

4 Die virtuelle Sphäre als virtueller Zwischenraum der Erinnerung

„The Internet is changing rapidly so that statements about it and studies of it must be received as tentative.“¹

„It is the inter that carries the burden of meaning of culture.“²

Seit mindestens zwei Jahrzehnten findet ein grundlegender medialer Wandel statt, dessen konkrete wie epistemologische Erfassung noch immer aussteht. Es ist daher erstens notwendig, die digitalen Medien zu begreifen und zweitens die Konsequenzen der digitalen Transformation für Geschichte und Erinnerung zu erfassen. Das vierte Kapitel dieser Studie verfolgt entsprechend zwei Ziele. Zum ersten gilt es, eine solide Annäherung an die digitalen Medien im Rahmen einer geschichtswissenschaftlichen Arbeit zu schaffen. Dies bedeutet, zwischen Informationstechnologie, Medienwissenschaft und Geschichtswissenschaften zu vermitteln, um ein zwar komplexitätsreduziertes, aber dennoch innovatives Bild des digitalen Neulands zu zeichnen. Im Kern gilt es, die folgenden Fragen zu diskutieren:

1. Was zeichnet die Virtualität als eigene Sphäre aus?
2. Wie verändern digitale Medien die Idee der Kommunikation und des Gesprächs?
3. Welchen Einfluss nehmen sie auf Erinnerung und Erinnerungspolitik?
4. Wie verändern die digitalen Medien Wissensorganisation?

Zugleich ist es notwendig, einen epistemologischen Entwurf für den konstatierten Medienwandel und seine Konsequenzen zu formulieren. Dieser besteht im virtuellen Zwischenraum der Erinnerung.

Bezüglich der Zeugnisse im VHA liegt eine mediale Transformation vor, so eine der Ausgangsthesen dieser Arbeit. Sie sind in digitale Quellen transformiert und in einem digitalen Archiv zugänglich. Die Digitalität verändert geschichtswissenschaftliches Lesen, Arbeiten und Schreiben mit den Quellen. Sie verändert die Quellen an sich. Im Folgenden soll nun der Begriff der digitalen Medien geklärt werden. Hierzu wird im ersten Schritt ein medien- und techniktheoretischer Zugang gewählt, im zweiten Schritt und Teil des Kapitels soll dann aus einer

¹ Poster, Mark: What's the Matter with the Internet? Minneapolis 2001. S. 19.

² Bhabha, Location, S. 56.

gründlichen Lektüre von Theorien des Zwischen auf der räumlichen, zeitlichen und subjektbezogenen Ebene heraus entwickelt werden, wie das Neue oder Andere der digitalen Medien konzeptualisierbar ist: als virtueller Zwischenraum der Erinnerung.

4.1 Die virtuelle Sphäre

Auf verschiedenen Ebenen wird sich im Folgenden den digitalen Medien angenähert. Erstens werden die Entstehung der digitalen Medien, die Technikgenese und die wenigen historischen Narrationen dieser Genese reflektiert. Zweitens wird kaleidoskopartig der aktuelle Zustand des Internets fokussiert. Hiervon wird das in dieser Arbeit zugrundeliegende Verständnis der digitalen Medien und des Internets abgeleitet. Weiterhin werden Suchmaschinen als Grundmechanismen der neuen Wissensorganisation eingeführt und verschiedene Analysen der Veränderung menschlichen Verhaltens und Seins durch die digitalen Medien vorgestellt. Dies dient dem Zwecke, die virtuelle Sphäre, in der sich die Zeugnisse des VHA in ihrer digitalisierten Form befinden, präzise bestimmen zu können.

4.1.1 Begriffsklärungen

Medienbegriff

Wenn im Folgenden eigene medientheoretische Überlegungen formuliert werden sollen, ist es angebracht, zunächst den Blick auf etablierte Medientheorien zu richten. Der in dieser Studie verwendete Medienbegriff ist pragmatisch und folgt den Überlegungen Sybille Krämers. „Medien übertragen nicht einfach Botschaften, sondern entfalten eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt.“³ Übersetzt für diese Studie bedeutet dies: Das Internet entfaltet eine Wirkkraft, die die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt. Es gilt, die Auswirkungen eben jener Wirkkraft genauer beschreiben zu können. Begriffsgeschichtlich ist ein breites Spektrum von Bedeutungen für Medium zu konstatieren: das in der Mitte Befindliche, Zwischenraum, Unterschied, Vermittlung, Gemeinwohl und Öffentlichkeit. Auf einer weniger abstrakten Ebene

³ Krämer, Sybille: Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme. In: Spur. Spuren lesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst. Hrsg. von Sybille Krämer, Werner Kogge u. Gernot Grube. Frankfurt am Main 2007. S. 11–36, S. 14.

sind Medien „Zugänge, die etwas gegeben sein lassen.“⁴ Es sind also die zwei Ebenen Mittel und Vermittlung, verbunden mit einem Zweck, im Begriff enthalten, wobei erst der Plural auf Medien als Träger- und Verbundsysteme verweist.

Drei grundlegende Funktionen zeichnen Medien aus: Speichern, Übertragen und Verarbeiten.⁵ Der Aspekt der Vermittlung durch Medien ist sprach- und zeichentheoretisch aufgeladen. „Es ist, modern gesprochen, die Selbstreferentialität oder Selbstbezüglichkeit des sprachlichen Erkennens, die [...] das Medium nicht als passives Werkzeug, sondern als konstitutive Aktivität eines ‚Dazwischen‘ zu konturieren beginnt.“⁶ Das *Dazwischen* ist „die grundlegendste Definition des Mediums“.⁷ Auch Tholen verortet Medien im Zwischenraum,⁸ hält aber fest, dass die Frage „nach dem kategorialen Ort des digitalen Mediums [...] oder allgemeiner: nach deren Genese und Geltung der Differenz und des Übergangs zwischen analogen und digitalen Medien“⁹ ihre Unschärfe noch nicht verloren habe. Medien vermitteln nur, sind nur dazwischen, wenn sie genutzt werden. Erst durch die Handlungen von AkteurInnen wird aus der Potentialität einer Technik ein Medium.

Welchen Einfluss haben Medien auf den Inhalt, den sie übertragen? Dies ist eine jahrzehntelange Diskussion, die zunächst der US-amerikanische Medienwissenschaftler Marshall McLuhan 1964 radikal mit „The Medium is the Message“ beantwortete.¹⁰ Für McLuhan steht nicht die Botschaft, sondern das Medium im Vordergrund. Dieser Konzeption von Medien ist wiederholt widersprochen worden. In der Konzeption der vorliegenden Studie ist dieses Spannungsverhältnis zwischen Medium und Botschaft als relevant erachtet worden. Wiederum wird einer Überlegung Krämers gefolgt.

Die Prägekraft eines Mediums [...] entfaltet sich in der Dimension einer Bedeutsamkeit jenseits der Strukturen einer konventionalisierten Semantik. Und es ist die Materialität des Mediums, welche die Grundlage abgibt für diesen „Überschuß“ an Sinn, für diesen „Mehr-

4 Seel, Martin: Medien der Realität und Realität der Medien. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main 1998. S. 244–268, S. 248.

5 Tholen, Georg Christoph: Medium/Medien. In: Grundbegriffe der Medientheorie. Hrsg. von Alexander Roesler u. Bernd Stiegler. Paderborn 2005. S. 150–172, S. 150.

6 Tholen, Medium, S. 151.

7 Roesler, Alexander: Medienphilosophie und Zeichentheorie. In: Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs. Hrsg. von Stefan Münker, Mike Sandbothe u. Alexander Roesler. Frankfurt am Main 2003. S. 34–52, S. 39.

8 Vgl. Tholen, Medium, S. 157.

9 Tholen, Medium, S. 163.

10 Vgl. McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. New York 1964, insbesondere Kapitel 1 mit dem Titel „The Medium is the Message“.

wert“ an Bedeutung, der von den Zeichenbenutzern keineswegs intendiert und ihrer Kontrolle auch gar nicht unterworfen ist. Kraft ihrer medialen Materialität sagen die Zeichen mehr, als ihre Benutzer jeweils damit meinen.¹¹

Dieser Mehrwert wird zum Beispiel in der Stimme deutlich, die Emotionen verraten kann, selbst wenn die sprechende Person versucht, diese zu verbergen. Um diesen Mehrwert genauer bestimmen zu können, verwendet Krämer die Analysekategorie der *Spur*.

Die *Spur* ist im Unterschied zum Zeichen dabei unbeabsichtigt, prädiskursiv, vorsemantisch und nicht inszeniert.¹² Krämer formuliert daher die zentrale Aussage McLuhans um: „*Das Medium ist nicht einfach die Botschaft; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums.*“¹³ Dieser *Spur* des digitalen Mediums gilt es nachzuspüren. Krämer gibt weiteren Aufschluss über die Kategorie der *Spur*. Eine *Spur* ist zunächst nicht vorgegeben, sondern entsteht aus der Perspektive der Beobachtenden. „Etwas ist nicht Spur, sondern wird als Spur gelesen.“¹⁴ Zweitens ist die Spur eine Art „Dingsemantik“,¹⁵ denn „Spuren gehören der Welt der Dinge an.“¹⁶ Die Spur ist etwas Dingliches, materiell, sie ist nicht-diskursiv, sondern entsteht außerhalb des Diskurses. Spuren sind im allgemeinen Sprachgebrauch zumeist Rückstände von Dingen oder Körpern. Indem die *Spur* mit der Welt der Dinge verbunden ist, überwindet sie die postmoderne Leitidee, dass es keinen zeichenfreien und interpretationsunabhängigen Zugang zu Welt und Wirklichkeit, aber eine lückenlose Textverfasstheit der Welt gäbe. Spurenlesen hingegen gibt den Zugang in die Welt der Artefakte und damit Erdung. Es gilt im Folgenden, die Spur der digitalen Medien zu erkunden.

Bestandteil der Spur des Mediums ist die ihm inhärente Ethik, wie Nicholas Carr feststellt. „Every intellectual technology [...] embodies an intellectual ethic, a set of assumptions about how the human mind works or should work. [...] The intellectual ethic is the message that a medium or other tool transmits into the minds and cultures of its users.“¹⁷ Carrs Schriften folgend, bildet das Internet den

11 Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und Apparat. In: Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Hrsg. von Sybille Krämer. Frankfurt am Main 1998. S. 73–94, S. 79.

12 Krämer, Medium, S. 79.

13 Krämer, Medium, S. 81, Herv. i. O.

14 Krämer, Spur, S. 16.

15 Krämer, Spur, S. 13.

16 Krämer, Spur, S. 15.

17 Carr, Nicholas: In the Shallows. What the Internet is doing to our brains. New York 2010. S. 45–46.

Menschen als berechenbare Maschine ab, Tim Berners-Lee hingegen sieht im Internet die Ermöglichung des Guten.¹⁸ Leider fehlt eine hinreichende Erklärung dieser spezifischen intellektuellen Ethik, dennoch ist der Gedanke ethischer Implikationen eines Mediums an sich überzeugend, wie Susan Sontag am Beispiel der Fotografie dargestellt hat.¹⁹ Die Elemente der Ethik des Internets sind noch auszuhandeln, zu ihnen gehört die Dynamik zwischen Flüchtigkeit und Vertiefung, der Konflikt zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre, zwischen Demokratie und Zensur. All diese Elemente sollten sich finden in einer Ethik des Internets, die sich auch der ökonomischen Veränderungen anzunehmen vermag.

Um einen theoretischen Zugang zu den digitalen Medien formulieren zu können, liegt es auf der Hand, sich mit Netzwerktheorien zu beschäftigen. Netzwerktheorien sind vielfältig und von Interesse, wenn sie die Funktion der digitalen Medien erklären, zugleich handelt es sich um eine überbelastete Metapher, deren Problematik darin besteht, dass sie nicht zu erklären vermag, was in den Netzen geschieht. So hat Sebastian Gießmann zwar festgestellt, „Netzwerke markieren das räumliche und zeitliche „Dazwischen“ von Systemen.“²⁰ Aber es fehlt die Aussage über Inhalt und Handlungsweisen in dem so markierten Dazwischen. Netzwerktheorien sind hilfreich, um die Infrastruktur der digitalen Medien als auch die Kommunikationsstruktur zu erklären, nicht aber Handlungsweisen und Nutzungsgewohnheiten. Die zentralen Ebenen der medialen Transformation betreffen sich nicht.

Die kommunikative Grundsituation der digitalen Medien ist durch Infrastruktur und eine ProduzentInnen-RezipientInnen-Hierarchie gekennzeichnet. Diese Hierarchien haben auch andere Medien wie das Fernsehen gekennzeichnet. Allerdings haben sich relevante Parameter der Hierarchie verschoben. Stuart Hall hat für das Fernsehen folgendes Modell der Informationsdistribution entwickelt: Auf der Basis eines gemeinsamen Wissensrahmens, der Produktionsverhältnisse und der technischen Infrastruktur kodieren die Sendeanstalten in ihrem Programm, das er als sinntragenden Diskurs versteht, Botschaften, die durch das Publikum wiederum dekodiert werden.²¹ Es handelt sich um ein SenderInnen-EmpfängerInnen- oder auch Top-Down-Modell der Informationsvermittlung. Dieses Modell galt mit Einschränkungen für alle analogen Medien. Es kann für

18 Vgl. Berners-Lee, Tim: *Weaving the Web. The original design of the Web by its inventor*. New York 2000.

19 Sontag, Susan: *Das Leiden anderer betrachten*. Frankfurt am Main 2005.

20 Gießmann, Sebastian: *Netze und Netzwerke. Archäologie einer Kulturtechnik, 1740 – 1840*. Bielefeld 2006. S. 14.

21 Vgl. Hall, Stuart: *Kodieren/Dekodieren*. In: *Cultural studies. Grundlagentexte zur Einführung*. Hrsg. von Roger Bromley, Udo Götlich u. Carsten Winter. Lüneburg 1999. S. 92 – 112.

das Internet angewendet werden. Allerdings ist es im virtuellen Raum ebenso möglich, dass die NutzerInnen Botschaften kodieren und vermitteln, wie dies bei YouTube zum Beispiel geschieht.²² Auch ist es NutzerInnen theoretisch möglich, über eigene Webseiten Informationen zu distribuieren oder in Foren²³ o.ä. zu diskutieren. Es ist nicht notwendig, das Internet als aktive ProduzentInnen von Informationen oder Botschaften zu nutzen, aber es ist möglich. Diese Möglichkeit unterscheidet das Internet von vorangegangenen medialen Formaten.

Im Folgenden wird die reguläre Mediennutzung diskutiert, Erinnerung und Geschichte sind dabei nur ein kleiner Aspekt des globalen Netzes, sie sind eine Ausnahme in der Nutzung.

Begriff digitale Medien

Die „digitalen Medien“ ist eine Umschreibung für ein Bündel an unterschiedlichen Phänomenen, die einzeln betrachtet und analysiert werden müssen. Mindestens drei unterschiedliche Ebenen sind hier im Folgenden zu betrachten. Dies ist an erster Stelle die Digitalität, jener Sachverhalt, der bedeutet, dass jegliche Information auf eine Kombination aus den Ziffern 1 und 0 zu reduzieren ist, der binäre Code. Zweitens ist das Internet zu betrachten, das relativ globale Rechnernetzwerk, das eine neue kommunikative und performative Sphäre – die virtuelle Sphäre – geschaffen hat. Drittens sind *digital devices*, mobile Endgeräte, zu sehen: Hierzu zählen unter anderem Smartphones, Digitalkameras, Tabletcomputer, Navigationsgeräte und Playstations. Es handelt sich um Geräte, die in den vergangenen zwei Jahrzehnten in immer rascherer Folge von den AnwenderInnen angeeignet wurden. Jede dieser drei Ebenen ist ein gesondertes Phänomen, allerdings sind alle voneinander abhängig.

Die Digitalität ist für Nichtfachleute ein kaum verständliches, mathematisch-informationstheoretisches Konstrukt. Es handelt sich dabei um die grundlegende Funktionsweise des „Computers“, jener elektrischen Schreibmaschine mit Bild-

²² In Kapitel 5.3 wird ausführlich auf YouTube, seine Entstehung und die Entwicklung des YouTube-Bloggings eingegangen. Der Blog, abgeleitet aus weblog, also Online-Tagebuch, ist in seiner Grundform eine personalisierte Webseite, auf der die BloggerInnen private Informationen teilen. Blogs sind eine einfache und kostengünstige Option, eine eigene Webseite zu betreiben, sie können über verschiedene Anbieter kostenfrei genutzt werden. Bei YouTube wird das Blogging in Form von Videos betrieben.

²³ Als Forum wird ein Ort des Austauschs, vergleichbar mit einem Schwarzen Brett, verstanden. UserInnen stellen Fragen, kommentieren Sachverhalte und äußern ihre Meinung in Foren. Es gibt dabei Foren zu generellen Themen, spezifischen Interessen und häufig unter Artikeln in Online-Zeitungen.

schirm, die Anfang der 1980er Jahre von den Garagen Kaliforniens aus in den meisten Regionen der Welt Einzug an Arbeitsplätzen und in Privathaushalten hielt. Es ist ein Phänomen, das kaum ein/e NutzerIn über die Oberfläche der Anwendbarkeit hinaus versteht.

Virtuelle Sphäre

Die Digitalität erschafft eine eigene, virtuelle Sphäre, die in einem steten Aushandlungsprozess mit der ‚realen‘, realphysisch-materiellen Sphäre steht. Es liegen verschiedene Definitionen des Begriffs bzw. Annäherungen an den Begriff der Virtualität vor, wobei zunächst zwischen dem englischen und dem deutschen Wortgebrauch zu unterscheiden ist. Im anglo-amerikanischen Sprachraum wird das Adjektiv ‚*virtual*‘ zur Benennung spezifischer Eigenschaften der digitalen Technik verwandt, im Deutschen wird Virtualität hingegen unterschieden von Digitalität. Virtualität gilt aus kritischer wie medienpositiver Sicht als Zeichen einer Epoche, in der grundlegende gesellschaftliche Aktivitäten in elektronische Datenräume abgewandert sind.²⁴ Allerdings ist Stephan Münkers relativierender Einwand schlüssig, dass „auch das mediale Handeln und Kommunizieren in virtuellen Welten ohne materielle Existenz von Benutzern schlechthin nicht denkbar ist.“²⁵ Für die Wirkungsweise virtueller Welten notiert Münker drei relevante Aspekte: Immersion, Interaktion und Telepräsenz. Dies bedeutet, dass AkteurInnen in die generierte Welt zumindest teilweise eindringen und in ihr mit anderen interagieren und zwar so, „als ob sie sich an ein und demselben physikalischen Ort aufhalten würden.“²⁶

Virtualität hat im deutschen Sprachraum zwei Konnotationen, zum einen werden hierunter die Gesamtheit der Veränderungen durch digitale Medien und zum anderen virtuelle Realitäten gefasst.²⁷ Da virtuelle Realitäten außerhalb von Kunstobjekten und Spielen noch nicht ausgeprägt vorhanden sind, diese aber höchst relevant für das Potential des Mediums sind, wird in dieser Studie ein Mittelweg zwischen beiden Positionen vorgeschlagen: Virtualität ist als die auf Basis digitaler Medien geschaffene Sphäre zu begreifen, die entweder in Form

24 Münker, Stefan: Virtualität. In: Grundbegriffe der Medientheorie. Hrsg. von Alexander Roesler u. Bernd Stiegler. Paderborn 2005. S. 245 – 250, S. 247.

25 Münker, Virtualität, S. 248.

26 Münker, Virtualität, S. 245.

27 Als virtuelle Realitäten können dreidimensionale Simulationen, die über Datenbrillen und Datenanzüge zugänglich sind, verstanden werden. 2015 wurden verschiedene Datenbrillen für EndverbraucherInnen vorgestellt, die die Nutzung von virtuellen Realitäten außerhalb spezifischer Hochleistungsrechenzentren ermöglichen sollen.

virtueller Realitäten oder als andere Form virtueller Räumlich- und Zeitlichkeit auftritt. Die Virtualität ist jene Sphäre, die das Medium als wirkliche kulturelle Neuerung erzeugt.

An die oben aufgeführten Überlegungen Münkers anschließend, werden für diese Studie drei zentrale Charakteristika der virtuellen Sphäre benannt: Immersion, Interaktivität und Instantität. Immersion beschreibt das Eintauchen oder Hineingezogen werden in z. B. ein Medium oder Kunstwerk. „When we are online, we’re often oblivious to everything else going on around us. The real world recedes as we process the flood of symbols and stimuli coming through our devices.“²⁸ Das zweite Charakteristikum, die Interaktivität, hält fest, dass die virtuelle Sphäre nicht ein klassisches Ein-Weg-Medium ist, sondern mindestens ein Zwei-Wege-Medium. Nutzende konsumieren nicht nur, sondern produzieren. Instantität als drittes Charakteristikum ließe sich auch als Telepräsenz oder Aktualität umschreiben. Dies betrifft im digitalen Archiv vor allem die Ladezeiten für die einzelnen Zeugnisse und das technisch einwandfreie Abspielen derselben. Zugleich beschreibt Instantität die Phänomene der Verdichtung und Beschleunigung von Zeit und Raum. Zeit und Raum schmelzen durch die digitalen Medien zumindest auf virtueller Ebene zusammen. Die Instantität wird durch die technische Progression intensiviert. Diese Charakteristika sind miteinander verwoben und bedingen einander.

Zwischenfazit

Medien werden in dieser Studie als Mittler dazwischen verstanden, die eine Spur auf der Botschaft hinterlassen, sowohl Inhalt als auch Rezeption der Inhalte prägen. Medien generieren einen Zwischenraum, der genauer zu bestimmen ist. Bezogen auf das hier interessierende Medium sind mehrere zentrale Begriffe eingeführt worden: Digitalität mit den drei Ebenen binärer Code, Internet als virtuelle Sphäre und *digital devices*, die für eine mediale Verdichtung und Verdatung des Alltags stehen. Hinsichtlich der Rezeption digitaler Medien sind drei Charakteristika zentral, die im Folgenden weiterhin betrachtet werden: Interaktivität, Immersion und Instantität.

²⁸ Carr, Shallows, S. 118.

4.1.2 Die digitale Wende: analog zu virtuell

Um die Auswirkungen des *digital turns* zu erfassen, hilft der Blick auf einige Alltagshandlungen. Vor etwa 25 Jahren war der Computer bereits dabei, zu einem Alltagsgerät in vielen Haushalten in Europa und den USA zu werden, einige Computer waren auch bereits miteinander verbunden und ihre NutzerInnen konnten sich über Mailinglists oder E-Mails miteinander austauschen. Ein wenig glich dieser erste Austausch dem Hobby-Funken. Dennoch war 1989 noch kein Internet, wie wir es gegenwärtig kennen, erfunden und wirkmächtig geworden.

An wenigen Alltagsbeispielen lässt sich dies recht deutlich illustrieren. Der Lebensmittel-, Kleidungs- und Bücherkauf wurde in Deutschland vornehmlich in Einzelhandelsgeschäften getätigt (und zwar bis 18.00 Uhr), Reisen wurde mithilfe von Reisebüros oder Fahrplanheften der Deutschen Bahn organisiert, anstelle von E-Mails wurden Briefe versendet, Bankgeschäfte wurden in Bankfilialen abgewickelt, Spiele und gesellige Zusammenkünfte zumeist in direkter Anwesenheit der Mitspielenden durchgeführt und die Zeitung auf Papier mit Druckerschwärze gelesen. Bücher wurden in Bibliotheken im Zettelkatalog und nicht im Onlinebibliothekskatalog recherchiert. Für einige der oben beschriebenen Handlungen war noch vor 25 Jahren Spezialwissen notwendig, für die meisten Handlungen war das Aufsuchen physischer Orte konkreter Materialität Bedingung und die direkte Anwesenheit anderer Personen als absolut zu setzen. Dies gilt nicht mehr.

Die zentralen Veränderungen der vergangenen 25 Jahre bestehen erstens in einem veränderten raum-zeitlichen Gefüge, zweitens einer Rekonzeption von Wissen und Recht sowie drittens der Ausbildung einer neuen Ökonomie. Entlang dieser drei Faktoren lässt sich weitgehend erfassen, welche massiven gesellschaftlichen Transformationen eingetreten sind.

Die für diese Studie relevanten Veränderungen lassen sich damit den drei genannten Faktoren zuordnen, wenn diese breit gefasst werden. Raum und Zeit werden als Faktoren der Matrix des virtuellen Zwischenraums im folgenden Kapitel ausführlich erörtert, daher soll es hier genügen, mit einem jeweiligen Alltagsbegriff zu arbeiten.

