habe ich gerne mit meinem Bruder telefoniert, aber die Zeit ist dafür nicht immer da. So war dann schnell über eine halbe Stunde rum, die mir dann zum Lernen fehlte. Über Nachrichten kann man sich da schneller mal zwischendurch austauschen und für wichtige Sachen und in regelmäßigen Abständen dann immernoch telefonieren.

Am Abend war ich dann wieder beim Training. Die Strecken die ich mittlerweile kennen machen mir auch keine Sorgen mehr, dass ich ohne die Info von der VVS App nicht zurecht komme. Vielleicht werde ich das bei gewohnten Strecken sogar einhalten und lieber in Ruhe etwas mehr Zeit einplanen und dann schauen wie es funktioniert.

Der letzte Tag des Experimentes ist so gut wie um. Ich bin schon ganz gespannt wie die nächsten Tage sein werden. Was werde ich beibehalten können? Wie wird der Kontakt zu meinen Freunden/meiner Familie sein? Werde ich mit dem neuem Bewusstsein öfter auf das Internet verzichten?

Fragebogen 4: Nach der Wiederaufnahme der PC/Internetaktivität: (2 Tage später)

- Wie hast du *zuerst* reagiert als du die PC/Internetaktivität *eingestellt* hast? (Beschreibe Deine Gefühle)

Zunächst fand ich das ganze Experiment sehr spannend. Da mir kurz nach der Einwilligung aufgefallen ist, dass mein Freund in genau dieser Woche im Urlaub ist, hatte ich dann jedoch Bedenken, dass ich von ihm nichts hören würde und nicht wisse wie es ihm geht. Da sich dies in den ersten zwei Tagen dann gelegt hat und ich wusste, dass wenn etwas passiert ich es eh nicht ändern kann, wurde ich wieder entspannt. Ich merkte jedoch wie ich oft genervt war das ohne Internet alles langwieriger ist.

- Was hat dir ohne Internetzugang *am Anfang* gefehlt?

Erläuterung:

Mir hat am meisten lebenspraktische Nutzungen gefehlt. Wie z.B. die VVS App die mir in wenigen Sekunden sagt wie ich am besten von Ort A zu Ort B komme. Auch Auskünfte wie Taxinummern, Ladenöffnungszeiten und ähnliches waren plötzlich nicht mehr so leicht erreichbar.

Dann natürlich die Nutzung von WhatsApp über die zuvor ein großer Teil meiner Kommunikation mit Freunden und Familie lief.

- Was hat dir ohne Internetzugang *im Verlauf* der 10 Tage gefehlt?

Erläuterung:

WhatsApp wurde mir relativ schnell gleichgültig, sodass es mir gar nicht mehr viel fehlte. Ich wusste, dass ich zur Not meine Freunde und Familie über Telefon erreichen kann.

Schwer fiel mir die meiste Zeit die VVS App nicht zu nutzen. Auch wenn die Nicht-Nutzung vielleicht sogar etwas mehr Ruhe in meinen Alltag gebracht hat, sind Fahrten, die von den täglichen Wegen abweichen, doch eher umständlich ohne genau zu wissen wie man fahren muss.

Ansonsten hat mir die Nutzung von Skype sehr gefehlt. Ich hätte zwischendurch gerne meine Freunde im Ausland mal angerufen um mit ihnen zu telefonieren. Über Festnetz ist das jedoch viel teurer.