Raum-zeitliches Gefüge

Welche Veränderungen der raum-zeitlichen Ebene lassen sich konstatieren? Erstens reduzieren sich Distanzen, indem quasi eine Zwischenebene eingeblendet wird. Dies soll an einigen Beispielen illustriert werden: Beim Videotelefonat über Skype ist es anders als beim Telefonat ohne Bilder und mit Hörer möglich, die oder den GesprächspartnerIn zu sehen, das Gespräch wird durch Gestik und Mimik ergänzt, die Bedeutung der Stimme etwas reduziert. Es ist eine Begegnung,

in der die Distanz zwischen den GesprächspartnerInnen partiell überwunden wird. Ein anderes Beispiel sind Rollenspiele,²⁹ an denen zeitversetzt oder in Echtzeit mehrere Personen teilnehmen, die sich gegebenenfalls in verschiedenen Zeitzonen befinden und deren Rollenspielzeit die unterschiedlichen sonstigen Zeiten harmonisiert. Ein weiteres Phänomen sind Chatrooms oder virtuelle Umgebungen,³⁰ in denen Menschen unabhängig von ihrem physischen Standort und ihrer aktuellen natürlichen Zeit in einem gleichartigen zeitlichen Kosmos aufeinandertreffen.

Auch Facebook ist ein klassisches Beispiel für veränderte raum-zeitliche Parameter. Bereits in der Bezeichnung des Social-Media-Angebots findet sich eine Reminiszenz an ein konkret materiales Objekt, das Jahrbuch der Abschlussklassen verschiedener Bildungseinrichtungen. Von diesem Medium weit abstrahiert ist eine Kommunikationsplattform und Kommunikationskultur entstanden, die ebenso räumliche und zeitliche Distanzen reduziert und dabei einen eigenen Raum, die individuellen Facebook-Auftritte der NutzerInnen, schafft. Durch Features wie Lifetime, eine Chronikfunktion, wird zugleich ein individuelles Zeitarangement konstruiert, das die Chronik des eigenen Lebens darstellen soll. Diese Beispiele betreffen jeweils auch den Raum. Raum wird überbrückt, Zwischenräume werden betreten, neue virtuelle Räume gemeinsam erkundet. Raum und Zeit werden verdichtet, synchronisiert, verschmolzen und erneuert. Konkrete Lokalität und Materialität lösen sich zugunsten opaker Orte und Objekte auf.

Wissensorganisation

Die Organisation von Wissen findet auf neue Weise statt. Im wissenschaftlichen Kontext sind hierbei drei Beispiele stets präsent: Bibliothekskataloge, Zeitschriftendatenbanken und die diversen Digitalisierungsvorhaben.³¹ Hinzu kommt, dass Wissen auf andere Weise zusammengetragen, diskutiert, geschrieben wird. Die Wikipedia, dieses faszinierende intellektuelle Vorhaben einer allumfassenden Enzyklopädie, die sich aus dem Wissen von Millionen Menschen, und nicht aus dem wenigen ExpertInnen, speist, ist hierfür paradigmatisch. Die sich an der

29 Rollenspiele gehören zu den am häufigsten gespielten Spielen online. SpielerInnen kreieren sich Charaktere, oftmals auch Avatare, mit denen sie mehrere Jahre lang spielen und die sie als Ebene ihrer Identität wahrnehmen.

30 Chatrooms sind Programme, in denen Personen untereinander chatten, also schriftlich ein Gespräch führen können. Chatrooms gehören zu den frühesten Social-Media-Anwendungen. Vgl. Wirth, Uwe: Schwatzhafter Schriftverkehr. Chatten in den Zeiten des Modemfiebers. In: Praxis Internet. Hrsg. von Stefan Münker u. Alexander Roesler. Frankfurt am Main 2002. S. 208–231.

31 Digitalisierungsvorhaben sind bereits genannt worden, zu ihnen zählt u. a. Compact Memory.

Wikipedia entzündende Kritik über nicht vorhandene wissenschaftliche Kontrollsysteme, unklare Hierarchien, schlecht recherchierte Artikel, Deutungskämpfe gerade auch in historisch relevanten Einträgen und ähnliches zeigt, dass die Transformation der Wissensorganisation nicht ohne Diskussionen vonstatten geht. Zugleich sind viele der Einträge zur Geschichte der Shoah und des Zweiten Weltkrieges zumindest passabler Qualität, oftmals sogar gut oder auch sehr gut. Die Ansicht der Diskussionsverläufe³² offenbart, mit welcher Intensität FachwissenschaftlerInnen, aber auch Laien hier miteinander diskutieren und immer wieder einen sinnvollen Rückbezug zur Fachliteratur herstellen. Diese AutorInnen tun dies intrinsisch motiviert und ohne finanziellen Eigennutzen. Wie noch zu zeigen sein wird, strukturieren zunehmend Suchmaschinen, vor allem Google, und die Suchalgorithmen, auf denen diese basieren, die Art und Weise, wie Informationen gefunden und hierarchisiert dargestellt werden. Hinzukommen Empfehlungsalgorithmen, die den NutzerInnen neue Hinweise auf Waren oder Literatur anbieten.

Mit den digitalen Medien wächst zugleich die Menge der für die Forschung zur Verfügung stehenden Daten. Diese Situation wird gegenwärtig intensiv unter dem Stichwort *big data* diskutiert. Als *big data* werden Datenumfänge verstanden, die zu groß oder zu komplex sind, um sie mit herkömmlichen Methoden zu analysieren. Das Visual History Archive kann als ein solcher Datenbestand begriffen werden.³³ Mit Modellen, die aus *big data* gewonnen werden, werden gegenwärtig Epidemien ebenso wie der anthropogene Klimawandel berechnet.³⁴ Zugleich handelt es sich bei *big data* um eine neue Herrschaftstechnik.³⁵ Verschiedene Programme, die unter anderem von der Firma Google angeboten werden, sind hierbei hilfreich.³⁶ Für die Soziologie kann zum Beispiel die semantische Analyse von Twitter-Nachrichten von Interesse sein, um die London Riots 2011 oder auch

³² Es ist für jeden Artikel in der Wikipedia möglich, sich den gesamten Entstehungsverlauf, vorgenommene Änderungen und Diskussionen zwischen NutzerInnen anzusehen.

³³ Allerdings neigen geisteswissenschaftliche Datenbestände dazu, wesentlich kleiner als naturwissenschaftliche zu sein. Vgl. Manovich, Lev: Trending – Verheißungen und Herausforderungen der Big Social Data. In: Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 65–83, S. 66.

³⁴ Reichert, Ramón: Einführung. In: Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 9–34, S. 10.

³⁵ Reichert, Einführung, S. 10.

³⁶ Rosenberg, Daniel: Daten vor Fakten. In: Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 133–156, S. 142–143.

verschiedene Wahlen abzubilden. In der Geschichtswissenschaft ist *big data* bisher kaum berücksichtigt worden.³⁷

Es lässt sich festhalten, dass Informationen anders gesucht, anders verarbeitet, dargestellt und gesichert werden. Ob das Wissen dadurch flüchtiger wird, weil Informationen oberflächlich gesucht und zusammengetragen werden,³⁸ oder ob es dadurch intensiver und zielgerichteter wird, weil andere Wissensmengen aufzufinden und zu bewältigen sind, liegt zunächst einmal an der individuellen Nutzung der Möglichkeiten. Aber aus einer Überblicksposition betrachtet, lässt sich festhalten, dass Rechercheergebnisse anders ausfallen. Die Anordnung und Akkumulation von Wissen kann sowohl in Bottom-Up- als auch Top-Down-Strategien geschehen. Bemerkenswert ist die Möglichkeit, Wissen zu distribuieren ebenso wie zu manipulieren. Sicherungsstandards für Wissen sind noch nicht entwickelt worden und ihr Fehlen löst regelmäßige Kritiken an den digitalen Medien selbst aus.

Ökonomie

Der dritte genannte Faktor, um die tiefgehenden gesellschaftlichen Transformationen durch das Internet zu beschreiben, ist die Ökonomie. Erstens meint dies die Internet-Ökonomie selbst, jene Firmen, die nur durch das Internet entstehen konnten und die es zugleich maßgeblich prägen: Google, Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram, Yahoo oder auch YouTube.³⁹ Hier findet sich eine neuartige Mischung aus einem Angebot, das die Nutzung des Mediums einfacher oder reizvoller werden lässt, und den entsprechenden Finanzierungsstrategien für dieses Angebot, das für AnwenderInnen zumeist kostenfrei oder sehr preisgünstig ist. Es handelt sich um kommerzielle Angebote, die zugleich die individuelle Aneignung des Mediums erlauben. Diese Finanzierungsstrategien, zumeist zielgruppenspezifische Werbung, bieten zum Teil sehr hohe Gewinnmöglichkeiten. Um dies anhand zweier prominenter Beispiele kurz zu verdeutlichen: Allein im letzten Quartal 2013 lag der Gewinn von Facebook bei mehr als 523 Millionen US-

37 Vgl. Burgess, Jean u. Axel Bruns: Twitter-Archive und die Herausforderungen von „Big Social Data“. In: Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 191–202; Weller, Katrin: Twitter und Wahlen. Zwischen 140 Zeichen und Milliarden von Tweets. In: Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 240–257.

38 So das zentrale Argument von Nicholas Carr. Vgl. Carr, Shallows.

39 Die Geschichte und Struktur YouTubes wird ausführlich in Kapitel 5.3 dargelegt. Hier werden dann auch die Konsequenzen der Übernahme durch Google diskutiert.

Dollar.⁴⁰ Dies ist acht Mal mehr als ein Jahr zuvor, eine Steigerung, die den Wachstumsmarkt andeutet. Im Gesamtjahr 2014 erzielte Facebook einen Umsatz von 7,9 Milliarden Dollar und einen Gewinn in Höhe von 1,5 Milliarden Dollar.⁴¹ Dies sind in der Hauptsache Werbeeinnahmen.⁴² Die Gewinnzahlen für Google für 2014 sind noch beeindruckender, sie betragen annähernd 14,5 Milliarden US-Dollar.⁴³ Diese Zahlen machen sehr deutlich, wie groß der Internetmarkt ist. Neben der direkten Internet-Ökonomie ist das zweite große Feld der internetbasierte Versandhandel.

Zwischenfazit

Abschließend sei an dieser Stelle angemerkt, dass diese Überlegungen immer unter der bereits in der Einleitung formulierten Maxime des *web in progress* stehen. Die digitalen Medien schaffen einen neuen Ermöglichungsraum, der noch immer zu vermessen ist.

Medienwissenschaftlich ist unbestritten, dass die digitalen Medien ein neues mediales Format darstellen, die Konsequenzen dieser Neuerungen hingegen sind in Verhandlung. Die mediale Struktur ebenso wie ihre informationstechnologische Basis ist bekannt. Aber die Auswirkungen der digitalen Medien auf verschiedene Lebensbereiche, auf die gesellschaftliche Organisation, das soziale Miteinander werden intensiv diskutiert. Es lässt sich argumentieren, dass die Durchsetzung eines neuen Mediums keinen gesellschaftlichen Wandel an sich bedeutet, dennoch liegen eklatante Anzeichen dafür vor, dass momentane gesellschaftliche Krisendiskurse ebenso wie der Diskurs um die Postmoderne ihren Ausgang in eben jener medialen Transformation und dem einhergehenden gesellschaftlichen Wandel finden. Die strukturellen Veränderungen sind tiefgreifend und betreffen die Art und Weise der Kommunikation, des Handels und der Ökonomie, der Informationsdistribution und -recherche ebenso wie der Freizeitgestaltung. Für jedes der genannten Felder lassen sich vielfältige Beispiele finden.

40 Statista: Gewinn bzw. Verlust von Facebook weltweit vom 1. Quartal 2010 bis zum 3. Quartal 2015 (in Millionen US-Dollar). <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/237450/umfrage/gewinn-von-facebook-weltweit-quartalszahlen> (15.11.2015).

41 Vgl. Spiegel Online: Quartalsbilanz: Facebook-Zahlen verblüffen Börsianer. 29.1.2014. <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/quartalszahlen-facebook-verachtacht-seinen-gewinn-a-946294.html> (15.11.2015).

42 Vgl. Spiegel Online, Quartalsbilanz.

43 Statista: Nettogewinn von Google in den Jahren von 2001 bis 2014 (in Millionen US-Dollar). <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/76456/umfrage/nettogewinn-von-google-seit-2001/> (15.11.2015).

Kulturpessimistische Interpretationen der Vorgänge sehen eine Kultur der Verflachung, der reduzierten sozialen Kontakte, der Simulation und des permanenten Erreichbarkeitsdrucks. Positivistische Deutungen verweisen auf neue Möglichkeiten der gesellschaftlichen Organisiertheit, mehr Demokratie durch neue Medien, neue Chancen des sozialen Miteinanders und einer neuen Wissenskultur. Für diese Studie ist es nicht notwendig, sich in diesen Diskursen zu positionieren. Die Existenz der Diskurse gilt als Nachweis eines wahrgenommenen, medial induzierten Transformationsprozesses, dessen Konsequenzen noch nicht erfasst werden können.⁴⁴

Die digitalen Medien sind allgegenwärtig geworden und haben, wie einleitend ausgeführt, wesentliche Bereiche menschlichen Lebens und Handelns übernommen. Sie sind zu Allzweckmedien geworden, deren eigene Sphäre fast dauerhaft mit der realphysischen Sphäre überlappt. Die transformative Kraft der Medien betrifft aber auch die realphysische Sphäre in erheblicher Weise. Zugleich besteht die Möglichkeit, selbst aktiv ins Medium einzugreifen.

4.1.3 Technische Grundlagen: Internet, Technikgenese, Suchmaschinen

Die Globalität der virtuellen Sphäre ist bereits dargelegt worden, nachfolgend sollen zentrale, technische Grundlagen der virtuellen Sphäre, so sie im Rahmen dieser Studie hilfreich zum Verstehen des *digital turns* der Geschichte der Shoah sind, diskutiert werden. Hierzu gehört eine kurze Skizze des Internets und des Zugangs zum Internet, um das Medium zu skizzieren, in dem die digitalen Zeugnisse rezipiert werden. Weiterhin wird knapp die Genese der digitalen Medien nachgezeichnet, wobei der Schwerpunkt auf dem Ist-Zustand eines hyperkapitalistischen Handelsplatzes liegt. Der dritte Aspekt sind Suchmaschinen, die es erlauben, die durch Algorithmen veränderte neue Wissensordnung abzubilden, wie sie auch im Visual History Archive wirksam ist.

Internet

Um die Frage zu beantworten, was das Internet sein könnte oder ist, erscheint es passend, die Begriffe Internet und world wide web in der Wikipedia nachzuschlagen. In der deutschsprachigen Wikipedia wird das Internet folgendermaßen beschrieben:

⁴⁴ Vgl. Roesler u. Munker, Praxis Internet.

Das **Internet** (von englisch *internetwork*, zusammengesetzt aus dem Präfix *inter* und *network* ‚Netzwerk‘ oder kurz *net* ‚Netz‘), umgangssprachlich **das Netz**, ist ein weltweites Netzwerk, bestehend aus vielen Rechnernetzwerken, durch die Daten ausgetauscht werden. Es ermöglicht die Nutzung von Internetdiensten wie E-Mail, Telnet, Usenet, Dateiübertragung, WWW und in letzter Zeit zunehmend auch Telefonie, Radio und Fernsehen. Im Prinzip kann sich dabei jeder Rechner weltweit mit jedem anderen Rechner verbinden. Der Datenaustausch zwischen den einzelnen Internetrechnern erfolgt über die technisch normierten Internetprotokolle. [...] Umgangssprachlich findet der Begriff „Internet“ häufig als Synonym zum World Wide Web Verwendung, da dieses einer der meistgenutzten Internetdienste ist und wesentlich zum Wachstum und der Popularität des Mediums beigetragen hat.⁴⁵

Anschließend wird der Begriff, die Geschichte ebenso wie das Datenaufkommen und die NutzerInnenzahlen thematisiert und abschließend auf veränderte Schriftlichkeit eingegangen. Das Internet ist zu verstehen als die technologische Infrastruktur der globalen Vernetzung von Rechnern durch verschiedene Dienste. Bereits in dieser kurzen Definition finden sich Begriffe wie Usenet, Telnet, Internetprotokolle⁴⁶, die für die meisten AnwenderInnen unverständlich sind. Hierbei handelt es sich um technische und strukturelle Parameter der Ausgestaltung des technologischen Rahmens. Innerhalb dieses strukturellen Rahmens ist das World Wide Web zu finden.

Das **World Wide Web** [*wɜːld,waɪdˈweb*] (kurz **Web** oder **WWW** aus dem Englischen für: „Weltweites Netz“) ist ein über das Internet abrufbares System von elektronischen Hypertext-Dokumenten, sogenannten Webseiten. Sie sind durch Hyperlinks untereinander verknüpft und werden im Internet über die Protokolle HTTP bzw. HTTPS übertragen.⁴⁷

Es handelt sich hierbei um die Anwendung, die Tim Berners-Lee, auf der Basis bis dahin vorhandener Programme und Konzepte, am CERN in Genf erstellte. Berners-Lee hat also nicht das Internet erfunden, auch wenn dies regelmäßig zu lesen ist, sondern die Software geschrieben, die bis heute die Grundlage für eine weltweite Nutzung des Internets bietet.⁴⁸

⁴⁵ Wikipedia.de: Eintrag Internet. <http://de.wikipedia.org/wiki/Internet> (15.11.2015). Herv. i. O.

⁴⁶ Bevor das Internet in der heutigen Form des world wide web entstand, gab es mehrere Vorgängernetze kleineren Umfangs, u. a. das ARPANET, das Usenet oder das Telnet. Zudem waren Intranets in verschiedenen Firmen und Universitäten bereits implementiert. Das Transmission Control protocol/Internet protocol (TCP/IP) regelt die technischen Standards, nach denen sich Computer ins Internet einwählen.

⁴⁷ Wikipedia.de: Eintrag World Wide Web. http://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web (15.11.2015). Herv. i. O.

⁴⁸ Dies wird im Folgenden noch ausführlicher dargestellt.

Zugang zum Internet

Es wäre ein Fehler das Internet als global einheitlich vorauszusetzen. Wenngleich die technische Basis überall die gleiche ist, so ist das Internet sowohl in seiner Datengeschwindigkeit als auch seiner Zugänglichkeit und seiner Reglementierung sehr divers. In Deutschland war noch Anfang der 2000er Jahre, bevor sich erst ISDN⁴⁹ und anschließend DSL⁵⁰ Anschlüsse durchsetzten, das 56k-Modem⁵¹ der übliche Zugang zum Internet. Dies bedeutet, dass ein spezifischer Stecker mit einem entsprechenden Kabel PC und Telefondose miteinander verband und die Telefonleitung für den Datentransfer mitbenutzt wurde. In der Konsequenz konnten Daten nur in geringem Umfang und mit langsamer Geschwindigkeit transportiert werden. Gegenwärtig klein erscheinende Datenmengen von vier Megabytes waren kaum herunterzuladen.⁵² Während bereits das Aufkommen von Heimrechnern und Modem-Internetverbindungen eine erste Phase veränderten Alltags- und Kommunikationsverhaltens ermöglichte, wurde dieser Prozess durch die verbesserte Hardware zunehmend intensiviert.

Ein wichtiger Bestandteil dieser Hardware ist die Netzinfrastruktur, für die in Deutschland die Deutsche Telekom AG zuständig ist. Der konstante Ausbau der Infrastruktur ist eine sehr kostenintensive Arbeit, so dass die Telekom regelmäßig darauf drängt, dass entweder andere NetzakteurInnen oder aber staatliche Stellen einen entsprechenden Beitrag leisten.⁵³

Grundlegend gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, sich ins Internet einzuwählen: Kabel oder Funk, also mobiles Internet. Für beide Zugangsformen gibt es verschiedene Standards, die einen unterschiedlich schnellen und datenintensiven Zugang ermöglichen. Allein in Deutschland ist die Verbreitung dieser Standards sehr unterschiedlich verteilt, es kann konstatiert werden, dass ein *digital gap* zwischen den urbanen und den ländlichen Gebieten herrscht.

49 ISDN ist ein Netzstandard, der erstmals verschiedene Dienste wie Telefon, Internet und Telefax zusammenführen konnte, die Übertragungsgeschwindigkeit ist nach heutigen urbanen Standards als langsam einzuschätzen.

50 DSL ist ein Übertragungsstandard, der sich durch eine hohe Übertragungsgeschwindigkeit großer Datenmengen auszeichnet.

51 56k, Kilobyte war in Deutschland anfänglich die Standardübertragungsgeschwindigkeit für das Internet. Mit einem 56k-Modem als Zugang zum Internet sind die meisten heutigen Nutzungsformen des Internets nicht oder nur sehr langsam möglich.

52 Datenvolumina, also Informationen, werden in Bytes gemessen. Die üblichen Maßeinheiten in aufsteigender Reihenfolge sind: Kilobytes, Megabytes, Gigabytes und Terrabytes. Gewöhnliche Textdateien haben einen Umfang von Kilo- oder Megabytes, Giga- und Terrabytes beschreiben das Speichervermögen von Speicherkarten, USB-Sticks oder Festplatten.

53 Mit Aufhebung der Netzneutralität durch das Europäische Parlament im Oktober 2015 hat die Telekom bereits angekündigt, eine Maut für schnelle Datenleitungen erheben zu wollen.

Ein Blick auf die Netzkarte der Telekom für das mobile Internet lässt erkennen, wie die einzelnen Standards verteilt sind. Der Basisstandard LTE 2G (long term evolution) ist bundesweit weitestgehend verfügbar. Wenn nun die besseren Standards auf der Netzkarte betrachtet werden, so lässt sich mehr und mehr ein Flickenteppich erkennen. Insbesondere die ostdeutschen Bundesländer, die Mittelgebirge und der ländliche Raum Süddeutschlands haben flächendeckend keinen Zugang zu schnellen mobilen Internetverbindungen, wohingegen diese in den urbanen Zentren verfügbar sind. Noch sind die besten Standards nur in den Großstädten Berlin, München, Köln, Hamburg und im urbanen Konglomerat Nordrhein-Westfalens vorhanden. In den Mittelgebirgen und im ländlichen Raum Ost- und Süddeutschlands befinden sich noch verdichtet auftretende Funklöcher.

Gleiches gilt für die Versorgung per Kabel. Die schnellen Zugänge DSL, DSL 16 und VDSL 50 unterscheiden sich in der Zugänglichkeit. Diese Verbindungen werden auch als Breitband bezeichnet. Die Basis-DSL-Verbindung ist weitestgehend im kleinstädtischen Raum vorhanden, die bessere DSL-Verbindung bisher nur in den urbanen Zentren.

Dies bedeutet, kurz gefasst, dass ein erheblicher *digital divide* zwischen dem ländlichen und dem urbanen Deutschland existiert. Firmen, aber auch Privatpersonen, die außerhalb des ausgebauten Netzbereichs angesiedelt sind, können auf ein langsames Funknetz zurückgreifen, ansonsten sind sie auf langsame und damit wettbewerbs- bzw. nutzungseinschränkende Internetzugänge angewiesen.⁵⁴ Neben den DSL-Verbindungen stehen die veralteten Zugangsweisen Modem und ISDN zur Verfügung, die bei dem heutigen Datenvolumen sehr langsam sind. Immerhin noch 15 Prozent der AnwenderInnen in Deutschland nutzen diese Techniken. Nur 55 Prozent der UserInnen konnten 2013 auf Breitband als Einwahlgeschwindigkeit zurückgreifen. Wenn die Breitbandnutzung, die zumeist vor allem eine Nutzungsmöglichkeit nach Netz ist, nach Bundesländern aufgeschlüsselt wird, ist eine klare Trennung zwischen den alten und neuen Bundesländern mit Ausnahme Berlins zu erkennen. Die ostdeutschen Länder landen in

⁵⁴ Deutsche Telekom AG: Internet-Berater. <http://www.telekom.de/privatkunden/internet/internet-berater> (15.11.2015). Um dies anhand der von der Telekom selbst zur Verfügung gestellten Daten zu verdeutlichen, die von idealen Verbindungen ausgehen. Der zeitliche Unterschied bei dem Hochladen von 100 Megabyte Photos, dies ist bei normalen Standard-SD-Karten von vier bis acht Gigabyte eine geringe Menge, zwischen der niedrigsten DSL-Verbindung DSL 2000 von 69 Minuten über immerhin noch 13 Minuten bei DSL 16.000 zu nur 9 Sekunden bei der Glasfaserkabelverbindung macht sehr prägnant deutlich, welche Konsequenzen die Geschwindigkeit von Datenverbindungen hat.

der Reihenfolge Sachsen, Thüringen, Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern und Sachsen-Anhalt auf den letzten fünf Plätzen. Berlin führt die Liste an.⁵⁵

Einige dieser Internetzugänge – mobiles Internet je nach Tarif und Netzabdeckung, ISDN und Modem – sind so reduziert, dass bereits das Abspielen von längeren YouTube-Videos der Shoah Foundation sich aufgrund der Netzqualität, aber auch aufgrund des Datenvolumens entweder nicht anbietet oder gar nicht als möglich erweist. Es ist wahrscheinlich, dass das Bild ruckelt und die Übertragung hakt. Gleiches gilt für das Aufrufen immer bildreicherer und damit datenreicherer Nachrichtenwebseiten. Auch diese sind mit schnellen Internetverbindungen, die schlicht nur im urbanen Raum in Deutschland vorhanden sind, besser zu nutzen. Dieser kurze technische Exkurs verdeutlicht, dass bereits die Netzinfrastruktur dafür sorgt, dass allein innerhalb Deutschlands ein sehr unterschiedliches Internet zur Verfügung steht. Wenn man nun diese Untersuchung ausdifferenzieren würde, was an dieser Stelle aber nicht notwendig erscheint, würde deutlich werden, dass es sich hierbei um ein globales Phänomen handelt, das in den reichen Industrienationen des Westens anders ausgeprägt und wirkmächtig ist, als in zerrütteten *failed states*. Auf die politischen, gesellschaftlichen, ökonomischen und vor allem auch ökologischen Problematiken des weiteren Netzausbaus ist an dieser Stelle nicht einzugehen. Dass sie vorhanden sind, ist nichtsdestotrotz zu konstatieren. Weiterhin wird die Internetzugänglichkeit und Datenübertragungsgeschwindigkeit bestimmt durch die Hardware, die einzelne NutzerInnen verwenden. Je nach den Leistungsmöglichkeiten der einzelnen Rechner, deren Modem-Format sowie die eingebaute Grafikkarte hierfür entscheidend sind, variiert die Qualität der Verbindung. Das Internet und vor allem der Zugang zum Internet sind höchst different. Die unterschiedliche Netzqualität bestimmt die möglichen Nutzungsweisen.

Genese der digitalen Medien und des Internets

Damit die Geschichte des Internets beginnen konnte, mussten verschiedene technische Vorbedingungen erfüllt sein. Dies ist erstens die Entstehung des Computers, zweitens die Entwicklung eines Kommunikationsgefüges zwischen Computern und drittens der Erfolg eines spezifischen Skripts, das seit 1991 die Vernetzung von Rechenmaschinen dominiert. Diesen drei Strängen soll im Folgenden in angemessener Kürze nachgegangen werden.

⁵⁵ Initiative D21: (N)Onliner Atlas 2014. <http://www.initiaved21.de/portfolio/nonliner-atlas/> (15.11.2015).

Die Entwicklung des Computers war ein langwieriges Unterfangen, für das zunächst relevante mathematische Vorarbeiten notwendig waren. Die Forschungen Charles Babbages und Ada Lovelaces ermöglichten bereits Mitte bis Ende der 1840er Jahre die Entwicklung eines ersten Algorithmus, einer Handlungsanweisung, als eine derartige Rechenmaschine selbst noch nicht gebaut worden war. Dies ist allerdings die graue Vorgeschichte des Computerzeitalters. Für die tatsächliche Entwicklung digitaler Rechenmaschinen lassen sich in der Forschung drei relevante Stränge und AkteurInnen erkennen, deren Forschungen und Bemühungen durch den Zweiten Weltkrieg in erheblicher Weise beschleunigt werden. Diese AkteurInnenkonstellationen sind national determiniert, die relevanten Entwicklungen finden in Deutschland, Großbritannien und den Vereinigten Staaten statt. In den 1920er und 1930er Jahren wird die Entwicklung der Rechenmaschinen immer ausgefeilter und der erste digitale Computer wird 1943 von Konrad Zuse in Berlin-Kreuzberg in Betrieb genommen. In Großbritannien hat in den 1930er und 1940er Jahren der Mathematiker Alan Turing, der wesentlichen Anteil daran hatte, den Code der Enigma zu entschlüsseln, relevante Vorarbeiten für die weitere Digitalität geleistet.⁵⁶ In den USA ist vor allem Vannevar Bush als Leiter des *Office of Scientific Research and Development* während des Zweiten Weltkriegs die treibende Kraft bei der Entwicklung des digitalen Computers.⁵⁷ Die Entwicklung der ersten digitalen Computer ist in allen drei Ländern in einem gemischt militärisch-zivilen Umfeld durchgeführt worden. Im Zweiten Weltkrieg wurden Mathematik und Informationstechnologie erstmals in der Kriegsgeschichte für kriegsentscheidend eingeschätzt, entsprechende Ressourcen wurden vom Militär und vor allem auch von ZivilistInnen⁵⁸ zur Verfügung gestellt. In dieser Dynamik zwischen Zivilgesellschaft und Militär wurde dann auch die weitere Entwicklung des Mediums geprägt.

Die Entstehung eines Kommunikationsgefüges zwischen Computern knüpft direkt an diese Entwicklungen an. 1962 entwickelte Paul Baran die Idee, ein im Falle eines atomaren Angriffs⁵⁹ stabiles Kommunikationsnetzwerk durch die de-

56 Vgl. hierzu literarisch Delius, Friedrich Christian: Die Frau, für die ich den Computer erfand. Reinbek bei Hamburg 2011; vgl. ebenso Dyson, George: Turing's Cathedral. The Origins of the Digital Universe. New York 2012.

57 Bush entwickelte 1945 die Idee Memex, einen Vorläufer des Computers, der digitalen Privatbibliothek, die vernetzt ist. Memex wird als wichtige Nutzungsvision der digitalen Medien eingestuft. Vgl. Bush, Vannevar: As We May Think. In: The Atlantic Monthly, Juli 1945. S. 101–108.

58 Gerade in den USA arbeitete ein hoher Anteil an Frauen bei der Durchführung kriegsrelevanter komplexer mathematischer Aktionen. Hierzu ist ein Forschungsdesiderat zu konstatieren.

59 Diese Lesart der Technikgenese wird in einem Artikel der Internet Society, an dem beteiligte Wissenschaftler mitschrieben, entschlossen zurückgewiesen. „It was from the RAND study that the false rumor started, claiming that the ARPANET was somehow related to building a network

zentrale Austauschmöglichkeit von Informationen zu schaffen. Sollten einzelne Punkte im Netzwerk ausfallen, könnte das weitere Netzwerk trotzdem bestehen. Im gleichen Jahr stellte eine Forschergruppe des *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) die Idee eines *Intergalactic Computer Network* vor. Hiermit war der gedankliche Ermöglichungsraum für die Vernetzung von Rechnern über Ortsgrenzen hinweg erschaffen. Dies ist ein wiederkehrendes Muster bei der Genese der digitalen Medien: Bevor diese erschaffen wurden, mussten sie zunächst theoretisch gedacht werden. Das zweite zentrale Muster ist der Zufall. Für die Forschungen an US-Hochschulen finanzierte das US-Militär in den 1960er und 1970er Jahren sehr teure Großrechner, deren Zeit möglichst effektiv genutzt werden sollte. Diese Rechner und die Kommunikation über die effektive Nutzung schafften die Grundlage weiterer Vernetzung. Aus ihnen ging zunächst ungeplant das ARPANET,⁶⁰ ein Ur-Internet, ebenso hervor wie die E-Mail.⁶¹ Es lässt sich also keine kontinuierliche Genese der digitalen Medien erzählen.

Als Vorbild der geplanten Netzentwicklung wurden immer wieder die Elektrizitäts- und Telekommunikationsnetze herangezogen. Die Überschneidungen des Internets und die Abhängigkeit von diesen „Ur-Netzen“ liegen auf der Hand.⁶² Zugleich wurden Nutzungsweisen⁶³ für die geplante Technik erdacht, so zum Beispiel eine „automated National Research Library for the United States“, die zum einhundertjährigen Jubiläum des MIT im Jahre 2000 zugänglich sein sollte.⁶⁴

resistant to nuclear war. This was never true of the ARPANET; only the unrelated RAND study on secure voice considered nuclear war. However, the later work on Internetting did emphasize robustness and survivability, including the capability to withstand losses of large portions of the underlying networks.“ Leiner, Barry M. et al.: A Brief History of the Internet, 2003. <http://web.archive.org/web/20080918213304/http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml> (15.11.2015). S. 2.

60 Das ARPANET hat seinen Namen von der ARPA, der Advanced Research Projects Agency (ARPA), später Defensive Advanced Research Projects Agency (DARPA). Die 1958 in Folge des Sputnik-Schocks gegründete Institution des US-Verteidigungsministeriums vergibt aus militärischer Sicht notwendige Forschungsvorhaben – in Tradition des Office of Scientific Research and Development im Zweiten Weltkrieg – an zumeist zivile Forschungseinrichtungen in den USA.

61 Time-Sharing, also die effektive Nutzung der kostspieligen Rechnerzeit, wurde, so konstatieren es Werner Rammert und Paul Siegert in ihren techniksoziologischen Studien, zum Ausgang eines neuen gesellschaftlichen Erfahrungsraumes noch vor dem Internet. Vgl. Rammert, Werner: Kultur, Innovation, Virtualität. Opladen 2000. S. 134.

62 Vgl. Carr, Nicholas: The Big Switch. Rewiring the World, from Edison to Google. New York 2008.

63 In Kapitel 3.3 ist Spielbergs sehr opake Beschreibung des Archivs aus dem Jahr 1995 zitiert worden. Dieses Statement lässt sich als Nutzungsvision deuten.

64 Vgl. Siegert, Paul Ferdinand: Die Geschichte der E-Mail. Erfolg und Krise eines Massenmediums. Bielefeld 2008. S. 120.

Die Nutzungsvisionen waren sowohl wissenschaftlich als auch militärisch inspiriert. Damit ein solches Netz funktionieren konnte, waren einheitliche Standards und Normen relevant.⁶⁵

Um 1970 entstand in den USA also auf zwei Wegen ein digitales Kommunikationssystem. In den 1970er und 1980er Jahren entwickeln sich weitere Netze, die für Privatpersonen, nachdem sich der Heimcomputer durchgesetzt hatte, zugänglich wurden. Auch in Großbritannien wurde intensiv an der Erstellung eines digitalen Kommunikationsnetzes gearbeitet, in der heutigen Narration dominieren allerdings die US-amerikanischen Leistungen.⁶⁶ In der ersten Phase des digitalen Kommunikationsnetzes waren vor allem ForscherInnen und Militärangehörige beteiligt, mit der „Privatisierung“ der Technologie steigt die Bedeutung der NutzerInnen, deren Bild als Nerds oder Hacker sich kulturell verfestigt hat und kritisch hinterfragt werden musste. Hierzu fehlen bisher solide geschichtswissenschaftliche Studien, nur Annäherungen liegen vor.⁶⁷ Rosenzweig unterscheidet die Narrationen der wizards, bureaucrats, warriors und hackers/netizens als vorherrschende narrative Typen, wobei er eine Überwindung dieser jeweiligen Perspektiven einfordert. „[T]he full story will only be told, when we get a history that brings together biographical and institutional studies with a fully contextualized social and cultural history.“⁶⁸

Basierend auf vorherigen Entwicklungen schrieb Tim Berners-Lee ab 1989 am CERN⁶⁹ das Programm World Wide Web.⁷⁰ Berners-Lee entwickelte ein Programm zur Verknüpfung und Darstellung von Inhalten, durch den Uniform Resource Locator ⁷¹ wies Berners-Lee jeder Webseite eine wiederauffindbare Adresse zu. Allerdings war dieses Programm nicht sofort erfolgreich. Es bedurfte noch eines Browsers, der sowohl Bild als auch Schrift anzeigen konnte. Die erste Version hierfür war der zum 1. April 1993 veröffentlichte Browser *Mosaic*. Der Browser

65 Hierfür wurde erstens TCP/IP (siehe Fußnote 663) und zweitens ein internes Regelnetzwerk unter den Netzforschenden der Zeit entwickelt. Die damals festgelegten Regelungen, zum Beispiel zur Vergabe von URLs oder IPs, sind noch immer gültig.

66 Vgl. Warnke, Martin: Theorien des Internets zur Einführung. Hamburg 2011. S. 28.

67 Vgl. die auch eher populärwissenschaftliche Studie Hafner, Katie u. Matthew Lyon: ARPA Kadabra oder die Geschichte des Internets. Heidelberg 2000.

68 Rosenzweig, Roy: Wizards, Bureaucrats, Warriors, and Hackers: Writing the History of the Internet. In: The American Historical Review, 103/5. S. 1530 – 1552, S. 1531.

69 Die European Organization for Nuclear Research leitet ihr Akronym von der französisch benannten Vorgängereinstitution ab.

70 Es nutzte die vorherigen Arbeiten zum Packet-Switching, zum TCP/IP als auch zum Hyperlink.

71 Mit URL abgekürzt ist der Locator in jeder Internetadresse der Link. Zu Beginn des digitalen Zeitalters wurde in der Zitation vor dem Link noch die Abkürzung URL vermerkt.

übersetzt den Seitenquelltext, der zunächst in der Programmiersprache HTML⁷² geschrieben wird, in die Darstellung einer Webseite, wie wir sie heute gewohnt sind. Bis zur Entwicklung der ersten Browser war das WWW nicht das hegemoniale Webprogramm. Nach der Veröffentlichung des ersten Browsers stiegen die Nutzungszahlen sprunghaft und das WWW wurde zum hegemonialen Programm. Es bedurfte nach der Entwicklung des Standardprotokolls WWW nur wenige Jahre, bis eine private wie öffentliche Aneignung der Technologie und des Mediums geschah.⁷³

Es ist umstritten, ob das Internet eine gezielte Erfindung ist. Warnke stellt hierzu fest: „Alles, was uns heute am Internet so sehr interessiert, ergab sich also ungeplant, unvorhergesehen und ohne institutionelle Direktive.“⁷⁴ Hinsichtlich der institutionellen Direktiven ist dies kritisch zu hinterfragen. Zuzustimmen ist Warnke jedoch, dass retrospektiv keine lineare Kausalnarration differenter Phänomene und technischer Entwicklungen einmündend in das Ziel Internet zu konstruieren ist. Die Ausgangspunkte des Internets sind divers, auch die verschiedenen Entwicklungsschritte beinhalteten stets andere Optionen. Der gegenwärtige Zustand des Mediums ist von nicht mehr erfassbarer Komplexität. Mehr als 2 Milliarden Menschen und ebenso viele Rechner agieren im Internet. Warnke konstatiert, dass die Kontrolle über das Internet bereits verloren sei.⁷⁵

Die konstante Weiterentwicklung des Internets wird durch das *World Wide Web Consortium* unter der Leitung von Berners-Lee koordiniert.⁷⁶ Auch über diese Organisation, die an das MIT angebunden ist, ist wenig bekannt. Die Rolle und Bedeutung von Zusammenschlüssen aus Wirtschaft, Forschung und Militär bei der Entwicklung der digitalen Medien ist unzureichend erforscht. Auch ist die Rolle anderer Nationen als der USA und Großbritanniens bisher nicht beachtet worden. Es kann an dieser Stelle nur ein weiteres Desiderat festgestellt werden. Die Geschichte des zentralen Mediums der letzten knapp 25 Jahre ist bisher nicht in wissenschaftlich überzeugender Weise geschrieben worden, Memoiren und einige eher popkulturelle Veröffentlichungen liegen vor.

⁷² HTML ist die Abkürzung für Hypertext Markup Language.

⁷³ Vgl. die instruktive Einführung in die Geschichte des Internets bei Keen, Andrew: Das digitale Debakel. Warum das Internet gescheitert ist – und wie wir es retten können. München 2015. S. 45–47.

⁷⁴ Warnke, Theorien, S. 40.

⁷⁵ Vgl. Warnke, Theorien, S. 169.

⁷⁶ „The World Wide Web Consortium (W3C) is an international community where Member organizations, a full-time staff, and the public work together to develop Web standards. Led by Web inventor Tim Berners-Lee and CEO Jeffrey Jaffe, W3C's mission is to lead the Web to its full potential.“ Webseite des World Wide Web Consortiums, online abrufbar unter <http://www.w3.org/Consortium/>.

Für diese Arbeit sind drei Feststellungen bedeutsam. Erstens fehlen bisher große Studien zur Geschichte der digitalen Medien, zweitens sind die digitalen Medien keine Entwicklung der letzten 25 Jahre, wenngleich ihre gesellschaftliche Bedeutung in diesem Zeitraum exponentiell zugenommen hat, und drittens ist die Entstehung des Netzes gleichsam aus einem Netz verschiedener AkteurInnen und Institutionen entstanden.

Web 2.0

Damit ein neues Medium, eine neue Technik erfolgreich ist, muss sie von den AnwenderInnen angeeignet werden und zur kulturellen Praxis werden. Anders als andere Entwicklungen innerhalb der digitalen Medien war das WWW nach einer ersten Phase ein erfolgreich angeeignetes Medium, das eine eigene kulturelle Praxis ausbildete.

Die Aneignung und kulturelle Praxis kann periodisiert werden, klassisch wird in das Web 1.0 und Web 2.0 unterteilt. Diese unterscheiden sich durch den zunehmenden Leitungsausbau, der es ermöglicht, immer größere Datenmengen zu verarbeiten und damit das Aufkommen sogenannter Social Media⁷⁷ begünstigte. Social Media, die die Verlagerung des Sozialen in die virtuelle Sphäre beschreiben, sind eine der zentralen qualitativen Veränderungen durch das Medium.

Das Web 1.0 ist mit einer Welle der Euphorie begrüßt worden, eine neue, sozial gerechte und demokratische Welt wurde allein durch das Medium erwartet, ganz im Sinne der McLuhanschen These „The Medium is the Message.“⁷⁸ Mit dem Übergang zum Web 2.0 übertrug sich diese Euphorie in großem Maße vor allem auf Unternehmen und neue Start-Ups, wie zum Beispiel Facebook und Google. Beide Firmen boten radikal digitale Produkte an, für die es keine analoge Entsprechung gab. Die seit 1991 eingetretene Vernetzung nimmt permanent weiter zu. Aufgrund der zunehmenden Verbreitung von Smartphones, deren Grundpreis immer weiter abnimmt und die eine hohe Verbreitung erreichen, ist davon auszugehen, dass 2020 mehr als vier Milliarden Menschen Zugang zum mobilen Internet haben werden. Sony Ericsson geht in seinem Mobility Report aus dem Juni 2015 davon aus, dass 2020 mehr als sechs Milliarden Menschen ein Smartphone

⁷⁷ Zu den klassischen Social-Media-Angeboten zählen Facebook, Twitter und YouTube. Es handelt sich um Webangebote, die sich durch eine hohe Sozialität, den Kontakt mit möglichst vielen Personen auszeichnen.

⁷⁸ Vgl. Münker, Stefan u. Alexander Roesler: Vorwort. In: Mythos Internet. Hrsg. von Stefan Münker u. Alexander Roesler. Frankfurt am Main 1997. S. 7–14, S. 9.

besitzen werden. In 2014 waren es bereits mehr als 2,5 Milliarden Menschen.⁷⁹ Hinzukommt das sogenannte *Internet der Dinge*, also diverse Objekte wie Fernseher, Musikanlagen, Kühlschränke und Heizungen, die mit dem Internet zum Beispiel im Rahmen sogenannter intelligenter Hauselektronik – smart homes – verbunden sind.⁸⁰ Ein Resultat des zunehmend mobilen Internets ist die Notwendigkeit, Webseitenangebote für die Smartphonennutzung umzugestalten. Die Umwälzung auf das mobile Internet verändert den haptischen, visuellen und akustischen Rezeptionsrahmen der Endgeräte und entgrenzt die Nutzung weiterhin.

Die Umsätze von Internetfirmen überstiegen in 2014 wesentlich die Umsätze klassisch realphysischer Unternehmen.⁸¹ Im Zentrum der neuen Internetökonomie steht allerdings die komplexe Datenerfassung der NutzerInnen, ob dies für personalisierte Werbung wie bei Google oder auch für Produktempfehlungen wie bei Amazon genutzt wird.⁸² Jede Nutzung dieser Datensammlungen führt zugleich dazu, dass sich das Produkt verbessert, ein ökonomisches perpetuum mobile, so jedenfalls die Argumentation des Internetkritikers Andrew Keen.⁸³ Wenn das Internet gegenwärtig betrachtet wird, kann folgende verkürzte Argumentation aufgestellt werden. Finanziert wurde die Entwicklung des Mediums in der Hauptsache durch zivile wie militärische Einrichtungen, umgesetzt wurde die Entwicklung im akademischen Kontext, z. B. am MIT und am CERN. Nach einer ersten Phase des Ausprobierens wurden die digitalen Medien durchökonomisiert und stellen jetzt eine entscheidende wirtschaftliche Macht dar. Diese Zusammenfassung reduziert die Komplexität der Situation unzulässig, verweist aber auf das Primat der Ökonomie.

Namhafte KritikerInnen warnen in den letzten Jahren, es habe eine erhebliche Fehlentwicklung des Internets stattgefunden. Die formulierten Kritiken sind dabei sehr medienlastig, beziehen die nichtdigitale internationale Ökonomie und Sicherheitspolitik nicht ein und geben kaum Aufschluss darüber, wie ein ‚anderes‘ Internet aussehen könnte. Sowohl Jaron Lanier als auch Andrew Keen, die beide

⁷⁹ Sony Ericsson: Mobility Report 2015. <http://www.ericsson.com/res/docs/2015/ericsson-mobility-report-june-2015.pdf> (15.11.2015), S. 3.

⁸⁰ Da das Internet der Dinge für die Betrachtung dieser Studie irrelevant ist, wird es außen vor gelassen.

⁸¹ Dies spiegelt eine finanzkapitalistische Tendenz wider, deren Beginn Elmar Altvater und Birgit Mahnkopf nicht mit der Digitalisierung, sondern bereits Ende der 1970er verortet haben. Vgl. Altvater, Elmar u. Birgit Mahnkopf: Globalisierung der Unsicherheit – Arbeit im Schatten. Schmutziges Geld und informelle Politik. Münster 2002.

⁸² Vgl. Keen, Debakel, S. 88.

⁸³ Vgl. Keen, Debakel, S. 42.

der Entwicklung des Internets eng verbunden sind, formulieren zwei entscheidende Kritikpunkte: Humanoider Kontrollverlust und Ökonomisierung. Der erste Punkt meint, dass weder das Internet selbst, noch die sich aus der Netznutzung ergebenden Daten einer hinreichenden menschlichen Kontrolle unterliegen.⁸⁴ Der zweite Aspekt weist auf das Zerstörungspotential der digitalen Ökonomie gegenüber anderen Ökonomien, klassisches Beispiel ist die massive Reduktion des ladengebundenen Buchhandels seit der Einführung von Amazon, und die Loslösung der Internetökonomie von realen Wertschöpfungsketten. Laniers Kritik ist dabei stärker auf die Rolle der einzelnen UserInnen ausgerichtet, die sich nicht als „Gadget“, als mediale Spielerei, verstehen sollten. Keen hingegen analysiert das „digitale Debakel“ aus ökonomischer Perspektive. Das Internet ist aus beider Sicht weder sozial noch demokratisch, sondern reduziert die menschliche Autonomie⁸⁵ und zerstört Ökonomien. Da es in der Technikgenese des Internets immer wieder wegweisende, visionäre Aufsätze waren, die den technischen Möglichkeitsraum erweitert haben, in dem dann die entsprechenden Entwicklungen stattfanden, kann hinsichtlich der Fehlentwicklung des Internets das Fehlen eines visionären Ansatzes wie Aufsatzes zur Veränderung des Mediums konstatiert werden.

Suchmaschinen

Die digitalen Medien ermöglichen anhand neuartiger Programme und Funktionsweisen neue Formen der Wissensorganisation. Eine dieser Funktionsweisen ist der Algorithmus. Algorithmen sind „Handlungsvorschriften, die nach einem

84 Konkretisiert werden können solche Kritiken mit dem Blick auf das Internet der Dinge: Im Juli 2015 warnten 1.000 ExpertInnen aus den Bereichen Robotertechnologie und Künstliche Intelligenz davor, die Entwicklung autonomer Waffensysteme voranzutreiben, da dies notwendig zu einem neuen globalen Wettrüsten führen würde, zugleich diese Systeme unzureichend menschlich kontrolliert werden könnten. „In summary, we believe that AI has great potential to benefit humanity in many ways, and that the goal of the field should be to do so. Starting a military AI arms race is a bad idea, and should be prevented by a ban on offensive autonomous weapons beyond meaningful human control.“ Future of Life Institute (Hrsg.): Autonomous Weapons: an Open Letter from AI & Robotics Researchers, 28.7.2015. http://futureoflife.org/AI/open_letter_autonomous_weapons (15.11.2015).