- Was hat sich durch die Abstinenz in deinem Alltag geändert? (Mehrfachangaben sind möglich)

Kontakte wurden behindert	<u> X </u>
Kontakte haben sich ausgedehnt	<u> </u>
mir war langweilig	<u> </u>
ich habe öfter ferngesehen	<u> </u>
ich bin öfter weggegangen (Kino, Sport)	<u> </u>
ich habe öfter Freunde getroffen	<u> </u>
ich habe mehr gelesen	<u> </u>
ich habe mehr persönlichen Kontakt zu meinen Eltern gehabt	<u> </u>
ich habe mehr Kontakt zu Kollegen gehabt	<u> </u>
ich habe mehr Sport gemacht	<u> </u>
ich habe mir mehr Zeit, mehr Ruhe gegönnt	<u> X </u>
ich habe mehr gearbeitet	<u> </u>

Sonstiges:

- Wie hast du reagiert als der Zugang zu PC/Internet wieder möglich war?

erleichtert	<u> X </u>
zufrieden	<u> </u>
skeptisch	<u> </u>
ablehnend	<u> </u>
gleichgültig	<u> </u>

Anderes:

- Was hast Du als erstes getan, als der Computer wieder zugänglich war?

Freunde kontaktiert	<u> (X) </u>
gesurft	<u> </u>
gegoogelt	<u> </u>
Filme geschaut	<u> </u>
Spiele gespielt	<u> </u>

Sonstiges:

Eigentlich habe ich gar nicht irgendwas bestimmtes getan. Als ich mein Internet (besonders auf meinem Smartphone) wieder einstellte, wusste ich dass ich ab jetzt wieder alles nutzen kann und nicht besonders auf die Nutzung achten muss. Gebraucht habe ich das Internet zu diesem Zeitpunkt nicht wirklich.

Hinzu kam dass ich gar keine Lust hatte Nachrichten zu schreiben. Erst nach einigen Stunden begann ich auf die ein oder andere Nachricht zu antworten, aber auch das eher sperrlich.

- Worin siehst du *nach* der Erfahrung der Abstinenz die Vorteile deiner PC/Internetnutzung?

Auch wenn ich von mir behauptete, dass ich in meiner Kindheit/Jugend einen bewussten und gesunden Umgang mit dem Internet/dem PC gelernt habe, ist mir nochmal mehr bewusst geworden inwieweit das Internet mein Leben beeinflusst. Meine Sensibilität hierfür hat sich noch etwas weiter erhöht.

Ich habe gemerkt, dass ich zum schreiben von Nachrichtend och mehr Zeit brauche, als ich dachte. Und das persönliche Gespräche dann nicht möglich sind, sodass ich wenn doch mal eine längere Nachricht ansteht, diese nur verfasse wenn ich alleine bin und Zeit dafür habe. Ich glaube auch dass durch Gespräche mit Freunden in meinem Umkreis sich die Einstellung noch etwas geändert hat. Zwar kamen da auch noch andere Vorfälle dazu, aber mein enger Umkreis legt sein Smartphone mittlerweile ebenfalls mehr an die Seite. Auch wenn wir alles Menschen sind die zuvor schon wenig (zumindest im Vergleich zu anderen) das Smartphone in Gesellschaft genutzt haben, hat sich dies jetzt nochmal reduziert.

Ich merke, dass ich bei verzicht auf ständiges Internet viel gelassener bin. Nicht 24 Stunden lang erreichbar zu sein, nimmt auch etwas Druck.

- Worin siehst du *nach* der Erfahrung der Abstinenz die Nachteile deiner PC/Internetnutzung?

Nachteile sehe ich keine.

Ich habe für mich eine neue Sensibilität entwickelt. Ich nutze das Internet natürlich weiterhin, lediglich bewusster. Zum Nachteil ist mir nicht geworden.

- Hast du deine Gewohnheiten hinsichtlich PC/Internetaktivitäten wieder in *alter* Form aufgenommen?

Ja

Nein

Begründung:

Natürlich nutze ich meinen PC und das Internet wieder, aber nur insofern es notwendig ist. Natürlich genieße ich auch die Annehmlichkeiten wie beispielsweise schnell nachzuschauen wie ich am besten zu meinem gewünschten Zielort komme.