85 Harald Welzer hat gemeinsam mit Michael Pauen kürzlich zur Verteidigung der Autonomie aufgerufen und sich explizit auf die Bedrohung der Autonomie durch die digitalen Medien bezogen. Vgl. Pauen, Michael u. Harald Welzer: Autonomie. Eine Verteidigung. Frankfurt am Main 2015.

bestimmten Schema Zeichen umformen“.⁸⁶ Mercedes Bunz geht davon aus, dass die Nutzung von Algorithmen eine Kulturtechnik ist, „welche unsere Gesellschaft massiv umformt“.⁸⁷ Algorithmen bestimmen die Suche nach Informationen.

Was wir im Internet auch tun, mit wem wir reden, was wir posten, was wir kaufen, mit wem wir flirten, welche politischen Kommentare wir mögen – jeder einzelne Mausklick ist ein Datensignal, das mit Hilfe von Algorithmen, also mit mathematischen Handlungsvorschriften zur Lösung eines Problems, ausgewertet wird. Das Problem sind die menschlichen Vorlieben und Verhaltensweisen, und die Algorithmen lösen es, indem sie uns berechenbar machen.⁸⁸

Suchalgorithmen sind eine notwendige Hilfe, um sich im Internet zu orientieren. Theo Röhle formuliert es folgendermaßen: „Suchmaschinen sind heute die zentralen Instanzen der technisch unterstützten Komplexitätsreduktion.“⁸⁹ Nur mithilfe dieser Reduktionsverfahren ist es möglich, Informationen im Internet auffindig zu machen. Automatisierte Suchverfahren für Datenbanken sind seit den 1950er Jahren in Gebrauch, Suchmaschinen im heutigen Sinne sind allerdings erst seit der privaten Nutzung des Internets entstanden.⁹⁰ Dies hat weitreichende Folgen für das gegenwärtige Verständnis digitaler Medien ebenso wie für die digitale Durchdringung. „Die algorithmische Lebensweise löst gerade die künstliche Intelligenz als die Modalität ab, nach der die Computertechnik die Gesellschaft gestaltet: Aus einem Paradigma der Semantik, des Verstehens, wird ein Paradigma der Pragmatik, der Suche.“⁹¹

Gegenwärtig dominieren drei Firmen den Markt: Google, Yahoo und Microsoft.⁹² Dies ist mittlerweile einzuschränken. Gegenwärtig scheint vor allem eine Firma zu dominieren. Im September 2013 entfielen etwas mehr als 70 Prozent der Suchanfragen weltweit auf Google,⁹³ im April 2015 waren es bereits mehr als

86 Bunz, Mercedes: *Die stille Revolution: Wie Algorithmen Wissen, Arbeit, Öffentlichkeit und Politik verändern, ohne dabei viel Lärm zu machen*. Berlin 2012. S. 9.

87 Bunz, *Revolution*, S. 9.

88 Meckel, Miriam: *Weltkurzsichtigkeit*. In: *Der Spiegel* 3 (2011). S. 120 – 121.

89 Röhle, Theo: *Der Google-Komplex. Über Macht im Zeitalter des Internets*. Bielefeld 2010. S. 11.

90 Röhle verweist auf die ersten zwei Suchmaschinen Veronica und The Wanderer, die ebenso wie Google in einem akademischen Umfeld entstanden. Vgl. Röhle, *Google-Komplex*, S. 17 f.

91 Boellstorff, Tom: *Die Konstruktion von Big Data in der Theorie*. In: *Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie*. Hrsg. von Ramón Reichert. Bielefeld 2014. S. 105 – 131, S. 106.

92 Vgl. Röhle, *Google-Komplex*, S. 20.

93 Google ist der big player auf dem Suchmaschinenmarkt. Vor allem handelt es sich um eine hochgradig erfolgreiche Firma, die 2014 70 Niederlassungen in mehr als 40 Ländern unterhält.

88 Prozent.⁹⁴ In Deutschland ist die Verteilung der Suchanfragen noch deutlicher. Mehr als 90 Prozent der Anfragen werden über Google gestellt.⁹⁵

Ohne Google wäre es den meisten Menschen nicht möglich, die Informationen, die sie dem Internet entnehmen wollen, zu finden. Googles Suchalgorithmus stellt also einen relevanten Faktor für das Verstehen des medialen Phänomens Internet dar. Zudem arbeitet die Shoah Foundation eng mit Google zusammen. Diese Kooperation legt eine intensive Beschäftigung mit Google nahe. Das Geschäftsmodell ist zunächst sehr einfach: Googles Algorithmen durchsuchen das Web anhand bestimmter Suchbegriffe und bieten die Suchergebnisse dann im Page Rank,⁹⁶ also hierarchisiert, an. Es ist eine Suchmaschine, die auf einem permanent verbesserten Suchalgorithmus basiert. Nicht erfasst wird das *deep web*.⁹⁷ Röhle weist darauf hin, dass es sich um die „Prävalenz eines bestimmten technischen Verfahrens“⁹⁸ handelt. Außerdem stellt er fest, „Googles Version der algorithmischen Volltextsuche dominiert zurzeit den Zugang zu Online-Informationen vollständig.“⁹⁹ Dabei bestünden Alternativen, „insbesondere wenn Klassifizierungen Beschreibungen oder Bewertungen der Nutzer einbezogen werden“.¹⁰⁰

Google hat im November 2006 den Videoclipmarktführer YouTube gekauft und dominiert auch diesen Markt unangefochten. Röhle hat dementsprechend Recht, wenn er versucht, die „Machtzuschreibungen im Bereich der Suchmaschinen zu präzisieren“.¹⁰¹

Die Firma bietet eine Vielzahl von Diensten oder Angeboten für Privat- und Geschäftskunden. Es kann nach Bildern, Blogs oder Nachrichten gesucht und diese in etliche Sprachen übersetzt werden. Im wissenschaftlichen Bereich werden die Angebote Google Scholar und Google Books gern verwendet. Google ist ein Imperium der Wissensorganisation, das nach einem Prinzip funktioniert, das

94 Statista: Marktanteile der meistgenutzten Suchmaschinen weltweit von Januar 2013 bis August 2015. [http://de.statista.com/statistik/daten/studie/225953/umfrage/die-weltweit-meistgenutzten-suchmaschinen/\(15.11.2015\)](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/225953/umfrage/die-weltweit-meistgenutzten-suchmaschinen/(15.11.2015)).

95 Statista, Marktanteile.

96 Als Page Rank wird die hierarchisierte Darstellung der Suchergebnisse einer Suchmaschine bezeichnet.

97 Als deep web wird das nicht sichtbare und für Suchmaschinen nicht durchsuchbare Web bezeichnet, das Schätzungen zufolge zwischen 70 und 90 Prozent des Webs ausmacht. Ein Bestandteil des deep webs sind zum Beispiel nicht durchsuchbare Datensammlungen, aber auch illegale Aktivitäten finden im deep web statt.

98 Röhle, Google-Komplex, S. 22.

99 Röhle, Google-Komplex, S. 22.

100 Röhle, Google-Komplex, S. 23.

101 Röhle, Google-Komplex, S. 22.

den wenigsten NutzerInnen verständlich ist. Das Unternehmen beschreibt die Tätigkeiten selbst folgendermaßen:

Die Suche soll möglichst intelligent und schnell funktionieren und unterscheiden können, ob Sie bei der Eingabe von Jaguar nach dem Auto oder nach dem Tier suchen. Wir möchten, dass Sie erkennen können, welche Anzeigen oder Suchergebnisse Ihre Freunde gut finden, wenn diese auch für Sie von Nutzen sein können.¹⁰²

Die Verdattung stellt bei der Verarbeitung der durchsuchbaren Informationen dabei den analytischen Zugang dar.¹⁰³ Googles Erfolgskonzept besteht darin, dass es auf für NutzerInnen bequeme Weise die gewünschten Informationen relativ zielsicher liefert.¹⁰⁴ Bei der Auswahl der Ergebnisse und ihrem Ranking wird zum einen darauf eingegangen, wie viele andere Personen diesen angebotenen Treffer ausgewählt haben und zum anderen werden personalisierte Kriterien erstellt. Hierfür werden Cookies¹⁰⁵ und Trackingsoftware¹⁰⁶ genutzt, die es ermöglichen, Rückschlüsse über die erwarteten und bevorzugten Resultate eines Users oder einer Userin zu ziehen. Dies bedeutet, dass die Suchresultate hinsichtlich ihrer Pluralität erheblich eingeschränkt werden. Miriam Meckel formulierte es drastisch: „Wir sterben den virtuellen Tod der Berechenbarkeit. Und das Sterben hat Ende 2009 begonnen. Zu dem Zeitpunkt, als Google seinen Suchalgorithmus von dem für alle standardisierten PageRank auf die personalisierte Suche verlagert hat.“¹⁰⁷ Meckels Argument betont, dass die personalisierten Suchalgorithmen ein Suchergebnis präsentieren, das nicht unbedingt dem Findbaren, sondern vor allem den Erwartungen der Suchenden entspricht. Dieser Mechanismus, so Meckel, schränkt die Pluralität der Suchergebnisse und, so lässt sich dieses Argument weiterdenken, der Welterkenntnis ein.

102 Google: About, online abrufbar unter <http://www.google.com/about/company/products/>.

103 Vgl. Röhle, Google-Komplex, S. 167.

104 Um ständig als Suchmaschine zur Verfügung zu stehen, hat Google in den vergangenen Jahren enorme Summen in den Ausbau seiner 13 Rechenzentren weltweit investiert. Vgl. Google: Data Centers, online abrufbar unter <http://www.google.com/about/datacenters/inside/locations/index.html>.

105 Cookies sind kleine Dateien, die von Webseiten gespeichert werden und Daten zur Nutzung durch individuelle UserInnen, wie zum Beispiel Anmeldedaten, beinhalten.

106 Trackingsoftware gehört zur technischen Infrastruktur vieler Webseiten und verfolgt und speichert die Nutzungsweisen der UserInnen ab. Auf diese Weise können Unternehmen Informationen darüber erhalten, welche Produkte angesehen wurden, welche weiteren Produkte aufgerufen wurden und welche Handlungen die NutzerInnen unternahmen. Mit verschiedenen Add-Ons, also Ergänzungssoftware für Browser, lassen sich Trackingprogramme ausschalten oder sichtbar machen.

107 Meckel, Weltkurzsichtigkeit, S. 120f.

Diesem Argument widersprechen Kathrin Passig und Sascha Lobo aus einer netzaffinen Position.

Die meisten Empfehlungssysteme machen genau das, was Meckel vermisst: Sie zeigen dem Nutzer immer wieder auch Unbekanntes, schon allein um auszuloten, was ihn gerade interessiert und was nicht. Viele werten nicht nur die Vergangenheit dieser einen Person aus, sondern auch das Verhalten vieler anderer Nutzer mit ähnlichen Vorlieben. Und sie gewichten neuere Erkenntnisse über einen Nutzer stärker als alte, wenn sie etwas empfehlen – sie gehen also gerade nicht davon aus, dass seine Interessen für immer unveränderlich sind.¹⁰⁸

Die AutorInnen argumentieren hier am von Meckel benannten Grundproblem der personalisierten Darstellung von Suchergebnissen vorbei. Sie betonen allerdings, wenn auch indirekt, dass Algorithmen Daten sammeln, aus denen Erkenntnisse über die einzelnen NutzerInnen gefolgert werden, die wiederum maßgeschneidertere Suchergebnisse ermöglichen. Sie machen deutlich, dass Algorithmen zwar neue und unbekannte Ergebnisse anbieten, aber dies nur aus dem Grund, die personalisierte Suche zu optimieren. Algorithmen zeigen Suchergebnisse in einer Weise an, durch die sie die personalisierte Suche stetig optimieren können. Es handelt sich dementsprechend nicht um Zufallsfunde, sondern um strategisch platzierte neue oder überraschende Ergebnisse.

Allerdings ist Meckels Kritik verkürzt. Wenn bei YouTube nach Videos zum Stichwort Holocaust gesucht wird, dann bietet der Suchalgorithmus Treffer an, für die keine Ökonomisierung zu erkennen ist.¹⁰⁹ Dennoch ist es an dieser Stelle wichtig zu erkennen, dass Suchalgorithmen, derer sich unhinterfragt in der Forschung und im Bibliothekswesen bedient wird, nicht zu diesem Zwecke allein entwickelt und stetig verbessert werden. Die Logik hinter diesen Algorithmen, da ist Meckel zuzustimmen, ist eine ökonomische. In einer Bibliothek sucht die zuständige Fachbibliothekarin, manchmal auf Vorschlag oder Bitte der NutzerInnen, die neu zu erwerbenden Bücher aus. Auch ihre Entscheidungskriterien, so redlich sie auch sein mögen, sind den meisten BibliotheksnutzerInnen verborgen. Dennoch besteht stets die Möglichkeit über das Gespräch mit den MitarbeiterInnen einer Bibliothek Entscheidungsgründe herauszufinden, zu kritisieren und eigene Vorstellungen zur Wissensanordnung und zum Erwerb gedruckten Wissens zu formulieren. Diese Möglichkeit des Dialogs, in dem nachvollziehbare Gründe ausgetauscht werden, besteht nicht. So ist nicht nachvollziehbar, warum Google auf die Suchbegriffe „google Kritik“ zunächst zwei Wikipedia-Einträge

108 Passig, Katrin u. Sascha Lobo: Internet. Segen oder Fluch. Berlin 2012. S. 269 – 270.

109 Dies wird ausführlich in den Kapiteln 5.2 und 5.3 diskutiert.

und anschließend drei Zeitungsartikel anzeigt. Spielt hierbei eine Rolle, dass der Suchalgorithmus „weiß“, dass bestimmte NutzerInnen regelmäßig die Wikipediaseiten aufsuchen, und daher weitere Schlussfolgerungen aus dem analysierten Nutzungsverhalten trifft? Diese Frage ist hier nicht zu beantworten, erklärt aber, warum Suchalgorithmen und die hierfür notwendige Verdattung ein Unsicherheitsgefühl bei vielen AnwenderInnen hinterlassen. Passig und Lobo allerdings weisen darauf hin, dass die „Grundprinzipien“¹¹⁰, auf denen die jeweiligen Algorithmen basieren, öffentlich zugänglich und damit nachlesbar sind. Den meisten AnwenderInnen fehlt jedoch die Kompetenz, diese Grundprinzipien ernsthaft zu durchdringen.

Zwischenfazit

Dieses Kapitel ist auf bestimmte technische Aspekte der digitalen Medien eingegangen. Bei der Reflexion der Technikgenese erscheinen verschiedene Erkenntnisse relevant: Das Internet ist entstanden aus einer jahrzehntelang andauernden Forschung zur Vernetzung von Computern und Daten, die sowohl im zivilen wie militärischen Kontext in verschiedenen Ländern betrieben wurde. Insbesondere der Zweite Weltkrieg, der als erster Krieg der Welt mit hohem informationswissenschaftlichen Aufwand betrieben wurde, hat auf den weiteren Verlauf der Technikgenese zentralen Einfluss genommen und zur Bereitstellung der entsprechenden Ressourcen geführt. Das Internet selbst unterliegt einer beschleunigten Entwicklung, das Web 2.0, die aktuelle virtuelle Sphäre, ist hyperkapitalistisch geprägt und unterliegt den Marktmechanismen der digitalen Ökonomie. In dieser Sphäre wird auch, dies ist momentan als widerständige Handlung zivilgesellschaftlicher AkteurInnen oder aber als zufällige Mitnutzung eines anderweitig ausgerichteten Mediums zu begreifen, an die Geschichte der Shoah erinnert. Der Zwischenraum der Erinnerung ist gegenwärtig lokalisiert in einem hyperkapitalistischen Netz.¹¹¹

Die Zugangsbedingungen zur virtuellen Sphäre sind allein in Deutschland ausgesprochen heterogen. Wie die Auswertung der vorhandenen statistischen Daten und der Bandbreiten gezeigt hat, ist die Partizipation am *digital turn* von der zur Verfügung stehenden Hardware ebenso wie von der Qualität der Internetverbindung abhängig. Die Diskussion um den Netzausbau ist eine hochpolitische Diskussion. In ihr geht es um das Recht und die Möglichkeit zur Mitwirkung

¹¹⁰ Passig u. Lobo, Internet, S. 270.

¹¹¹ Dessen konkrete Auswirkungen auf Erinnerungspraxen können in Kapitel 5.3 am Beispiel YouTube gezeigt werden.

in der virtuellen Sphäre. Wenn die Partizipation an Erinnerung online betrachtet wird, sind Menschen in ländlichen Bereichen Deutschlands, die über einen etwa fünf Jahre alten Rechner verfügen, exkludiert. Entweder ihre Hardware oder aber die ihnen zur Verfügung stehenden Bandbreiten erschweren es ihnen zum Beispiel, ein mehrstündiges Zeugnis aus dem Visual History Archive im VHA online oder bei YouTube zu betrachten. Sie können an der virtuellen Sphäre der Erinnerung nicht ohne weiteres partizipieren.

Algorithmen an sich sind notwendig, denn sie stellen komplexe Handlungsanweisungen für Computerprogramme dar. Problematisch ist, dass diese Anweisungen und die ausgewerteten Daten nicht transparent verständlich sind. Suchmaschinen basieren wiederum auf Algorithmen und werden gebraucht, um im Internet navigieren zu können. Wissen, das durch Suchmaschinen gesucht wird, wird in eine Wissensordnung gebracht, die kapitalistischen Verwertungslogiken entspricht. Diese Wissensordnung wird von der Firma Google dominiert, die auch von Bedeutung bei der Suche nach Zeugnissen aus dem VHA ist. Dies gilt sowohl für Zeugnisse im „freien Internet“ als auch für Zeugnisse innerhalb des VHA.

4.1.4 UserInnen und ihr Nutzungsverhalten

Statistische Erkenntnisse

Bis hierhin sind nur infrastrukturelle und individuelle Hardwareaspekte der Netzqualität besprochen worden. Es stellt sich aber auch die Frage nach dem individuellen Zugang zum Internet. An dieser Stelle sollen wiederum nur Daten für Deutschland mit wenigen Vergleichen zu den USA referiert werden, zudem lassen sich die hier genannten Faktoren Alter, Geschlecht, Wohnort, soziales Milieu, etc. auch auf die Zugangsmöglichkeiten zum Internet global übertragen. Basisdaten und ihre Entwicklung lassen sich seit 2001 dem *(N)Onliner-Report* der Initiative D 21¹¹² entnehmen.

Für 2013 ist zunächst festzustellen, dass 76 Prozent aller Deutschen über 14 Jahren das Internet nutzen. Seit 2001 ist dies ein gewaltiger Anstieg der Anzahl der InternetnutzerInnen. Laut der ersten Erhebung des Onliner-Reports 2001 waren

¹¹² Ziel der Initiative ist es, Daten zu erheben, die wiederum nützlich sind, mehr Menschen online zu bringen. Dementsprechend wurde bereits 2001 im ersten Bericht nicht von Personen, die das Internet nicht nutzen, sondern von Verweigerern gesprochen. Die von der Initiative erhobenen Daten sind also vor dem Hintergrund der Stoßrichtung, mehr Menschen zur Nutzung der digitalen Medien anzuregen, zu sehen. Diese Daten können abgeglichen werden mit den Erhebungen des Statistischen Bundesamts, wie hier vorliegend auch vorgenommen.

37 Prozent der Deutschen online, bereits zwei Jahre später waren es mehr als 50 Prozent, 60 Prozent waren es dann allerdings erst 2007, seit 2011 stagniert die Entwicklung auf hohem Niveau bei mehr als 75 Prozent.¹¹³ Diese wenigen Wegmarken heben hervor, in welch beeindruckender Geschwindigkeit die neue Technologie und die mit ihr verbundenen Medien trotz nicht unerheblicher Kosten als Bestandteile des privaten Alltagslebens von Millionen Menschen angeeignet wurden. Hierbei kann die Faustformel je jünger, je gebildeter und männlich, desto mehr online herausgearbeitet werden, wie noch zu zeigen sein wird.

Geschlecht

Global auf den Faktor Geschlecht geschaut, ergibt sich zunächst einmal das Bild, dass etwas mehr als 80 Prozent der Männer in Deutschland, aber nur etwas mehr als 70 Prozent der Frauen das Internet nutzen. Allerdings muss hier nach dem Faktor Alter differenziert werden. Laut Statistischem Bundesamt ist nur in der Kategorie über 65 Jahre ein *gender gap* zu finden, im ersten Quartal 2013 nutzen nur 28 Prozent der Frauen dieser Altersgruppe das Internet, aber immerhin 48 Prozent der Männer. In den Altersgruppen bis 45 Jahre sind keine geschlechtsspezifischen Differenzen auszumachen.¹¹⁴ Dies betrifft aber nur die Frage, ob das Internet an sich genutzt wird. Allerdings finden sich auch bei den drei abgefragten privaten Nutzungsformen des Internets keine relevanten Abweichungen zwischen den Geschlechtern: Teilnahme an sozialen Netzwerken im Internet für private Kommunikation, Suche nach Informationen über Waren und

113 Vgl. Initiative D 21: Der Verweigereratlas – Basiserhebung, Hamburg 2001. http://www.initiaved21.de/wp-content/uploads/alt/NOA_Umzug/NOA_Atlanten/Verweigereratlas2001.pdf (15.11.2015), ebenso Initiative D 21: (N)Onliner-Atlas 2003. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland, o.O. 2003. http://www.initiaved21.de/wp-content/uploads/alt/NOA_Umzug/NOA_Atlanten/NONLINER-Atlas2003.pdf (15.11.2015), S. 8, Initiative D 21: (N)Onliner-Atlas 2007. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland, o.O. 2007. online abrufbar unter http://www.initiaved21.de/wp-content/uploads/alt/NOA_Umzug/NOA_Atlanten/NONLINER-Atlas2007.pdf (15.11.2015), S. 10 und Initiative D 21: (N)Onliner-Atlas 2011. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland, o.O. 2011. <http://www.initiaved21.de/wp-content/uploads/2011/07/NOnliner2011.pdf> (15.11.2015), S. 10.

114 0 bis 15 Jahre: jeweils 96 %; 16 bis 24 Jahre: männlich 98 %, weiblich 99 %; 25 bis 44 Jahre: männlich 96 %, weiblich 97 %; vgl. Statistisches Bundesamt: 80 % (58,6 Millionen) der Personen ab zehn Jahren nutzten im ersten Quartal 2014 das Internet. https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/ITNutzung/Aktuell_ITNutzung.html (15.11.2015) und Statistisches Bundesamt: Wirtschaftsrechnungen Private Haushalte in der Informationsgesellschaft – Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien. Wiesbaden 2015. Insbesondere S. 8–30.

Dienstleistungen und Online-Banking.¹¹⁵ Der *gender gap* ist also nur noch für die Altersgruppen ab 65 Jahren von besonderer Relevanz.

Im Statistischen Jahrbuch 2013 werden weitere Formen der Internetnutzung untersucht und auch hier gibt es nur einen bemerkenswerten *gender gap* in der Altersgruppe unter 65. Dies ist die Nutzung des Internets für Telefonieren bzw. Videotelefonate. Diese werden in der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen von 46 Prozent der jungen Männer, aber nur von 34 Prozent der jungen Frauen genutzt.¹¹⁶ Der Anteil der NutzerInnen eines Breitbandanschlusses ist geschlechterdifferent. So nutzen 49 Prozent der Frauen, aber 67 Prozent der Männer in Deutschland einen Breitbandanschluss.¹¹⁷ Dass der Anschlusstyp Einfluss auf Nutzungsmöglichkeiten und Nutzungsverhalten hat, ist bereits gezeigt worden. Es ist also davon auszugehen, dass sich Frauen oftmals mit einem langsameren Internet und geringem Datenvolumen arrangieren. Dies lässt Rückschlüsse auf ihr Nutzungsverhalten zu.

Milieu

Weiterhin ist nach der Nutzung in sozialen Milieus, definiert nach dem Haushaltseinkommen, zu fragen. Die Daten je nach Haushaltseinkommen des Statistischen Bundesamts legen nahe, dass finanziell schlechter gestellte Personen 2012 seltener über einen Internetanschluss verfügten, als Personen, die finanziell bessergestellt waren. Bei einem monatlichen Netto-Haushaltseinkommen von bis zu 1.300 Euro haben 61 Prozent der Haushalte einen Internetzugang, 55 Prozent verfügen über einen Breitbandanschluss. Wenn das monatliche Netto-Einkommen des Haushalts bis zu 2.000 Euro beträgt, besitzen 73 Prozent einen Internetzugang und 69 Prozent einen Breitbandanschluss. Hier sind die Zahlen des Online-Reports deutlich different. Dieser geht davon aus, dass nur 50 Prozent der Haushalte

115 Statistisches Bundesamt: Private Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien 2014. https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/ITNutzung/Tabellen/NutzungInternetPrivZweckeGeschlecht_IKT.html (15.11.2015). Die Daten sind nach den Nutzungsweisen Teilnahme an sozialen Netzwerken/private Kommunikation, Einkauf und Online-Banking unterteilt. Hätte das Statistische Bundesamt andere Formen des Nutzungsverhaltens wie Pornographiekonsum, (Rollen-)Spiele und Foren-Austausch abgefragt, wäre eventuell eine geschlechterdifferentere Nutzungsweise zu konstatieren gewesen.

116 Statistisches Bundesamt: Statistisches Jahrbuch. Deutschland und Internationales, Wiesbaden 2013. S. 199, online abrufbar unter https://www.destatis.de/DE/Publikationen/StatistischesJahrbuch/StatistischesJahrbuch2013.pdf?__blob=publicationFile.

117 Initiative D 21: D 21-Digital-Index. Auf dem Weg in ein digitales Deutschland?! o.O. 2013. S. 26.

mit einem Netto-Einkommen bis zu 2.000 Euro über einen Breitbandanschluss verfügen. Wenn Haushalte mehr als 3.200 Euro als Netto-Einkommen haben, so sind 97 Prozent von diesen mit einem Internetzugang, 95 Prozent mit einem Breitbandanschluss ausgestattet. Auch hinsichtlich des beruflichen Status differenziert sich der Internetzugang aus. SchülerInnen und Studierende verfügten im Jahr 2012 zu 100 Prozent über einen Internetzugang, Erwerbstätige zu 95 Prozent und Arbeitslose zu immerhin 81 Prozent. Mit 47 Prozent Internetzugängen im Privathaushalt sind RentnerInnen und andere nichterwerbstätige Personen deutlich unterrepräsentiert. Positiv erscheint, dass 95 Prozent der Haushalte, in denen ein oder mehrere Kinder leben, über einen Internetzugang verfügen.¹¹⁸ Die beschriebene soziale Ausdifferenzierung scheint Kinder und Jugendliche nur selten zu betreffen.

NutzerInnentypen

Der Zugang zum Internet beschreibt allerdings noch nicht das Nutzungsverhalten. Der Onliner-Report macht sechs verschiedene Nutzungstypen aus, die bereits in der Benennung recht deutlich das unterschiedliche Nutzungsverhalten zeigen: Außenstehende Skeptiker (29% der UserInnen), häusliche Gelegenheitsnutzer (28%), vorsichtige Pragmatiker (10%), reflektierte Profis (15%), passionierte Onliner (15%) und smarte Mobilisten (3%). Aus Sicht der Studie belegen diese Zahlen, dass jeder vierte Nutzer, jede vierte Nutzerin noch nicht in der digitalen Welt angekommen ist.¹¹⁹ Wenn man sich die Typenbeschreibung genauer anschaut, wird allerdings der *gender gap*, der zunächst nicht mehr allzu wirksam scheint, wieder deutlicher. Die ersten drei genannten Gruppen sind laut den AutorInnen der Studie eher weiblich, die anderen drei Typen eher männlich.¹²⁰ Während die außenstehenden Skeptikerinnen zumeist bereits in Rente sind und über ein niedriges Haushaltseinkommen verfügen, sind die Gelegenheitsnutzerinnen und die vorsichtigen Pragmatikerinnen erst in ihren frühen Vierzigern. Es mag nur sehr bedingt einen *gender gap* im generellen Zugang zum Internet geben, jedoch eindeutig im Zugang zu Breitbandanschlüssen und im Nutzungsverhalten. Zudem ist eine generationelle Differenz im Umgang mit den digitalen Medien zu verzeichnen. Personen, die 65 Jahre und älter sind, sind von einer Vielzahl gesellschaftlicher Prozesse, die sich in den digitalen Medien abspielen, ausge-

118 Vgl. für alle Daten Statistisches Bundesamt, Jahrbuch 2013, S. 198. Die jeweiligen Zahlen in diesen Kategorien des Onliner-Reports sind im Schnitt drei bis fünf Prozentpunkte niedriger. Initiative D 21, Index, S. 22–23.

119 Vgl. Initiative D 21, Index, S. 12–13.

120 Vgl. Initiative D 21, Index, S. 48–49.

schlossen. Für sie besteht entweder nicht die Notwendigkeit, das Interesse oder auch die Möglichkeit, sich diese neuen Medien anzueignen. Hinzu kommen erhebliche soziale Divergenzen, Erwerbstätigkeit, Haushaltseinkommen und Bildungsgrad haben Einfluss auf den privaten Zugang zu einem Internetanschluss. Auffällig ist, dass Jugendliche und junge Erwachsene scheinbar von diesen Faktoren unabhängig in der Regel über einen guten und schnellen Internetzugang verfügen. In diesen Generationen scheint der Zugang und auch die Nutzung des Internets nicht vom Faktor Geschlecht und auch nicht von sozio-ökonomischen Faktoren determiniert zu sein. Dieser Befund liegt quer zu allen anderen Altersgruppen und lässt einerseits darüber nachdenken, inwieweit man es hier mit einer digitalen Generation zu tun hat, die kaum noch Kenntnisse über das analoge Leben hat, und andererseits die Frage nach der weiteren medialen Entwicklung stellen, wenn man sich dieser medialen Durchdringung gewahr wird.

Diese Datenanalyse ist zum einen wichtig, um die Personengruppen hinter der Bezeichnung NutzerInnen etwas genauer beschreiben zu können, ihnen, soweit es geht, ein Gesicht zu geben. Auf der anderen Seite erscheint relevant, die sozialen und ökonomischen Ungleichheiten, die sich auch in der Internetnutzung zeigen, nicht außer Acht zu lassen, denn sie beschreiben, wer nicht Bestandteil der *liquid modernity* wird, sie markieren diejenigen, die medial marginalisiert sind und werden. Es ist zudem wichtig, deutlich zu machen, dass das hochgradig unterschiedliche Nutzungsverhalten keine Rückschlüsse auf eine homogene Reaktion und Nutzung von digitalen Zeugnissen erlaubt.

Vergleichswerte USA

Da das VHA als ein zunächst einmal US-amerikanisches Archiv konzipiert und umgesetzt worden ist, werden diese Werte nun mit den Werten der amerikanischen Internetnutzung verglichen wie sie die amerikanische Zensusbehörde erhebt. Auch erscheint der Vergleich mit den USA insofern erkenntnisfördernd, als dass das Internet selbst als Medium erheblich US-amerikanisch geprägt ist. Zunächst fällt auf, dass die Zugangsquote aller US-amerikanischen BürgerInnen in ihrem Privathaushalt der deutschen Quote entspricht und 2012 bei 75 Prozent lag.¹²¹ Seit 2010 hat sich die Ausbreitung privater Internetanschlüsse in den USA erheblich verlangsamt. 1997 waren es bereits 18 Prozent, 2001 mehr als 50 Prozent. Interessanterweise haben sich 2007 die Entwicklungskurven beim Internetzugang zwischen Deutschland und den USA nahezu angeglichen, in diesem

121 Anders als in Deutschland erfasst die US-amerikanische Zensusbehörde die Internetnutzung nicht ab 14, sondern ab drei Jahren.

Jahr waren in den USA auch erst knapp über 60 Prozent der Privathaushalte mit einem Internetzugang versorgt.¹²² Es lässt sich also feststellen, dass die Ausbreitung von privaten Internetzugängen in den USA früher begann und zunächst ausgeprägter war, bevor sich die Entwicklungen um das Jahr 2007 anpassten.

Hervorzuheben ist, dass der Ausbau des digitalen Archivs der Shoah Foundation also zu einem Zeitpunkt ansetzte, als sich vor allem in den USA das Internet auch als privates Kommunikationsmedium zunehmend etablierte.¹²³ Leider bereitet der US-amerikanische Zensus seine Daten nicht nach Art des Internetzugangs auf, nur der Internetzugang über Smartphones wird ausführlich thematisiert. So ist der *digital divide* bei Smartphones weniger intensiv ausgeprägt.¹²⁴

Im Unterschied zur deutschen Statistik liegen keine geschlechtsbezogenen NutzerInnendaten vor, allerdings wird nach Ethnizität unterschieden. Hierbei ist auffällig, dass Personen, die in ihrer Ethnizität als Black oder Hispanic bezeichnet werden, zu einer wesentlich geringeren Quote über einen Internetzugang verfügen als Personen, die als Asian oder White aufgeführt werden, das Verhältnis liegt bei etwa 60 zu 80 Prozent.¹²⁵

Die unterschiedlichen Nutzungsgewohnheiten lassen sich für die USA auf Basis des vorhandenen Datenmaterials nur andeuten. Sie verweisen jedoch auf die dort wirksamen sozioökonomischen Differenzerzeugungsmodi.

Veränderungen in Kommunikation: Der digitale Sprechakt

Alle drei Ebenen der Geschichte der Shoah, Rekonstruktion, Repräsentation und Rezeption, die in dieser Studie untersucht werden sollen, sind sprachbasiert. Gleiches gilt für die Quellen des Archives. Damit Veränderungen und Veränderungsmöglichkeiten in der virtuellen Sphäre betrachtet werden können, sollen im Folgenden virtuelle Sprechakte und Interaktionen kursorisch diskutiert werden. Aufgrund der Fülle an Phänomenen wurde eine Auswahl getroffen. Die Quellen, die im Zentrum dieser Studie stehen, sind sprachbasiert.¹²⁶ Um ihre Rezeption im

122 United States Census Bureau: Computer and Internet Use 1984–2012, 2012. <https://www.census.gov/hhes/computer/publications/2012.html> (15.11.2015).

123 Bereits 1984 verfügten mehr als acht Prozent der US-amerikanischen Haushalte über einen Commodore 64, einen Rechner, der nach heutigen Standards einen minimalen Arbeitsspeicher aufwies, mit dem wenige Spiele zu spielen waren und der als eine Art elektrische Schreibmaschine funktionierte. Allerdings bot der Commodore 64 über eine Kooperation mit AOL bereits Mitte der 1980er Jahre die Möglichkeit, sich mit anderen UserInnen zu vernetzen. Insgesamt sind mehr als zehn Millionen Commodore 64 Rechner verkauft worden.

124 Vgl. Census 2012.

125 Vgl. Census 2012.

126 Vgl. hierzu ausführlich Kapitel 2 und 3.

digitalen Kontext erfassen zu können, ist es hilfreich, die Veränderungen von Sprache, Sprechen, Sprechakt und Kommunikation im digitalen Kontext zu betrachten. Hierbei ist grundlegend zu unterscheiden zwischen der Kommunikation mit bekannten, unbekannten und anonymen Subjekten.

Digitales Erzählen und Kommunizieren umfasst diverse Bereiche der Kommunikation und Narration wie Spiele, Social-Media, Serien, Filme und Journalismus. Ziel dieses Abschnitts ist es, Veränderungen in Kommunikation und Narration herauszuarbeiten, um die Rezeption der ZeugInnen und ihrer Zeugnisse in den digitalen Medien medientheoretisch erfassen zu können. Dies betrifft zum einen Veränderungen respektive Neuerungen in der Kommunikation als auch die Frage, wie der oder die Andere online wahrgenommen wird. Hierfür werden im Folgenden Online-Spiele, Kommunikationsskripte und veränderte Schreibformen jeweils hinsichtlich der genannten Fragestellungen untersucht. Narrativität und Schreiben haben zentrale Veränderungsprozesse durchlaufen, nachfolgend sollen diese anhand verschiedener Ergebnisse diskutiert werden.

Digitale Schreibformen

Bereits bei der Entwicklung des Internets haben sich Schreibtechniken verändert. Die in einem wissenschaftlichen Netzwerk zusammenarbeitenden Ingenieure und Programmierer¹²⁷ haben ab 1969 eine Kommunikationsstruktur gefunden, die sie *Request for Comments* nannten und nennen und die eine informelle und schnelle Form der Ideen- und Wissensverbreitung darstellte.¹²⁸ Wurde sie zunächst noch per Briefpost versandt, konnte sie ab der Entwicklung des TCP/IP¹²⁹ elektronisch ausgetauscht werden. Eine ähnliche Entwicklung neuer Schreibtechniken gilt für die elektronische Post, noch bevor das Schreiben von Enzyklopädien in offenen Communities oder Hypertext-Romanen beginnt, hat sich mit der Reply-Funktion der E-Mail die Struktur von schriftlicher Kommunikation verändert. Siegert erläutert die strukturelle Änderung, die hiermit einherging. „Die ursprüngliche Nachricht, auf die man sich bezieht, wird automatisch in die Antwort eingebunden. So entstehen Werke aus Schichten. Sedimente alter Kommunikation lagern sich unter oder über dem neuen Text ab.“¹³⁰

127 Vgl. hierzu Kapitel 4.1.3. Soweit der bisherige Forschungsstand zu konstatieren ist, waren kaum Frauen in diesen Zusammenhängen beteiligt.

128 Internet Engineering Task Force: Requests for Comments. <https://www.ietf.org/rfc.html> (15.11.2015).

129 Vgl. hierzu Fußnote 663 in Kapitel 4.1.

130 Siegert, E-Mail, S. 295f.

Die Wikipedia basiert ebenso wie Rollenspiele auf kollaborativen Schreibprozessen, eine unbestimmte Anzahl AutorInnen verfasst und überschreibt gemeinsam einen Text, handelt den Inhalt im Schreibprozess aus. Der Inhalt wird dabei in Foren diskutiert. Foren, Chats und Newslists verweisen ebenso wie Blogs auf neue narrative Genres im Internet.¹³¹ Sie werden gemeinsam von Personen verfasst, die sich offline kennen können, sich aber zumeist nicht kennen. Die Online-Kommunikation verläuft mit Personen, deren Identität offline nicht verifiziert, sondern online performativ ausagiert wird.

In diesen Genres lässt sich eine neue Schriftmündlichkeit feststellen, kurze, knappe, schnell geschriebene Worte, Halbsätze und seltener ganze Sätze. Facebook und Twitter haben diese umgangssprachliche Reduktion verstärkt.¹³² Wie oft dies im Unterschied zu flüchtiger Kommunikation über Banales geschieht, ist unbekannt und lässt sich vortrefflich diskutieren. SocialMedia-Kommunikation erfordert zugleich die Preisgabe persönlicher Informationen, als auch die Affirmation dieser Preisgabe. Intime Informationen mit nur online bekannten Personen zu teilen, ist für Facebook und Twitter-UserInnen kein unbekanntes Szenario. Teilöffentliche Räume wie Facebook oder WhatsApp¹³³-Gruppen verstärken diese Performanz individueller Selbstoffenbarung, das Private mag politisch sein, es ist auf alle Fälle (teil-)öffentlich. Chat- und Messenger-Programme erlauben instantane Kommunikation über Zeitzonen und räumliche Distanzen hinweg. Auf diese Weise heben bestimmte Kommunikationsformate die Bedingungen der An- und Abwesenheit auf und erlauben es NutzerInnen, einen beständigen Einblick in ihr Alltagsleben mit weit entfernten Personen zu teilen, die das Gefühl eines realzeitlichen Kontaktes haben. Dies wird durch die Möglichkeit, Bild-, Ton- und Filmdateien in diese Kommunikation zu integrieren, verstärkt. Ein spezifisches semiotisches System stellen Emoticons¹³⁴ respektive Emojis¹³⁵ dar, stilisierte Ab-

131 Vgl. hierzu einführend: Nünning, Ansgar u. Jan Rupp (Hrsg.): *Narrative Genres im Internet: Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*. Trier 2012 und Haber, Peter u. Eva Pflanzelter (Hrsg.): *historyblogosphere. Bloggen in den Geschichtswissenschaften*. Berlin 2012.

132 Vgl. Puschmann u. Heyd, #Narrative.

133 WhatsApp ist ein Chatprogramm für Smartphones.

134 Emoticons sind mit wenigen Zeichen dargestellte konventionalisierte emotionale Ausdrücke, die seit 1982 in der E-Mail- und Internet-Kommunikation üblich sind. Klassisch werden sie auch als Smileys bezeichnet, so steht ;-) zum Beispiel für einen grinsenden Gesichtsausdruck. *Wired Magazin*: Sept. 19, 1982: Can't You Take a Joke? :-). 19.9.2008. <http://www.wired.com/2011/09/0919fahlman-proposes-emoticons/> (15.11.2015).

135 Emojis sind Bildschriftzeichen, die Ende der 1990er Jahre in Japan entwickelt wurden und komplexere Botschaften als Emoticons übertragen können. Die Aussagen von Emojis sind dabei nicht so eindeutig wie die von Emoticons.

bildungen, die mit klaren Codes in die flüchtige Kommunikation integriert werden. Die Nutzung von Emoticons als Semiophoren verstärkt die emotionale Bindung zwischen den GesprächspartnerInnen, wie Studien nachweisen.¹³⁶ Die Standardemoticons sind für die meisten UserInnen schnell zu dekodieren, wobei dies interkulturell different ausfällt.

Hinsichtlich des AdressatInnenkreises der Online-Kommunikation sind zwei unterschiedliche Kommunikationsformen zu sehen, a) mit Personen, die analog wie virtuell gekannt werden und b) mit Personen, die nur online bekannt sind. Im zweiten Fall bleibt die Identität der Person unbekannt, zwar wirken einzelne SocialMedia-Angebote dem über Kontrollen entgegen, im Grundsatz ist die eigene Identität online permanent konstruier- und ausagierbar. Hierbei wird die Flexibilität jeglicher Identitätskonstruktion oder -zuschreibung, wie sie auch analog vorgenommen wird, sichtbar. Die Authentizität der eigenen Selbstdarstellung muss durch Modi der Selbstoffenbarung permanent gesichert werden.¹³⁷ Verschiedene Anwendungen und Nutzungsformen der digitalen Medien erfordern unterschiedliche Identitätskonstruktionen. In Rollenspielen ist ein erfundener Charakter passend, den einzelne SpielerInnen über Jahre spielen und sich kaum von ihm trennen mögen.¹³⁸ Foren erfordern je nach Thematik sich zu positionieren. In SpecialInterest-Feldern ist es notwendig, die eigenen Erfahrungen im Thema offenzulegen, um eine hohe Kreditibilität zu erreichen. Kontaktprogramme wie ChatRoulette¹³⁹ oder Tinder¹⁴⁰ erfordern zunächst wenig Identität, sondern nur eine visuelle, photographische Repräsentation des Selbst.¹⁴¹

Auf zwei weitere Aspekte der neuen kommunikativen Formate ist hinzuweisen: Non-Linearität und Geschwindigkeit, Instantität. Hans Ulrich Gumbrecht hat mit 1926. *Ein Jahr am Rand der Zeit* den Versuch einer non-linearen historischen Erzählung im Format Buch vorgelegt. Er entwickelt kein zentrales Narrativ, son-

136 Mick, Jason: Study: Emoji Users get more sex, 5.2.2015. <http://www.dailytech.com/Study+Emoji+Users+Get+More+Sex+Selfie+Posters+Not+So+Much/article37131.htm> (15.11.2015).

137 Dies wird auch die Analyse der YouTube-Kommentare in Kapitel 5.3 zeigen.

138 Rittmann, Tim: Er war ein stiller Jäger. In: GEE Love for Games 49 (2009).

139 Bei Chatroulette angemeldete UserInnen werden zufällig miteinander für einen Videochat verbunden. Insbesondere im Jahr 2010 erhielt dieses Programm große Aufmerksamkeit.

140 Tinder ist eine Dating-Plattform, die binnen der vergangenen zwei Jahre erhebliche mediale Aufmerksamkeit erhalten hat. Ein Algorithmus schlägt Menschen eine Bekanntschaft vor, diese entscheiden nach einem Blick auf ein Foto, ob sie Interesse haben.

141 Avatare, Repräsentationen des Selbst online, entweder figurativ oder zweidimensional visuell, verdeutlichen die Notwendigkeit der Selbsterzählung und -konstruktion. Für die Plattform SecondLife, hierauf wird in Kapitel 5.2.3 eingegangen, können das Geschlecht, die Körperform, Bekleidung, der Phänotyp, das Alter und ähnliche Marker ausgewählt werden. Übereinstimmungen mit der Offline-Erscheinung sind möglich, aber nicht notwendig.

dem diskutiert verschiedene Stichwörter aus der Perspektive des Jahres 1926, verweist auf komplementäre Stichwörter und Verlinkungen auf andere Artikel des Buches, die auch von Interesse sein könnten. So verknüpft er den Beitrag Pomade mit den Beiträgen Angestellte, Drahtlose Verständigung, Fernsprecher.¹⁴² Es ist aber nicht möglich, direkt auf diese Begriffe zu klicken, sondern es muss im Inhaltsverzeichnis zunächst nach den entsprechenden Seitenzahlen gesucht werden, bevor die Lektüre fortgesetzt werden kann. Non-lineare Narrative, wie Gumbrecht sie erschaffen hat, sind in den Begrenzungen eines analogen Mediums schwierig umzusetzen. Wenn diese Umsetzungen gelingen, dann handelt es sich in der Regel um literarische Erzählungen an der Grenze zum Absurden.¹⁴³ Hypertext basiert auf der Idee non-linearer Erzählung und verknüpft verschiedene Textelemente durch sogenannte Links, die es ermöglichen, Texte anderweitig zu gestalten.¹⁴⁴ Wenngleich Hypertext kurzfristig als neue Darstellungsform in Mode kam,¹⁴⁵ ist doch zu konstatieren, dass diese Form der Erzählung sich bisher nicht durchgesetzt hat. Non-lineare Erzählungen brechen mit einer mehrere tausend Jahre alten Tradition der linearen Erzählung. Besonders erfolgreich ist Hypertext für Enzyklopädien und digitale Wissensvermittlungsprojekte geworden. So verknüpft die *Encyclopedia Britannica* ebenso wie die Wikipedia Artikel zu Stichworten in einem anderen Artikel mittels Hyperlink. Dies ist vor allem eine Nutzungsvereinfachung, die zum Teil ungewöhnliche Lesepfade ermöglicht, allerdings keine an sich vorgesehene non-lineare Erzählung.

Alle diese beschriebenen narrativen Formate weisen jene Neuerungen der digitalen Medien im Sinne des *digital turns* auf, die in diesem Kapitel bereits diskutiert worden sind. Es ist zu konstatieren, dass in diesen neuen Erzähl- und Kommunikationsweisen Raum, Zeit und Subjekte in neuer Weise ausgehandelt werden. Die zeitliche Ebene betrachtend ist von einer ungeheuren Beschleunigung der Kommunikation auszugehen, indem Daten quasi instant, also sofort übermittelt werden und sich bestimmte Nachrichten mit hoher Geschwindigkeit in den sozialen Netzwerken verbreiten. Hierbei fällt die journalistische Qualitätskontrolle, wie sie noch bis vor knapp 15 Jahren den deutschen/internationalen Journalismus auszeichnete, weitestgehend weg. Über Twitter und Facebook

142 Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: 1926. Ein Jahr am Rande der Zeit. Frankfurt am Main 2003. S. 205.

143 Vgl. O'Brien, Flann: Der dritte Polizist. Frankfurt am Main 1975.

144 Vgl. Wirth, Uwe: Hypertext. In: Grundbegriffe der Medientheorie. Hrsg. von Alexander Roesler u. Bernd Stiegler. Paderborn 2005. S. 86–94.