Aber durch das neue Bewusstsein wie sehr Internet mein Leben beeinflusst und wie sehr es zur Schnelllebigkeit unserer Gesellschaft hinzusteuert, habe ich die Nutzen etwas reduziert. Eigentlich im ersten Moment gar nicht bewusst, aber dadurch, dass ich nun mittlerweile genervt bin wenn ich ständig auf Nachrichten antworten muss und ständig das Handy in der Hand halte weil ich irgendwas nach schaue.

- Möchtest Du etwas verändern im Umgang mit PC/Internet?
(Nur eine Angabe ist möglich)

ich möchte den PC/Internet <i>deutlichweniger</i> nutzen	<input type="checkbox"/>
ich möchte den PC/Internet <i>weniger</i> nutzen	<input checked="" type="checkbox"/>
ich möchte den PC/Internet <i>nurgezielt</i> für die Ausbildung, für die nutzen	<input type="checkbox"/> Arbeit
ich möchte die <u>private</u> Nutzung einstellen	<input type="checkbox"/>

Sonstiges:

Und nun noch einmal die Frage, die du schon kennst:

Stell dir folgende Situation vor:

- Von dir wird verlangt, dich zu *entscheiden* zwischen einer Wohnung **mit** PC/Internet-Anschluss, aber Bad im
oder

einer Wohnung mit Bad in der Wohnung aber **ohne** Internet/PC-Anschluss

Wofür würdest du dich entscheiden?

Für die Wohnung mit PC/Internet-Anschluss aber Bad im Treppenhaus

Für die Wohnung mit Bad in der Wohnung aber ohne PC/Internetanschluss

X___

Fragebogen 5: Reset Internet

Zehn Tage Internet-Abstinenz liegen hinter Dir.

Aus den Protokollen und beantworteten Fragebögen ergeben sich zwei Nach-Fragen:

- Wenn Du die folgenden Aussagen nach Wichtigkeit / Bedeutung ordnen sollst, welche Aussage setzt Du auf den ersten Platz? (Bitte ankreuzen)

Das Internet ist für mich eine Kommunikationsplattform _____

Das Internet ist für mich eine Wissenssammlung bzw. eine Datenbank, die Wissen zur Verfügung stellt X

(Ich finde es sehr schwer diese Frage zu beantworten. Besonders WhatsApp beansprucht viel Zeit. Vergleiche ich meine Internetaktivitäten aber mit der Nutzung für die Uni, Fortbewegung, Nachrichten Informationen u.ä. stellt das ebenfalls einen großen Teil dar. Es ist schwer abzuwägen was davon ich mehr nutze!)

- Bitte ergänze den folgenden Satz:
Ich nehme meine Erfahrungen, die ich durch das Experiment gesammelt habe, ernst und werde...
Meinen Internetkonsum etwas reduzieren und auf das nötigste beschränken.

Ehrenwörtliche Erklärung

ich erkläre,

- dass mir die geltende Promotionsordnung der Universität Jena bekannt ist,
- dass ich die Dissertation selbst angefertigt habe, dass ich keine Textabschnitte eines Dritten oder eigene Prüfungsarbeiten ohne Kennzeichnung übernommen und alle von mir benutzten Hilfsmittel, persönlichen Mitteilungen und Quellen in meiner Arbeit angegeben habe,
- dass ich bei der Auswahl des Materials und bei der Herstellung des Manuskriptes nicht unterstützt wurde,
- dass die Hilfe eines Promotionsberaters von mir nicht in Anspruch genommen wurde,
- dass Dritte weder mittelbar noch unmittelbar geldwerte Leistungen von mir erhalten haben, die im Zusammenhang mit dem Inhalt der vorgelegten Dissertation stehen,
- dass die Dissertation nicht als Prüfungsarbeit für eine staatliche oder andere wissenschaftliche Prüfung eingereicht wurde,
- dass die gleiche, eine in wesentlichen Teilen ähnliche oder eine andere Abhandlung nicht bei einer anderen Hochschule bzw. anderen Fakultät als Dissertation eingereicht wurde.