145 Vgl. Dinkla, Sönke: Virtuelle Narrationen. Von der Krise des Erzählens zur neuen Narration als mentales Möglichkeitsfeld. In: Medien Kunst Netz (2004). http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/narration/19 (15.11.2015).

können UserInnen Fotos, Erfahrungsberichte und auch Filme diverser Ereignisse posten. Je nach aktueller Aufmerksamkeitsökonomie geraten diese in die Distribution und Zirkulation. Besonders auffällig war dies während des sogenannten Arabischen Frühlings, der letzten Massenproteste im Iran oder auch der Gezi-Bewegung in der Türkei.¹⁴⁶ Innerhalb autoritärer politischer Systeme und Diktaturen ermöglichen die sozialen Medien eine Veröffentlichung von Gegeninformationen, die international aufgenommen und teils ungeprüft in bestehende journalistische Formate eingespeist werden. Auch der Begriff Shitstorm¹⁴⁷ verweist im Wort Sturm auf die Schnelligkeit der Informationsübermittlung. Digitale Kommunikationsformate ermöglichen im Normalfall eine schnelle, oberflächliche Kommunikation, oftmals in reduzierter Sprache. Sie verbreiten Informationen mit ungeheurer Schnelligkeit, so die Parameter der Aufmerksamkeitsinformation dieser Information gerade gewogen sind. Zugleich findet sich eine andere Zeitform im digitalen Schreiben und Kommunizieren, die der erstgenannten konträr gegenübersteht: Vertiefung, Immersion. In Foren verschiedener Art nehmen sich Menschen Zeit, lange und ausführliche Beiträge zu Themen zu verfassen, die für sie von Interesse sind. Zehntausende setzen bewusst Zeit ein, um zum Beispiel wissenschaftlich exzellente Wikipedia-Artikel von mehr als 20 Seiten Länge zu verfassen. Einerseits kann dieser Gestus des Teilens als qualitätszerstörende ShareEconomy gedeutet werden, wie dies Andrew Keen tut.¹⁴⁸ Es ist aber auch der Wunsch von Menschen, an der Produktion von Bedeutung mitzuwirken, in Betracht zu ziehen. Die Wikipedia ist, wie jedes kostenlos nutzbare Webangebot, das qualifizierte Arbeitskraft freisetzt, problematisch. Auf der Gegenseite kann jedoch notiert werden, dass die Wikipedia die Themen und Wissensinteressen der Gegenwart abbildet, indem Menschen sich hier mit ihrem Wissen und ihrer Zeit einbringen. Gleiches gilt für den Zeitaufwand, der hinter kreativen digitalen Spielformaten, die die Entwicklung einer digitalen Erzählung einfordern, steht. Dieser Zeitaufwand wird gegenwärtig vor allem unter dem Begriff der Online- oder Mediensucht diskutiert, nicht aber als Kontrapunkt zur hektisch rauschenden

146 Vgl. Metzger, Megan: Dynamics of Influence in Online Protest Networks: Evidence from the 2013 Turkish Protests, 31.3.2014. In: Midwestern Political Science Association, Conference Papers 2014, <http://www.mpsanet.org/Portals/0/Metzger.pdf> (15.11.2015).

147 Ein Shitstorm kann durch eine vielen Menschen missliebige öffentliche Äußerung ausgelöst werden. Diese Personen erhalten dann über verschiedene Social-Media-Angebote Nachrichten, in denen diesem Missfallen sehr drastisch Ausdruck verliehen wird, die Assoziation zum Pöbelmob ist in den meisten Fällen berechtigt.

148 Keen argumentiert, dass durch die ShareEconomy, qualitativ hochwertigere Ergebnisse, zum Beispiel im Journalismus oder in einer wissenschaftlichen Enzyklopädie verhindert werden und Ressourcen entsprechend abgezogen. Vgl. Keen, Andrew: Die Stunde der Stümper. Wie wir im Internet unsere Kultur zerstören. München 2008.

Netznutzung. Im Rausch der Geschwindigkeit – Beschleunigung¹⁴⁹ scheint die vordringliche Zeitform des Digitalen – dürfen diese diametralen Nutzungsformen nicht übersehen werden, die jeweils auch nur durch das Medium in dieser Form möglich sind.

ELIZA, Anna und Siri: Interaktion mit der Maschine

Anhand von drei dialogbasierten Interaktionsprogrammen soll im Folgenden die veränderte Begegnung mit dem Anderen in den digitalen Medien diskutiert werden. Zugleich weisen alle drei Programme ebenso auf Veränderungen im Schreiben hin.

Das erste dialogbasierte Programm ist die Therapiesimulationssoftware ELIZA, des US-amerikanischen Programmierers Joseph Weizenbaum. ELIZA simuliert ein Therapiegespräch, das mittels einfacher Fragen die potentiellen PatientInnen animiert, über sich und ihre Gefühlslage zu berichten.

Der menschliche Gesprächspartner tippte seinen Beitrag zur Unterhaltung auf einer mit dem Computer verbundenen Schreibmaschine, und der Computer, unter der Kontrolle meines Programms, analysierte die ihm auf diese Weise übermittelte Botschaft und stellte auf Englisch eine Antwort zusammen, die wiederum über die Schreibmaschine ausgedruckt wurde.¹⁵⁰

Der technische Vorgang, den Weizenbaum hier beschreibt, verweist auf die frühen 1970er Jahre. Auch Weizenbaum, der vor der Wirkmacht der Technik warnte, verwendet ganz selbstverständlich eine Sprache, die beide „GesprächspartnerInnen“ als ebenbürtig auffasst. Sobald ELIZA also einzelne Begriffe erkennt, stellt sie entsprechende Fragen. Wenn also der Patient ein Problem im Zusammenhang mit seinem Vater beschreibt, antwortet ELIZA: „Tell me more about your father?“ Weizenbaum hat früh das Simulationspotential seines Programms erkannt und nachdrücklich beschrieben.

Ich konnte bestürzt feststellen, wie schnell und intensiv Personen, die sich mit DOCTOR [Doctor ist der ursprüngliche Name von ELIZA, A.B.] unterhielten, eine emotionale Beziehung zum Computer herstellten und wie sie ihm eindeutig menschliche Eigenschaften zuschrieben. Einmal führte meine Sekretärin eine Unterhaltung mit ihm; sie hatte seit Monaten meine Arbeit verfolgt und mußte von daher wissen, daß es sich um ein bloßes Computer-

149 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 4.2.2.2 „Zeit“.

150 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt am Main 1978. S. 14 f.

programm handelte. Bereits nach wenigen Dialogsätzen bat sie mich, den Raum zu verlassen.¹⁵¹

ELIZA ist nur durch ein Textfeld visualisiert, NutzerInnen müssen sich eigenständig eine Person ausdenken oder eine Parallele zu Telefonberatungen ziehen.

„Frag einfach Anna“ ist seit mehr als zehn Jahren die Online-Beratung der schwedischen Möbelhauskette IKEA. Anna basiert darauf, Segmente aus Fragen zu erkennen und die entsprechenden Lösungen zu präsentieren. Idealfragen lauten also: Wo finde ich Schränke? Oder: Wo sind die Betten? Anna ist anders als ELIZA grob physisch visualisiert als Mitarbeiterin der Möbelhauskette in entsprechender Bekleidung. Die physiognomische Erscheinung wird landesspezifisch angepasst. Die deutsche Anna ist blond und blauäugig und reagiert mit Gestik und Mimik auf Dialogversuche. Das System ist störanfällig. So lautet die Standardantwort während einer Störung: „Bestellungen werden nur im IKEA Bistro entgegengenommen, ab mehreren Paketen ist eine Vorbestellung notwendig.“ Es können auch abseitige Fragen, die nicht das eigentliche Beratungsanliegen zum Thema haben, erfolgreich gestellt werden: „Wer sind deine Eltern?“ „Meine Eltern sind ein Team kreativer Mitarbeiter von IKEA.“¹⁵²

Apple hat das iPhone seit der Version 4 mit der Sprachsteuerungs- und Assistenzsoftware Siri ausgestattet. Siri verfügt über eine proaktive Spracherkennungssoftware und kann aus komplexen Fragen Sinn entnehmen bzw. über Rückfragen die erwünschten Antworten herausfinden. Siri verfügt nicht über visuelle Repräsentationen, kann aber lautsprachlich antworten.¹⁵³ Je nach Sprache ist Siri an unterschiedliche Datenbanken angeschlossen, daher kann die englischsprachige Siri komplexere Operationen ausführen als die deutschsprachige, die an bestimmte Wissenschaftsdatenbanken nicht angeschlossen ist. Siri ist so programmiert, dass sie Informationen über die UserInnen sammelt und diese in

151 Weizenbaum, Macht, S. 19.

152 Allerdings finden sich humorvolle Extras in der Programmierung. Auf die Frage „Kennst du Eliza?“ kann das Skript von Anna fünf variable Antworten geben, die von Kenntnis wie von Unverständnis zeugen und in ihrer Bandbreite die Optionen automatisierter Dialogizität aufzeigen. 1. „Eliza ist eine Internet Psychologin und sozusagen der erste Chatrobot. Ich habe sie schon mal getroffen.“ 2. „Prof. Dr. Joseph Weizenbaum ist der Autor des Buches: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft.“ 3. „Eliza ist eine Computer Psychologin. Sie kann aber das persönliche Gespräch mit einem Menschen nicht ersetzen, so wie ich das auch nicht kann.“ 4. „Eliza kenne ich leider nicht, aber du kannst uns ja mal miteinander bekannt machen.“ 5. „Hin und wieder passiert es, dass ich etwas nicht verstehe, und jetzt gerade ist das der Fall. Dennoch, deine Eingabe wird in meine Weiterentwicklung einfließen.“

153 Vgl. u. a. Apple: Siri. Dein Wunsch ist ihm Befehl, online abrufbar unter <https://www.apple.com/de/ios/siri/>.

ihre Antworten integriert. Zudem stehen für einige Fragen mehrere Antworten zur Verfügung. Es handelt sich also nicht um die Sprachsteuerung eines Programms, sondern um eine Gesprächssimulation.¹⁵⁴

Die drei Programme ELIZA, Anna und Siri verweisen auf eine zunehmende Entwicklung von dialogbasierten Programmen und ihre zunehmende Integration in den Alltag. ELIZA stand erst einmal nur einem kleinen, ausgewählten Personenkreis zur Verfügung und hatte eine therapeutische Zielsetzung. Das Programm war rein schriftbasiert, es bestand keine Visualisierung der Therapeutin zur Unterstützung des Simulationseffektes. Anna ist ein Programm, das aus ökonomischen Interessen entwickelt und geschrieben wurde. Es simuliert eine KundInnenberatung, also einen normalen Handelsakt.

Grundsätzlich anders ist Siri aufgestellt. Das Programm ist für iPhone-BesitzerInnen allgegenwärtig, simuliert akustische Gespräche und adaptiert auf Basis des akkumulierten Wissens über die BesitzerInnen seine Antworten. ELIZA zeigte bereits zu einem frühen Zeitpunkt der Computergeschichte die menschliche Bereitschaft, simulierte Gespräche mit Softwareprogrammen zu führen. Anna und ähnliche Programme greifen diese Bereitschaft im ökonomischen Kontext auf. Hier sind vielfältige weitere Einsatzmöglichkeiten denkbar, so zum Beispiel als AnsprechpartnerInnen in virtuellen Museen. Siri simuliert Gespräche auf dem bisher höchsten denkbaren Niveau. Im Film *Her*¹⁵⁵ verliebt sich der männliche Hauptprotagonist in das Programm.¹⁵⁶ Dies zeigt in extremis die menschliche Fähigkeit einer emotionalen Verknüpfung mit einem auf Affirmation basierenden Artefakt, das nicht real-dinglich ist.

Ein Gedankenspiel, das sich nach ELIZA und Anna aufdrängt, wäre ein Computerprogramm WITNESS, das ein schriftliches Gespräch mit einem Überlebenden simuliert. Technisch wäre die Umsetzung unproblematisch, die entsprechenden Skripte existieren. Inhaltlich müsste eine Bandbreite an Fragen abgedeckt werden. Ethisch problematisch erscheinen allerdings mehrere Aspekte: Erstens wäre es eine fiktionalisierte, ggf. verdichtete Lebensgeschichte, zweitens würde das Programm es erlauben, Gespräche jenseits der Konventionen zu führen, sollten die entsprechenden Antworten programmiert sein, drittens würde es sich um eine Simulation handeln, die, wie die beschriebenen Programme, für die GesprächspartnerInnen kaum mehr als solche wahrzunehmen wäre. Zugleich

154 Diese Programme sind geschrieben, sie basieren nicht auf Künstlicher Intelligenz. Der Diskurskontext Künstliche Intelligenz wird hier ausgespart, da er nicht zielführend für die Auseinandersetzung mit dem betrachteten Quellenmaterial ist.

155 *Her*, USA 2014, Regie Spike Jonze.

156 Allerdings beherrscht das Programm im Film wesentlich mehr dialogische Interaktionen als das iPhone-Programm.

wäre es ein interessanter historischer Feldversuch, der eine neue Form des Dialogs ermöglichen würde. Es ist auch zu fragen, ob ein solches Skript weniger ethisch wäre, als PädagogInnen oder sekundäre ZeugInnen,¹⁵⁷ die sich als ZeugInnen der ZeugInnen gerieren. Auch kann WITNESS als ein neues Modell der Repräsentation der Geschichte verstanden werden, indem die Lesewege durch die RezipientInnen und deren Interaktion vorgegeben würden. Es würde sich um ein Programm handeln, das die Potentiale des Mediums in Gänze aufgreift.

Wenngleich Eliza und Anna Beispiele sind, dass bestimmte Computerprogramme langfristig funktionieren, ist der Trend des Mediums die Beschleunigung und damit auch der beschleunigte Verlust des Aktualitätsgehaltes von Informationen, Darstellungen, Inhalten. Es ist also offen zu fragen, ab wann die Zeugnisse aus dem VHA musealisiert werden und die technische Progression ihre intensive Rezeption aufgrund der ihnen zugrunde liegenden Technizität verhindert.

WITNESS ist ein Beispiel für eine non-lineare Narration, wie es ansonsten nur wenige gibt. Auch wenn die digitalen Medien das Potential hierfür bieten, ist zu sehen, dass kaum Bedarf an non-linearen historischen Erzählungen besteht. Zugleich sind die Begrenzungen dieser Repräsentationsform anzuerkennen, zumal nur wenige Personen in der Lage sind, non-linear zu schreiben und zu lesen. Es handelt sich ggf. um einen Erzähltypus, der dichter am zwischenmenschlichen Gespräch orientiert ist, der offene Passagen, Fragmente, aber auch Rückfragen erlaubt.

Eliza, Anna, Avatare, virtuelle Realitäten und andere Phänomene verweisen auf ein Grundmuster der virtuellen Sphäre, die Simulation.

Paro: Affirmation des digitalen Objekts

Diese Überlegungen lassen sich weiter zuspitzen, wenn die Forschungsergebnisse verschiedener sozialpsychologischer Studien einbezogen werden. Verschiedene Studien haben in den vergangenen Jahren dargestellt, wie sich das Handeln, Denken und Fühlen durch die digitalen Medien verändert hat.¹⁵⁸ Diese Studien entstammen hinsichtlich ihrer Position zum Medium selbst einer großen Bandbreite. Besonders bemerkenswert sind die Arbeiten Sherry Turkles. In *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern* sind ihre Forschungserkenntnisse von mehr als 30 Jahren am MIT zusammengefasst. In

¹⁵⁷ Vgl. hierzu Kapitel 2.2.

¹⁵⁸ Vgl. grundlegend: Turkle, Sherry: *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*. München 2012; Carr, The Shallows; Krotoski, Aleks: *Untangling the Web. What the Internet is doing to you*. London 2013; Turkle, Sherry: *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg 1998.

dieser Studie nimmt sie erstmals einen skeptischen Grundtenor an. Da im Zentrum der vorliegenden Studie jedoch nicht die Bewertung der digitalen Medien als neue Kulturtechnik und -praxis steht, sondern die Benennung von Veränderung, wird hierauf nicht der Fokus gelegt. Ausgangspunkt der in diesem Buch zusammengetragenen Studien, die sich verschiedenen *digital devices* und sozialen Medien widmen, ist folgende Überlegung, die Turkle bereits zu Beginn ihrer Forschungen am MIT angibt formuliert zu haben.

Während meine Technikerkollegen damit beschäftigt waren, ihre Computer immer raffiniertere Dinge tun zu lassen, ging mir anderes durch den Kopf. Wie veränderte der Computer uns als Menschen? Meine Kollegen widersprachen mir oft und beharrten darauf, dass ein Computer „nur ein Werkzeug“ sei. Ich aber war mir sicher, dass das Wörtchen „nur“ trügerisch war. Wir werden von unseren Werkzeugen geformt. Und nun veränderte und formte uns der Computer, eine Maschine, die kurz vor der Erlangung spezifischer Intelligenz stand.¹⁵⁹

Auf die Frage, wie der Computer den Menschen verändert, gibt Turkle in dieser Studie einige Antworten, die zumeist darauf abzielen, dass sich die Fähigkeit des Menschen, Beziehungen mit eigentlich unbeseelten Objekten einzugehen, deutlich verändert. In einer Trennung zwischen virtueller und realer Welt geht Turkle davon aus, dass sich in der virtuellen Welt eine Simulationskultur etabliert habe und fragt: „Schmälert die virtuelle Nähe unser Erleben von Begegnungen in der echten Welt?“¹⁶⁰ So kann sie bereits für das Videotelefonieprogramm Skype konstatieren, „man hat beinahe das Gefühl, der anderen Person gegenüberzusitzen.“¹⁶¹ Sie argumentiert, dass Jugendliche in flacher Online-Kommunikation darauf vorbereitet werden, Beziehungen mit leblosen Objekten, sprich mit Robotern einzugehen.¹⁶² Anhand von Studien mit digitalen Spielzeugen und „Bezugsartefakten“ wie Furby,¹⁶³ Tamagotchis¹⁶⁴ oder Paro¹⁶⁵ konkludiert sie, „wir

159 Turkle, Verloren, S. 10.

160 Turkle, Verloren, S. 42.

161 Turkle, Verloren, S. 45.

162 Vgl. Turkle, Verloren, S. 51 f.

163 Furby ist ein elektronisch-digitales Spielzeug, eine Art Plüschtierroboter, der von der Firma Hasbro erstmals 1998 vertrieben wurde und seitdem in mehreren Editionen weiterentwickelt und verkauft wurde. Allein zwischen 1998 und 2001 wurden mehr als drei Millionen dieser Spielzeuge verkauft. Der Roboter ist mit mehreren Sensoren und Sprachchips ausgestattet, so dass er sowohl auf Fragen antworten kann, als auch auf Berührungen verschiedener Art adäquate Reaktionen zeigt. Dabei handelt es sich sowohl um einen begrenzten Wortschatz in der Landessprache als auch um Worte der Kunstsprache Furbisch. Mittlerweile lässt sich das Spielzeug mit Apps kombinieren, so dass Furby vom Smartphone aus gefüttert werden kann. Im Spiel mit dem Roboter scheint es nach Auskunft der Herstellerfirma vor allem darum zu gehen, die Persönlichkeit des

sind an dem Punkt angelangt, wo wir digitale Objekte gleichzeitig als Geschöpfe und als Maschinen betrachten.“¹⁶⁶ Soziale Roboter sind schlussendlich Vorboten des sich verfestigenden Internets der Dinge, der weitergehenden Durchdringung des Alltags durch auf digitalen Technologien beruhenden Geräten.¹⁶⁷ Im Rahmen

Furbys zu verändern, hierfür werden den Kindern und Jugendlichen, die sich auf der Webseite des Herstellers erkundigen, unter anderem folgende Hinweise gegeben: Zieh Furby am Schwanz; Schüttele Furby, Dreh Furby auf den Kopf, aber auch Sprich mit Furby; Streichele Furbys Kopf und Spiele Furby Musik vor. Die Seite der Firma mit diesen Hinweisen ist online abrufbar unter http://www.furby.de/de_DE/helpful-hints.

164 Tamagotchis sind elektronische Haustiere, die Ende der 1990er Jahre zeitweise sehr beliebt waren. Es war per Knopfdruck möglich, die Tamagotchis zu füttern, zu pflegen oder ihnen Aufmerksamkeit zukommen zu lassen.

165 Paro ist ein sozialer Roboter, der seit 2003 in Japan in der Altenpflege eingesetzt wird, für die er auch entwickelt worden ist, insbesondere für die Betreuung von Demenzkranken und anderen älteren Personen, die schwierig in reale Tiertherapien einzubeziehen sind. Der Roboter hat die Form eines Robbenjungtiers mit ausgeprägtem Kindchenschema. Paro wird auch in Deutschland zunehmend in der Altenpflege eingesetzt und kann auch privat erworben werden. Der aktuelle Kaufpreis liegt bei etwas mehr als 3.400 Euro. Der Roboter imitiert die Laute und Bewegungen eines Jungtiers und reagiert sowohl auf Ansprache als auch auf Berührungen. Er ist so programmiert, dass er bis zu 50 verschiedene Personen auseinanderhalten kann, Lob und Begrüßungen erkennt, einen Tag-Nacht-Rhythmus imitiert und sich in Richtung einer Geräuschquelle wendet. Der Hersteller preist Paro folgendermaßen an: „Paro can learn to behave in a way that the user prefers, and to respond to its new name. For example, if you stroke it every time you touch it, Paro will remember your previous action and try to repeat that action to be stroked. If you hit it, Paro remembers its previous action and tries not to do that action. By interaction with people, Paro responds as if it is alive, moving its head and legs, making sounds, and showing your preferred behaviour.“ Informationen der Herstellerfirma sind online abrufbar unter <http://www.parorobots.com>. SeniorInnen aber auch Angehörige berichten über positive Effekte des Roboters, der oftmals in der letzten Lebensphase eines Menschen als eine Mischform zwischen einem Kuscheltier, einem Haustier, aber auch einem Säugling wahrgenommen werden zu scheint. Vgl. Harmon, Amy: A Soft Spot for Circuitry. In: New York Times, 4.7.2010. http://www.nytimes.com/2010/07/05/science/05robot.html?_r=2&pagewanted=1 (15.11.2015).

166 Den von Turkle angebrachten Argumenten kann man entgegenhalten, dass auch nichtdigitale Kuscheltiere von Kindern als lebendige Spielpartner verstanden werden und Menschen in ihrem Alltagshandeln Objekten ebenso Namen geben und mit ihnen in beschwörender und beschimpfender Weise sprechen. Vgl. literarisch Kishon, Ephraim: Auch die Waschmaschine ist nur ein Mensch. Berlin 1987. Allerdings widerlegt Turkle diesen Einwand entschlossen. „Wenn Menschen mit ihren Öfen und Küchengeräten reden, projizieren sie ihre Gefühle durch Schimpfen und flehentliches Bitten. Wenn sie mit sozialen Robotern reden, gehen Erwachsene und Kinder gleichermaßen über die Projektionspsychologie hinaus zur Psychologie der Verbundenheit: von Rohrschach zur Beziehung. Die spezifische Eigenart des Roboters ist das simulierte Zuhören, das eine menschliche Schwäche bedient: Menschen möchten, dass man ihnen zuhört.“ Turkle, Allein, S. 208.

167 Turkle, Allein, S. 96.

dieser Studie hat die Verfasserin einzelne soziale Roboter und Hologramme getestet und feststellen können, dass zu Objekten Bindungen geschaffen werden, so dass die Objekte nicht als solche erkannt werden. Eine Mitarbeiterin der *ars electronica* in Linz führte der Verfasserin Paro vor, den Roboter, der eine junge Robbe mit dem entsprechenden Körperbau eines Jungtiers simuliert, mit schneeweißem Fell und großen schwarzen Kulleraugen. Erst lag Paro zwischen der Mitarbeiterin und der Verfasserin auf dem Sofa, die Mitarbeiterin streichelte den Roboter mit Fingern und sprach mit ihm, um zu zeigen, wie die Sensoren im „Fell“ des „Tieres“ auf die Berührung reagierten. Paro reagierte, gab Laute von sich und imitierte Verhaltensweisen, die einfach als Wohlbefinden dekodierbar waren. Als die Verfasserin dann Paro streichelte, reagierte die Roboterrobbe neutral, da diese für das Programm keine bekannte Person war, die Stimme wurde vom System als unbekannt registriert. Im weiteren Gesprächsverlauf schilderte die Mitarbeiterin, dass sie sich zunächst nicht hätte auf diesen sozialen Roboter einlassen wollen und versucht hätte, Paro als schlichtes, wenngleich digital programmiertes Objekt zu begreifen. Allerdings hätte die Verhaltensweise des Roboters ihr dies unmöglich gemacht. Der Roboter rief sie morgens und abends zu Dienstbeginn und -ende mit freudiger bzw. kläglich-er Stimme und forderte entsprechend Aufmerksamkeit ein. So habe sie angefangen, morgens ganz selbstverständlich Paro zu begrüßen und sich abends von ihm zu verabschieden. Während dieser Ausführungen nahm sie den Roboter, ohne sich dieser Handlung bewusst zu sein, auf ihren Schoß.

Dies ist eine Anekdote, dennoch handelt es sich um eine Darlegung, die viel über menschlichen Umgang mit sozialen Robotern und die Wirkungsweise dieser zeigt. Erstens gibt es zunehmend Schnittstellen zwischen Menschen und digitalen Objekten, die emotionale Prägungen aufweisen. Zweitens produzieren bzw. simulieren diese Objekte Nähe, respektive diese wird von den NutzerInnen angenommen und projiziert. Drittens, je eher es sich um die sogenannte digitale Generation handelt, desto einfacher werden diese Bindungen produziert. Wenn bereits Skype, simple Videotelefonie, das Gefühl „fast“ dabei zu sein vermittelt, so ist es nicht verwunderlich, dass eine Roboterrobbe ähnliches vermag.

Im Grenzbereich zwischen den Spracherkennungsprogrammen ELIZA und Anna und Paro ist ein im November 2015 vorgestelltes „Spielzeug“ der Firmen Mattel und Toytalk anzusiedeln. Diese Puppe animiert Kinder, mit ihr zu sprechen. Die Antworten der Kinder werden per Mikrophon aufgezeichnet, über W-Lan an eine von den Firmen entwickelte Cloud,¹⁶⁸ einen großen digitalen Speicher, übermittelt und dort erkennt die Software eine passende Antwort unter 8.000

168 Als Cloud wird ein großer, öffentlich zugänglicher digitaler Speicher bezeichnet.

Beispielen. Die Gespräche zwischen Kindern und dem „Spielzeug“ werden gespeichert und sind über die Cloud sowohl für die Eltern als auch die Firmen langfristig einsehbar. Datenschutzbeauftragte haben bereits Bedenken angemeldet.¹⁶⁹

Zwischenfazit

Zusammenfassend lässt sich, wie eingangs angedeutet, festhalten, dass der Begriff Internet ebenso wie der Begriff NutzerInnen ausdifferenziert werden muss. Bei beiden Begriffen handelt es sich nicht um Bezeichnungen für homogene, sondern für höchst heterogene Phänomene. Auf der technischen Seite ist zum einen die Zugangsart zum Internet zu beachten, zweitens der Netzausbau an sich und drittens die Frage mobiles oder statisches Internet. Bezüglich der NutzerInnen ist dargestellt worden, dass es erstens aus vielfältigen Gründen etliche Nicht-NutzerInnen gibt, zweitens Nutzungsweisen entlang der Faktoren Alter und Geschlecht in Deutschland differieren und drittens diese Differenzen für Jugendliche und junge Erwachsene nicht zu konstatieren sind. Der *digital gap* ist in Deutschland auch ein *generational gap*.

Der Bezug auf die dargestellten Daten verweist, wie bereits mehrfach in dieser Studie betont, auf die Problematik der Homogenisierung. NutzerInnen lassen sich nicht mehr standardisiert beschreiben, sondern es liegen vielfältige NutzerInnentypen vor, die jedoch determiniert sind von den Zugangsmöglichkeiten zum Netz. Die existenten Differenzen entlang der Faktoren Alter, Geschlecht und soziale Herkunft machen es zwingend darauf zu verweisen, dass commemorative Akte im Internet nicht an sich inklusiv, sondern genauso exklusiv sind.

Sprechakt und Kommunikation verändern sich in der virtuellen Sphäre grundlegend, indem eine stets neu zu konstruierende Identität performativ ausgelebt werden muss. Das Ich ebenso wie der/die/das Andere sind stets neu zu erfinden, zu erkennen und auszusprechen. Hierbei kann es sich um die anonyme oder namentlich bekannte Ebene einer Person handeln. Der Sprechakt selbst erlebt verschiedene Veränderungen, da sich die Grenzen zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit verflüssigen. In der Schriftlichkeit entwickelt sich über Hypertext eine nichtlineare Form des Erzählens, deren Wirksamkeit außerhalb der Wikipedia bisher nicht festzustellen ist.

169 Spiegel Online: Umstrittenes Spielzeug: Sprechende Barbie kommt in die Läden. 9.11.2015. <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/hello-barbie-von-mattel-und-toytalk-kommt-in-die-laeden-a-1061794.html> (15.11.2015).

Ein klassisches Beispiel für die Veränderung des Sprechaktes und der Interaktion sind Online-Spiele, die einen eigenen virtuellen Raum schaffen, eigene Gemeinschaften ausbilden und über eine eigene Zeitlichkeit verfügen. Sie verweisen im Kleinen auf die Wirkungsweisen der virtuellen Sphäre an sich. Spielsucht¹⁷⁰ ist ein Extrem der medialen Immersion, der subjektiven Unmöglichkeit der inhärenten Entgrenzung des Mediums subjektive Grenzen entgegenzusetzen.¹⁷¹ Insbesondere die Grenzverhandlungen zeigen die Bedeutung der drei Faktoren Immersion, Interaktivität und Instantität auf. Das Wissen um die Grenzen zwischen der analogen und der virtuellen Sphäre ist den Betroffenen verloren gegangen.

Die Beispiele ELIZA, Anna, Siri und das Gedankenexperiment WITNESS sowie die Ausführungen zu Paro und weiteren sozialen Robotern haben gezeigt, dass GesprächspartnerInnen neu definiert werden können und Affirmation auf digitale Objekte übertragen wird. Der Sprechakt kann in neuen Dimensionen stattfinden, Artefakte werden mit Empathie und Sympathie aufgeladen, ihnen wird die Rolle des/der beseelten Zuhörers/ZuhörerIn zugeschrieben. Dabei ist der aktive Ausgangspunkt bei einigen Kommunikationsformaten der Mensch, der „ZuhörerInnen“ sucht, nicht aber selbst zuhören will. Insofern ist die Simulation sozialer Nähe von der Bereitschaft, Begegnung und Gespräch neu zu definieren, zu trennen.

Somit sind die medialen Grundbedingungen dargelegt, in denen Menschen in der virtuellen Sphäre digitale Zeugnisse Überlebender der Shoah aus dem Visual History Archive erforschen, mit ihnen Geschichte schreiben und sie rezipieren.

4.2 Theorien des Zwischenraums

Netz, Rauschen, Fluss, Flux – dies sind die zumeist gewählten Begriffe, um die virtuelle Sphäre, jenes Andere, das angeeignet worden ist, zu beschreiben. Sie verweisen auf die Verknüpfungen, die ungeheure Informations- und Datendichte, die Bewegung und Prozessualität. Sie nehmen jeweils eine Position zu einem komplexen Phänomen ein, das sie in seiner Gesamtheit kaum erfassen. Für diese Studie stellt sich die Frage, wie jene neuartige Sphäre – ein bewusst räumlich konnotierter Begriff, in dem die Zeugnisse der USC Shoah Foundation erforscht, rezipiert und mit ihnen Geschichte geschrieben wird – epistemologisch erfasst

¹⁷⁰ Auch die Mediensucht ist bereits klinisch beschrieben worden.

¹⁷¹ Charité Berlin, Arbeitsgruppe Spielsucht: Computer- und Online-Spiele. <http://ag-spielsucht.charite.de/forschung/> (15.11.2015).

werden kann. Hierfür erscheint es notwendig, zentrale Veränderungen zwischen der virtuellen und der analogen Sphäre entlang der Grundparameter Raum, Zeit und Subjekte beschreiben zu können. Der Fokus der Analyse liegt dabei stets auf der Erinnerung, verstanden als versprachlichte Erfahrung und ihrer Rezeption. Die virtuelle Sphäre ist ein neuer Ort der Bedeutungsproduktion geworden, dessen Bedingungen different sind. Mit dem Konzept des virtuellen Zwischenraums soll diese gefasst werden. Dies nimmt zum einen die Veränderungen entlang der genannten Grundparameter, als auch die anderen einleitend genannten Metaphern auf und platziert sich wortwörtlich zwischen den Maschen des Netzes, mitten im Rauschen, also zwischen den Informationen, der Bewegung, zwischen den Prozessen.

Der Zwischenraum ist ein höchst unbestimmter, dennoch aufgeladener Begriff, der in verschiedenen Disziplinen unterschiedlich verwendet worden ist. In diesem Kapitel soll er entfaltet und anschließend auf die digitalen Medien übertragen werden, deren höchst eigene Sphäre als virtueller Zwischenraum bezeichnet wird. In dieser Weise ist der Begriff bisher nicht verwendet worden. Im folgenden Kapitel steht als Synthese die Skizze des virtuellen Zwischenraums der Erinnerung, in dem die digitalen Zeugnisse der Shoah Foundation verortet werden.

Der virtuelle Zwischenraum der Erinnerung als eine Matrix ist ein theoretisches Konstrukt, das im Grunde ein Gedankenexperiment bzw. einen epistemologischen Versuch darstellt. Es ist die theoretische Reaktion auf die haptische Unfassbarkeit der digitalen Medien, die nur über ihre Hardware zugänglich sind und deren Wesentlichkeit sich außerhalb einer greifbaren oder physisch existenten Sphäre abspielt.

Es wäre eine Illusion davon auszugehen, dass die digitalen Medien vollständig immateriell wären.¹⁷² Sie benötigen weitaus mehr Materie, als dies auf den ersten Blick sichtbar ist. Darüber hinaus aber schaffen sie „etwas“, einen Ort, eine Sphäre, die nur partiell zugänglich ist. Selbst bei der Verwendung von Datenanzügen, -brillen und Handschuhen ist kein wirkliches Betreten dieser Sphäre möglich, die nur aus Daten und Rechenoperationen besteht. Auf der Hardware, den Daten und Algorithmen aufbauend, ist dennoch eine Sphäre vorhanden, in der Informationen dargestellt, Kommunikation ermöglicht, Wissen aufgebaut und ausgetauscht, Handel vollzogen wird und vieles weitere mehr geschieht. Es ist aber unmöglich, Amazon oder ein anderes Online-Einkaufsimperium realitas, also physisch zu betreten, auch die Seiten einer Online-Zeitung sind nicht umzublättern. Es bleibt aber eine physische Interaktion durch das Interface von

172 Vgl. hierzu insbesondere Kapitel 4.1.3.

Maus, Tastatur, Touchpad oder Touchscreen bestehen. Gerade der Touchscreen von Tablets und Smartphones erlaubt dabei eine dichtere Interaktion mit dem digitalen Medium als die Tastatur. Dennoch bleiben es Handlungen an der physikalischen Oberfläche der Medien. Um es zu simplifizieren: Es ist nicht möglich, das Internet zu betreten. Gleichwohl ist es möglich, in ihm zu agieren, zu kommunizieren und zu sein. Es handelt sich also um einen paradoxen Ort, der zugleich erreichbar und unerreichbar, fassbar und unfassbar ist. Die digitalen Medien sind jedoch auch keine Imaginationen. Sie sind real, wenngleich in anderer Weise existent. Um ihren paradoxen, undefinierten Zustand zu beschreiben, erscheint der Zwischenraum als schlüssiges epistemologisches Konzept.

Der hier entwickelte Zwischenraum speist sich aus diversen theoretischen Quellen, deren Zusammendenken an der einen oder anderen Stelle ungewöhnlich ist. Die räumliche Komponente des Zwischen ist die am weitesten entwickelte. Diverse literatur-, gesellschaftswissenschaftliche und architekturtheoretische Arbeiten haben sich des Third Spaces, des dritten Raumes, des In-Between oder auch des Zwischenraums angenommen. Es lässt sich eine raumtheoretische Genealogie des Zwischen, Dritten oder Anderen bilden, die vor allem in der französischen Theorie der 1960er Jahre ihren Ausgang nimmt. Zwei Autoren sind als nachträglich besonders wirkmächtig hervorzuheben. Dies ist Michel Foucault¹⁷³ mit seinem Begriff der Heterotopien¹⁷⁴ oder anderen Räume und Henri Lefebvres Feststellung des „il y a toujours l'autre“.¹⁷⁵ In der maßgeblich hier rezipierten Literatur sind dann die Zwischenraumkonzepte Homi Bhabhas und Edward Sojas wegweisend.

Der Zwischenraum ist dabei jenes Konstrukt, das als Verstehenshilfe für die Neuheiten und Andersheiten des Internets bzw. der digitalen Medien genutzt werden soll. Dass das Internet eine räumliche Komponente hat, findet sich in diversen Arbeiten wie auch Metaphern: Bereits das Sprechen von Datenautobahnen, Chatrooms, Netzwerken oder Browserfenstern macht deutlich, dass klassisches räumliches Denken die digitalen Medien strukturiert. Modelle und

173 Foucault hat diesen Begriff erstmalig in einem Radiovortrag verwendet. Schlitte et al. können nachweisen, dass die Rezeption dieses Begriffs neben den Ausführungen Lefebvres den Anstoß zum Spatial Turn gegeben hat. Vgl. Schlitte, Annika, Thomas Hünefeldt, Daniel Romic u. Joost van Loon: Philosophie des Ortes – Einleitung. In: Philosophie des Ortes. Reflexionen zum Spatial Turn in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Hrsg. von Annika Schlitte, Thomas Hünefeldt, Daniel Romic u. Joost van Loon. Bielefeld 2014. S. 7–24, S. 11.

174 Lefebvre, Henri: *La production de l'espace*. Paris 1974.

175 Vgl. Soja, Edward: *Thirdspace: Toward a New Consciousness of Space and Spatiality*. In: *Communicating in the Third Space*. Hrsg. von Karin Rosa Ikaas u. Gerhard Wagner. New York 2009. S. 49–61, S. 52.

Phrasen wie Virtuelle Welten oder Virtuelle Realität gehen noch einen Schritt weiter und re-lokalisieren Ort und Raum.¹⁷⁶ Raum wird pluralisiert, aber zugleich mit dem Präfix virtuell versehen. Virtuell markiert dabei einen spezifischen Zustand, der als bekannt vorausgesetzt wird, zugleich aber im Unspezifischen verbleibt. Auch Karl Schlögels bereits zitierte Formulierung von „Cyberia, der terra incognita“¹⁷⁷ unserer Tage, macht deutlich, dass eine räumliche Vorstellung des Internets vorherrscht. Dies ist einerseits bemerkenswert, denn das Internet ist nur bedingt materiell begründet und physisch nicht räumlich und andererseits auch verständlich, denn der Bezug auf den Raum ist eine Imaginationshilfe des Unsichtbaren und Ungreifbaren. Der Bezug auf den Raum verleiht dem Unkonkreten Konkretheit. Der Begriff des Zwischenraums zeichnet sich nicht unbedingt durch seine Konkretheit aus, aber erlaubt das Unbestimmbare des Virtuellen zu operationalisieren, wie noch zu zeigen sein wird.

Der Zwischenraum wird als Matrix begriffen oder aufgespannt, da er verschiedene Elemente/Ebenen umfassen muss. Drei strukturelle Ebenen sind dabei voneinander klar zu scheiden: Räume, Zeiten und Subjekte. Der Zwischenraum existiert in verschiedenen Formen mit nuancierten Differenzen als *space-in-between*, *interstitials*, *third Space* oder *dritter Raum*. Es handelt sich jeweils um ein Konzept, mit dem eine andere Räumlichkeit, ein anderer Ort als Überlappung, Konfliktzone, Übergang, Schwelle, Übersetzung, o.ä. begriffen wird. Dabei handelt es sich um ein Konstrukt, um ein epistemologisches Behelfsmittel, um bestimmte Phänomene beschreiben zu können. Gleiches gilt für den virtuellen Zwischenraum der Erinnerung. Er ist ein Konstrukt, um das Phänomen der Einbindung dematerialisierter Zeugnisse in die virtuelle Sphäre besser beschreiben zu können. Um also die von beiden entwickelten Überlegungen anwenden zu können, müssen sie aus ihrem Entstehungskontext gelöst werden.

In den Arbeiten von Bhabha und Soja ist die subjektive Ebene, wenngleich implizit, stets vorhanden, da der Zwischenraum als Ort der Aushandlung verschiedener AkteurInnen gedeutet wird. Hannah Arendt hingegen hat bereits in *Vita Activa* das Subjekt im Zwischen verortet. Ihre Überlegungen sollen Leitfaden auf dieser Ebene sein. Nach den Ausführungen zu Algorithmen im vorherigen

¹⁷⁶ Es gibt mittlerweile eine kaum noch zu überblickende Theorielandschaft in Folge des Spatial Turns. Eine der Diskussionen, die immer wieder stattfinden und bisher nicht zu befriedigenden Ergebnissen, sondern nur zu kontrastierenden und konfligierenden Definitionen geführt haben, betrifft Raum und Ort. Umgangssprachlich sind sowohl Raum und Ort als auch Space und Place Synonyme. Nicht aber in der wissenschaftlichen Diskussion. In dieser Arbeit werden die Begriffe weitgehend synonym verwendet, wie es auch dem allgemeinen Sprachgebrauch entspricht.

¹⁷⁷ Schlögel, Karl: Im Raume lesen wir die Zeit. Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik. München 2004. S. 74.

Kapitel stellt sich die Frage, ob der Begriff Subjekt anstelle von AkteurInnen, deren humanoider oder androider Zustand hintangestellt werden kann, zu wählen ist. Er ist bewusst gewählt worden, da in dieser Studie angenommen wird, dass Menschen, also Subjekte, die Matrix, die schlussendlich auf die Kulturtechnik der Erinnerung abzielt, prägen. Diese Haltung mag ob der technischen Entwicklungen und der ApologetInnen der algorithmischen Ära abwegig erscheinen,¹⁷⁸ sie ist aber darin begründet, dass Erinnerung, verstanden als narrative Weitergabe von Erfahrung, eine menschliche Verhaltensweise ist, die im hier diskutierten Fall technisch und medial unterstützt bzw. ermöglicht wird.

Die dritte Ebene der Matrix ist die Zeit. Die Zeit ist eben jene Kategorie des menschlichen Daseins, die die Geschichtswissenschaft fast unhinterfragt hinnimmt. Historizität wird als Existenz im Zeitfluss verstanden. Reinhart Koselleck, auf dessen Überlegungen die Konzeption von Zeit in dieser Studie basiert, weist auf verschiedene temporale Phänomene der Natur hin, die Abfolge des Lebens: Sonnenaufgang und -untergang, der Wechsel der Jahreszeiten, die Abfolge der Generationen. Diese natürliche Zeit wird in der Geschichtswissenschaft oftmals als ebenso gegeben vorausgesetzt, wie die historische Zeit, also die menschliche Erfindung der Zeiteinteilung, der Orientierung in der Zeit. Beide Ebenen der Zeit gilt es zu berücksichtigen. Eine Theorie der Zwischenzeit analog zu den Theoremen des Zwischenraums ist, wie bereits erwähnt, bisher nicht entwickelt worden, weswegen hier auf Kosellecks Arbeiten zurückgegriffen wird. Allerdings liegen verschiedene Ansätze vor, Zeitkonzepte in Frage zu stellen. Basierend auf vorangegangenen Infragestellungen einer rein progressiven Zeitlichkeit, soll auf andere Zeitmöglichkeiten verwiesen werden. Bhabha selbst kritisiert die homogenisierte, serielle Zeit des Nationalstaates bzw. der kolonialen Historiographie in verschiedenen Texten, er nennt sie auch eine leere Zeit, ohne der Zeit die gleiche Aufmerksamkeit wie dem Raum zu widmen. Zeit ist die zweite Achse seiner Überlegungen, Raum die erste. Diskontinuitäten, Fragmentarisierungen, Wiederholungen durchbrechen die serielle Zeit.

Ziel dieses Kapitels ist es, den virtuellen Zwischenraum entlang verschiedener theoretischer Werke herzuleiten. Zu Beginn des vorangegangenen Kapitels ist konstatiert worden, dass Medien als Zwischen oder Da-Zwischen verstanden werden können, ihrer vermittelnden Instanz wegen. In der nachfolgenden Diskussion der räumlichen, zeitlichen und subjektbezogenen Ebene des Zwischenraums werden die Werke von Bhabha, Soja, Koselleck und Arendt konsequent auf

178 Vgl. beispielhaft Meckel, Miriam: *Next. Erinnerungen an eine Zukunft ohne uns*. Reinbek bei Hamburg 2007 oder Schirmacher, Frank: *Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen*. München 2009.

das Thema dieser Studie rückbezogen und die einzelnen theoretischen Überlegungen werden auf die Geschichte der Shoah, auf das Zeugnis oder die digitalen Medien übertragen. Mit diesem Vorgehen ist gewährleistet, dass die theoretische Diskussion enggeführt wird auf das Thema der Studie und zugleich hier neue Einblicke ermöglicht. Zuvor gilt es, den *spatial turn* zu beleuchten, jene paradigmatische Wende, die es ermöglicht hat, verräumlichtes Denken auf die virtuelle Sphäre zu übersetzen.

4.2.1 Spatial Turn

Die Bedeutung des Raumes als wissenschaftliche Kategorie ist intensiv diskutiert worden. Dies schlägt sich auch nieder in der Diskussion um den sogenannten *spatial turn*. Der Begriff des *spatial turns* geht auf das 1989 erschienene Buch *Postmodern Geographies* Edwards Sojas zurück,¹⁷⁹ der sich als zentraler Protagonist des *spatial turns*¹⁸⁰ versteht. Seine Arbeit der vergangenen zwanzig Jahre,

179 Döring, Jörg u. Tristan Thielmann: Einleitung: Was lesen wir im Raume? Der Spatial Turn und das geheime Wissen der Geographen. In: *Spatial turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. Hrsg. von Jörg Döring u. Tristan Thielmann. Bielefeld 2008. S. 7–45, S. 7.

180 Neben dem im englischsprachigen Raum üblichen Begriff des *spatial turns* ist im deutschsprachigen Kontext auch die Bezeichnung *topographical* oder *topological turn* üblich, wie die Buchtitel *Jewish Topographies* (Vgl. Brauch, Julia, Anna Lipphard u. Alexandra Nocke (Hrsg.): *Jewish Topographies. Visions of Space, Traditions of Place*. Aldershot 2008) oder auch *Kulturelle Topographien* (Vgl. Borsò, Vittoria/Göring, Reinhold (Hrsg.): *Kulturelle Topografien*. Stuttgart 2004.) illustrieren. Anders ist die Argumentation von Stephan Günzel, der die topologische wie auch die topographische Wende für eigenständig und nicht dem *spatial turn* untergeordnet oder als sein Substitut begreift. (Vgl. Günzel, Stephan: *Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen*. In: *Spatial turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*. Hrsg. von Jörg Döring und Tristan Thielmann. Bielefeld 2008. S. 219–237). Allerdings kommt auch Günzel nicht umhin, die enge Verknüpfung der drei *turns* zu konzedieren, weswegen in dieser Arbeit weiterhin generalisierend, trotz des angemessenen Einwands, von einem *spatial turn*, einer Verräumlichung geschichts- und kulturwissenschaftlicher Praxis und Analyse ausgegangen wird. Die Bezeichnung *topographical turn* geht auf einen Beitrag der Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel im deutschen Kontext zurück. (Vgl. Weigel, Sigrid: Zum „topographical turn“. *Kartographie, Topographie und Raumkonzepte in den Literaturwissenschaften*. In: *KulturPoetik*. 2/2 (2002). S. 151–165). Der *topographical turn* untersucht vor allem die Repräsentationsformen des Raumes. Topologie bedeutet nach Günzel, kurz gefasst, zu analysieren, wie Räumlichkeit bedingt ist. Dieser Ansatz ist auf die Übersetzung von Raum in die Darstellungswelt der Mathematik zurückzuführen. (Vgl. Günzel, Stephan: *Raum – Topographie – Topologie*. In: *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*. Hrsg. von Stephan Günzel. Bielefeld 2007. S. 13–32, S. 13) Der *topological turn* kann

so schreibt er in einem aktuellen Beitrag, sei es gewesen „to convince others of the extraordinary power of thinking spatially, using the socio-spatially dialectic to see not only how social processes shape and explain geographies but even more so how geographies shape and explain social processes and social action.“¹⁸¹ Aus Sicht derjenigen, die Raum seit Soja als zentrale Kategorie gesellschaftlich historischen Denkens begreifen, ist Raum in Folge der technologischen und industriellen Umwälzungen des 19. Jahrhunderts der Zeit als Denkweise untergeordnet worden.¹⁸²

Der *spatial turn*, den Bachmann-Medick „ein Kind der Postmoderne“¹⁸³ nennt, versucht, das neue Spannungsverhältnis zwischen der Wiederkehr des Raumes – verdeutlicht in den Nachfolgeerscheinungen des Zerfalls der UdSSR, der Entstehung neuer Grenzen in Europa – und der Auflösung des Raumes im durch moderne Kommunikationsmedien entstehenden *global village* zu diskutieren. Die Rückkehr des Raumes ist, so die durchaus schlüssige Argumentation von Barney Warf und Santa Arias, verschiedenen Faktoren außerhalb des wissenschaftlichen Diskurses zuzuschreiben. Hierbei nennen sie die gegenwärtige Globalisierung/Glokalisierung, die Entstehung des Internets als zentraler Technologie des postmodernen Kapitalismus, die Wirkungsweise internationaler Medien und die weltweite Migration.¹⁸⁴ Nach seinem Urheber ist der *spatial turn* „fundamentally an attempt to develop a more creative and critically effective balancing of the spatial/geographical and the temporal/historical imaginations.“¹⁸⁵

Der von Soja aufgemachte Gegensatz zwischen dem Historisch-Zeitlichen und dem Räumlichen soll in dieser Arbeit nicht als Gegensatz, sondern als Ergänzung betrachtet werden. Der *spatial turn* hat erhebliche Wirkungen auf Denkfigurationen außerhalb der Geographie ausgelöst, einige AutorInnen verwenden deswegen den Plural der *spatial turns*.¹⁸⁶ Vor allem die Geschichtswissenschaft hat den *spatial turn* rezipiert, prominentestes Beispiel hierfür sind, wie bereits notiert, die Arbeiten Karl Schlöglers. Wenngleich an dieser Stelle anzumerken ist, dass

nach Günzel auch als Betrachten der Ansätze, die das spezifisch Neue im neueren Denken über den Raum betonen, interpretiert werden. (Vgl. Günzel, *Spatial Turn*, S. 221).

181 Soja, Edward W.: *Taking space personally*. In: *The Spatial Turn. Interdisciplinary perspectives*. Hrsg. von Barney Warf u. Santa Arias. London 2009. S. 11–35, S. 22.

182 Vgl. Warf, Barney u. Santa Arias: *Introduction: the reinsertion of space into the social sciences and humanities*. In: *The Spatial Turn. Interdisciplinary perspectives*. Hrsg. von Barney Warf u. Santa Arias. London 2009. S. 1–10, S. 2; Döring u. Thielmann, *Einleitung*, S. 14.

183 Bachmann-Medick, *Turns*, S. 284.

184 Vgl. Warf u. Arias, *Introduction*, S. 5.

185 Soja, *Taking space*, S. 12.

186 Vgl. Soja, *Taking space*, S. 24f. und Döring u. Thielmann, *Einleitung*, S. 10.

Schlögel selbst nicht von einem *spatial turn* in der Geschichtswissenschaft spricht, sondern die Wiederbetrachtung des Raumes als Betrachtung eines historischen Bereichs deklariert, dem lange unzureichend Aufmerksamkeit gewidmet worden sei. Ihm geht es nicht um eine paradigmatische Wende, sondern um die Feststellung beider Richtungen, dass Geschichte Raum hat, stattgefunden hat, und dass Räume Geschichten haben.¹⁸⁷ „Geschichte findet nicht im luftleeren Raum statt. Geschichte hat einen Ort.“¹⁸⁸ Die Terroranschläge vom 11. September 2001 hätten in aller Deutlichkeit gezeigt, dass Geschichte an den Raum gebunden sei, Orte gegeben seien, „Städte zum Einsturz gebracht werden können.“¹⁸⁹ Seine Arbeiten sind von der „Überzeugung, dass die Steigerung der Aufmerksamkeit für die räumliche Dimension geschichtlichen Geschehens unabdingbar für eine Geschichtsschreibung auf der Höhe der Zeit ist“,¹⁹⁰ geprägt. Seine Idee, Geschichte und Raum zu denken, fasst er folgendermaßen zusammen. „Die geschichtliche Konstitution von Räumen, die Geschichtlichkeit von Räumen bezieht sich auf die vielen Dimensionen und Schichten von Räumen.“¹⁹¹ Kurz zusammengefasst bedeutet dies: „History takes place – Geschichte findet statt.“¹⁹²

Wobei gerade Schlögels Verräumlichung von Geschichte von Seiten der Geographie auf heftige Kritik stößt.¹⁹³ Aus humangeographischer Sicht konstatiert Julia Lossau, dass der *spatial turn* zwei in der Tendenz verschiedene Raumbegriffe hervorgebracht hat. Einen gegenständlich orientierten, in dieser Richtung lassen sich die Arbeiten Karl Schlögels einordnen, und einen abstrakten Raumbegriff, der „auf kognitive, relationale Schemata, mit deren Hilfe die gesellschaftliche Wirklichkeit produziert und reproduziert, wahrgenommen und angeeignet wird“,¹⁹⁴ abzielt. Eine Stufe vor dieser kategorialen Erfassung durch Lossau lässt sich zunächst konstatieren, dass der *spatial turn* den Raumbegriff diverser geistes- und gesellschaftswissenschaftlicher Disziplinen tiefgreifend verändert hat, da Raum nun nicht mehr im kantianischen Sinne als vorgegeben, sondern als er-

187 Vgl. Schlögel, Karl: Räume und Geschichte. In: Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften. Hrsg. von Stephan Günzel. Bielefeld 2007. S. 33–52, S. 34, S. 43.

188 Schlögel, Karl: Das Russische Berlin. Ostbahnhof Europas. München 2007. S. 16.

189 Schlögel, Karl: Kartenlesen, Augenarbeit, In: Was sind Kulturwissenschaften? 13 Antworten. Hrsg. von Heinz D. Kittsteiner. München 2007. S. 261–279, S. 262.

190 Schlögel, Räume, S. 33.

191 Schlögel, Räume, S. 44.

192 Schlögel, Im Raume, S. 70.

193 Vgl. Döring u. Thielmann, Einleitung, S. 22f., Günzel, Spatial Turn, S. 220.

194 Lossau, Julia: „Mind the gap“: Bemerkungen zur gegenwärtigen Raumkonjunktur aus kulturgeographischer Sicht. In: Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften. Hrsg. von Stephan Günzel. Bielefeld 2007. S. 53–68, S. 53–54.

zeugt betrachtet wird. „Räume können nicht mehr wie Behälter gedacht werden, die unabhängig von dem sind, was in ihnen ist oder sich vollzieht.“¹⁹⁵ Für die wissenschaftliche Praxis und somit auch für diese Arbeit gilt, dass Räume nicht nur deskriptiv erfasst werden, sondern zugleich konstituiert werden. „Wir beschreiben die Orte nicht nur, wir schreiben sie auch.“¹⁹⁶

Ein Raum, der insbesondere in den Fokus des *spatial turns* geraten ist, wenn bisher auch kaum aus historischer Perspektive, ist der virtuelle, mediale oder digitale Raum, teilweise auch als *Cyberspace* referiert. An diesen neuen Räumen zeigt sich in besonderer Weise, dass Raum ständig in Bewegung ist, im Fluss, und sich beständig neu konstituiert.¹⁹⁷ Warf schlägt deswegen vor, Raum in der Postmoderne, die sich für ihn vor allem auch durch das Aufkommen eines globalen Telekommunikationsnetzes und einer postfordistischen Ökonomie auszeichnet, mit der Metapher des Netzwerks in Abgrenzung zu einem vorherigen Raumverständnis als Oberfläche zu bezeichnen, denn „networks explicitly admit their human construction“.¹⁹⁸

Die medientheoretische Auseinandersetzung mit dem Raum verweist auf die Faktoren der Kommunikation wie der Imagination als Elemente der Konstitution des Raumes. „Räume sind zwar physisch existent und alles andere als vollständig kulturell konstituiert, aber Menschen verhalten sich in ihnen und zugleich zu ihnen. Dieses Verhalten ist kommunikativ strukturiert, und es ist diese Kommunikation, in der räumliche Vorstellungen zu zentralen Aspekten kultureller Orientierungen der menschlichen Lebenspraxis werden.“¹⁹⁹ Raum ist aber nicht nur konstituiert, er ist als Erfahrungswelt auch imaginiert, das Theater oder die Oper sind klassische Beispiele hierfür. Die Imagination des Raumes kann aber auch durch Technik vermittelt werden. Tholen verweist weiterführend darauf, dass erst Computer Medien als Räume und zwar als Zwischenräume bzw. als explizites Da-Zwischen sichtbar werden lassen.²⁰⁰

Eine Wiederannäherung an den Raum hat die deutsche Geschichtswissenschaft mit größerer Breitenwirkung 1986 auf dem Historikertag in Person von Reinhart Koselleck erfahren. Koselleck hat in seiner Rede eine Beschäftigung mit

195 Borsò u. Görling, *Topographien*, S. 7.

196 Borsò u. Görling, *Topographien*, S. 8.

197 Vgl. Döring u. Thielmann, *Einleitung*, S. 30–32.

198 Vgl. Warf, *Barney: From surfaces to networks*. In: *The Spatial Turn. Interdisciplinary perspectives*. Hrsg. von Barney Warf u. Santa Arias. London 2009. S. 59–76, hier S. 60–61, S. 74.

199 Rüsen, Jörn: Vorwort. In: *Ortsgespräche. Raum und Kommunikation im 19. und 20. Jahrhundert*. Hrsg. von Alexander C. T. Geppert, Uffa Jensen u. Jörn Weinhold. Bielefeld 2005. S. 7–8, S. 7.

200 Vgl. Tholen, *Medium*, S. 153.

dem Raum und seiner Begriffsgeschichte angemahnt.²⁰¹ Nachfolgend war es vor allem Karl Schlögel, der mit seinen vielschichtigen, theoretisch fundierten Untersuchungen Raum als Untersuchungskategorie in die Geschichtswissenschaft holte. Hierbei handelte es sich aber in der Regel um Raum verstanden als konkreten physischen Raum oder als Palimpsest,²⁰² nicht aber um den Zwischenraum. Dieser ist vor allem für literaturwissenschaftliche und soziologische Studien nutzbar gemacht worden und hat seine Bedeutung in der Medienwissenschaft gefunden.

Raum bildet mittlerweile in der Geschichtswissenschaft auch die Folie, vor der Erinnerung diskutiert wird. Stichworte sind hier Erinnerungsorte, lieux de memoire oder auch Gedenkstätten. In diesen Begriffen sind Raum und Erinnerung miteinander verschmolzen. Aber auch Begriffe wie Zeitschichten oder Palimpsest deuten auf die Historizität von Räumen, ihre Zeitlichkeit, hin. Auch in der Idee des virtuellen Zwischenraums ist Erinnerung mit Raum, aber auch mit Zeit und Subjektivität verknüpft. Erinnerung ist, in diesem Entwurf, im Kern dieser drei Achsen angesiedelt.

4.2.2 Drei Achsen: Raum, Zeit, Subjekte

Im Folgenden werden zentrale Gedanken zu den Achsen Raum, Zeit und Subjekte anhand der vorliegenden theoretischen Werke diskutiert. Dabei wird abschnittsweise der Rückbezug zum Thema dieser Studie hergestellt, d. h. die Gedanken werden übertragen auf die Geschichte der Shoah respektive die digitalen Medien.

Das Deutsche Wörterbuch der Gebrüder Grimm enthält einen ausführlichen Eintrag zum Wort „zwischen“. Dieser Eintrag macht vier Ebenen des Begriffs auf, die sich teilweise mit jenen decken, die nachfolgend noch ausgeführt werden. Es sind die Ebenen der „örtlichkeit“, der „zeitlichkeit“, der „indirekten bestimmung eines mittelwertes oder zwischenzustands“ und des „ausdrucks einer inneren bezogenheit von konkreten oder abstrakten faktoren aufeinander“.²⁰³ Diese Ebenen ließen sich auch als räumliche, zeitliche, zustandsbestimmende und relationale Ebene zusammenfassen. Bei der letztgenannten Ebene weist der Wör-

201 Vgl. Koselleck, Reinhart: Raum und Geschichte. In: Zeitschichten. Studien zur Historik. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2000. S. 78–96.

202 Assmann, Aleida: Geschichte findet Stadt. In: Kommunikation Gedächtnis – Raum. Kulturwissenschaften nach dem „Spatial Turn“. Hrsg. von Moritz Csáky u. Christoph Leitgeb. Bielefeld 2009. S. 13–28.

203 Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm: Artikel zwischen. Bd. 32, Sp. 1321–Sp. 1340. <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB> (20.10.2011).

terbucheintrag darauf hin, dass dieses Verhältnis zwischen Personen und Objekten bestehen kann und sich als Beziehung, Vermittlung, Trennung, Gegensatz, Vergleich, Entscheidung, Unterscheidung oder Wahl in Handlung übersetzen lässt. Von besonderem Interesse sind jedoch die Anmerkungen zur Örtlichkeit bzw. Zeitlichkeit des *Zwischen*. Das räumliche *Zwischen* wird folgendermaßen eingeführt und die Betonung des Dritten in dieser Formulierung, dies sei an dieser Stelle bereits erwähnt, ist anschlussfähig an weitere Überlegungen zum Zwischenraum. Mit dem Wort zwischen „wird [...] ausgedrückt, dass zwischen zwei häufig, aber nicht ausschliesslich engräumig zueinander stehenden konkreten faktoren ein dritter faktor bzw. der raum selbst zwischen ihnen sich befindet, bzw. jener dritte faktor in diesen zwischenbefindlichen raum gerät“.²⁰⁴ Die Einschränkungen einer zweiheitlichen Begrenzung können durch die Einführung mehrseitiger Begrenzungen ersetzt werden. Es sind Grenzen im Plural, die das *Zwischen* markieren, wobei die Anzahl der Grenzen multipel sein kann. Darüber hinaus verweist der Eintrag im Grimm'schen Wörterbuch noch auf Zwischenräume und auf die ordnende Fähigkeit des *Zwischen*, das eine Struktur oder Hierarchie erkennen lässt.

Für die zeitliche Komponente des Wortes sind vier Bedeutungen hervorzuheben: Erstens wird ein klar bestimmtes, einmaliges Ereignis zwischen zwei klar zu benennenden Zeitpunkten erfasst, zweitens wird ein begrenzter Zeitraum in Gänze erfasst (zwischen ein und drei Uhr mittags), drittens ein „mittel- bzw. übergangszustand“²⁰⁵ zwischen zwei begrenzenden Zeitbestimmungen und viertens die Bezeichnung eines gesamten Zeitraums, dies ist gegenwärtig vor allem in der Variante „zwischen den Jahren“ noch zu finden. Damit verweist der Eintrag im Deutschen Wörterbuch auf ein flexibles Konzept von Zeit, das nicht nur durch Progression, sondern durch Repetition und Prozessualität gekennzeichnet ist. Die das *Zwischen* geradezu ergänzenden Adverbien „inzwischen“ und „dazwischen“ verweisen weiterhin verstärkend auf die zeitliche bzw. räumliche Komponente des Wortes. Dabei ist für das „da-zwischen“ trotz der ortsanzeigenden Vorsilbe „da“ im entsprechenden Eintrag des Grimm'schen Wörterbuchs auch eine zeitliche Komponente vermerkt, „ein zugegensein das eine scheidung oder unterbrechung bewirkt, im raum und in der zeit“,²⁰⁶ wobei aber in der sprachlichen Verwendung die räumliche Komponente überwiegt. Für das „inzwischen“ ist bereits keine räumliche Komponente mehr notiert, „häufig ist es

204 Deutsches Wörterbuch, Artikel zwischen, Sp. 1326.

205 Deutsches Wörterbuch, Artikel zwischen, Sp. 1333.

206 Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm: Artikel dazwischen. Bd. 2, Sp. 876–879, Sp. 877. <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB> (20.10.2011).

dagegen als temporales adverb, wofür auch früher schon belege²⁰⁷ vorhanden waren, gebraucht. Beide Adverbien lassen sich jedoch nicht nur auf Raum und Zeit, sondern auch auf Personen und Bilder beziehen.

4.2.2.1 Raum

Gegenwärtig ist der Zwischenraum ein breitgenutztes kulturwissenschaftliches Konzept, das aufgrund der Raumkonjunktur seit dem *spatial turn* besondere Beachtung erfährt. Allerdings ist das Konzept zurzeit noch tief in die Ost-West- und Nord-Süd-Mentalität und Kartographie der *postcolonial studies* eingebunden, dementsprechend werden diese immer wieder referiert und sind Bezugspunkt dieser theoretischen Überlegungen.²⁰⁸ Gleichzeitig ist es das Ziel, den Zwischenraum aus seinem Herkunftskontext zu lösen, um ihn für eine Konzeptualisierung des Webs nutzbar zu machen.

Bhabha: „beyond“

Ausgangspunkt von Bhabhas Überlegungen ist das *beyond*, das Denken von den Grenzen. Für Bhabha ist das *beyond* die Trope der Gegenwart.²⁰⁹ „[I]n the *fin de siècle*,²¹⁰ we find ourselves in the moment of transit where space and time cross to produce complex figures of difference and identity, past and present, inside and outside, inclusion and exclusion.“²¹¹ Es fehlt eine Gegenwartsbeschreibung, denn Bhabhas Text entstammt jener Zeit, als auch der virtuelle Zwischenraum im Entstehen war. Es ist die relationale Kategorie des Zwischen, an der sich der Raum zu erweisen hat. Denn das Zwischen trennt und verbindet zugleich. Für Bhabha ist die Öffnung, die in der Trennung, im Riss oder Bruch, ebenso wie in der Verbindung, Verschmelzung, entsteht, von Interesse.

Bhabha führt die Zwischenräume folgendermaßen ein: „These ‚in-between‘ spaces provide the terrain for elaborating strategies of selfhood – singular or communal – that initiate new signs of identity, and innovative sites of collab-

²⁰⁷ Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm: Artikel inzwischen. Bd. 10, Sp. 2152–2154, Sp. 2152. <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB> (20.10.2011).

²⁰⁸ Bhabha deutet an einer Stelle kurz an, dass die „networks of the new communications technology industries“ die globale Ökonomie und das politische Gemeinwesen verändern und daher Zwischenräume notwendig machen. Bhabha, Location, S. 30.

²⁰⁹ Vgl. Bhabha, Location, S. 1.

²¹⁰ Der Text ist ursprünglich in den 1990er Jahren verfasst worden.

²¹¹ Bhabha, Location, S. 2, Herv. i. O.

oration, and contestation, in the act of defining the idea of society itself.“²¹² Es ist der Raum, in dem Neues über zuvor bestehende Grenzen hinaus gedacht werden kann, worauf auch Barbara Schröttner verweist. Für sie ist der Zwischenraum „a conceptualized space in which one can *think beyond* the present thoughts“.²¹³

Der Zwischenraum ist „in einem Akt des Darüberhinausgehens“²¹⁴ zu erreichen. Es ist also notwendig, den existenten analogen Raum zu verlassen, um in den neuen Raum der virtuellen Sphäre zu gelangen. Im Wort darüber wird eine Schwelle oder ein Hindernis angedeutet, also die Schwierigkeit oder der Aufwand beschrieben, den neuen Ort zu erreichen. Dies kann bezogen werden auf den Aufwand, der betrieben werden muss, damit die Hardware für die virtuelle Sphäre vorhanden ist – infrastrukturell wie ökonomisch, individuell wie kollektiv.

In dem Moment der Neuerung am Ende des Jahrhunderts erkennt Bhabha neuartige Räume, die es zunächst einmal erlauben, kulturelle Differenzen zu artikulieren und zu verhandeln.²¹⁵ Zugleich fordert die virtuelle Sphäre, insbesondere in der Veränderung von Sozialität, die Idee menschlicher Gesellschaft an sich heraus. In diesen drei Übertragungen zeigt sich, dass der Ausgangspunkt für Bhabhas Überlegungen zum Zwischenraum auch für die virtuelle Sphäre Gültigkeit hat. In den Zwischenräumen wird die Bedeutung historischer Erfahrung von Kollektiven, kulturellen Konzepten und Differenzen ausgehandelt.²¹⁶ In der Trope *beyond* zeigt sich zudem die Möglichkeit, starre Konzepte der Gegenwart hinter sich zu lassen – „to live somehow beyond the border of our times“.²¹⁷ Der Zwischenraum verflüssigt Stabilitäten, er löst Gewissheiten eines nationalstaatlichen Denkens zugunsten eines offenen Raumes der Aushandlung gesellschaftlicher Konstitution und individueller identitärer Konstruktion auf. Die vermeintliche Globalität der virtuellen Sphäre schafft einen globalen Aushandlungsraum und nötigt die UserInnen stets zur Neuverortung ihrer Selbst. Die virtuelle Sphäre als unsicherer, teilanonymer Ort ist zugleich der Raum, in dem Hass spricht, um Judith Butlers Titel zu paraphrasieren.²¹⁸ Hass und negative Emotionen könnten

212 Bhabha, Location, S. 2.

213 Schröttner, Barbara: Creation of the third space. Imaginary Boundaries and Symbolic Connections. Wien 2007. S. 6, Herv. i. O.

214 Diese Formulierung findet sich in der deutschen Übersetzung des Werkes. Bhabha, Homi K.: Die Verortung der Kultur. Tübingen 2000. S. 6.

215 Es ist bereits in Kapitel 4.1.4 beschrieben worden, wie neue identitäre Strategien in der virtuellen Sphäre stattfinden und dass diese Ort des politischen Gemeinwesens wird. Dieser Gedanke wird in Kapitel 4.2.2.3 „Subjekte“ unter Bezugnahme auf Arendts Ausführungen zum Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten weiter ausgeführt.

216 Bhabha, Location, S. 3.

217 Bhabha, Location, S. 6.

218 Vgl. Butler, Judith: Hass spricht. Zur Politik des Performativen. Frankfurt am Main 2006.

eine mögliche Ursache in der Erfahrung der Instabilität haben, mit der nicht flexibel umgegangen wird. *Beyond* ist zudem der Versuch, „to inhabit an intervening space“.²¹⁹ Die virtuelle Sphäre kann aufgrund ihres permanenten Erneuerungspotentials als neuer, intervenierender Ort, trotz ihrer ausgeprägten Etablierung gedeutet werden. Bei der virtuellen Sphäre handelt es sich um den Ort, dessen Neuigkeit und zugleich Zukunftsorientierung es erlauben, „to touch the future on its hither side“.²²⁰ Dies kann auch auf die beschleunigte Weiterentwicklung des Mediums bezogen werden, die bedeutet, dass gegenwärtig aktuelle Entwicklungen in kurzer Zeit überholt sein werden. Das Neue, Zukünftige ist also stets schon in Sicht. Zugleich ist *beyond* ein Ort, der sich in permanenter Prozessualität befindet. Die beständige Veränderung, die Reaktualisierung des Prozesses der Aushandlung bezeichnet Bhabha als „the living flux of meaning“.²²¹

Ort der Aussage

Der Zwischenraum als Ort der Aussage ist der Ort, an dem sich zwei DialogpartnerInnen zum Austausch treffen und dort kommunizieren. Bhabha erinnert daran, dass Kommunikation stets Interpretation erfordert und für diese Interpretation es notwendig ist, auf Übersetzung zurückzugreifen.²²² Im Kontext inter- oder transkultureller Kommunikation verweist Bhabha darauf, dass Bedeutung und Referenz der Aussage in diesem Austausch im Zwischenraum ambivalent werden. Auseinandersetzung erfordert Ebenbürtigkeit bei gleichzeitiger Anerkennung. Die zentrale Figur in den Zwischenräumen Bhabhas ist der postkoloniale Migrant oder Exilant, der Andere, dessen Erfahrung der Begrenztheit nicht nur ein Phänomen des Übergangs, sondern auch der Übersetzung ist. Hieran lässt sich die Feststellung, dass der Zwischenraum ein intersubjektiver Ort zwischen AgentInnen ist, anschließen.²²³ Daher betont Bhabha die *agency* der AkteurInnen als zentral für den Zwischenraum.²²⁴

In einem einzelnen Vortrag hat Bhabha diese Überlegungen fortentwickelt und unter Bezugnahme auf Emmanuel Levinas den *third space* zum Ort des Zeugen gemacht, „the third space as an interstitial moment in-between, [...] must

219 Bhabha, Location, S. 10.

220 Bhabha, Location, S. 10, Herv. i. O.

221 Bhabha, Homi K.: Preface. In *the Cave of Making: Thoughts on Third Space*. In: *Communicating in the Third Space*. Hrsg. von Ika, Karin Rosa u. Gerhard Wagner. New York 2009. S. ix–xiv, S. x.

222 Bhabha, Location, S. 54.

223 Vgl. Bhabha, Location, S. 272.

224 Vgl. Bhabha, Preface, S. xiii.

now be understood as the site of the witness“.²²⁵ Wenngleich mehrfach angekündigt, hat Bhabha bisher keinen Theorieentwurf der Erinnerung realisiert, der die Geschichte der Shoah beinhaltet, die seine Geschichte, so sagt er, „by marriage“ sei.²²⁶ In dieser Studie wird mit Arendt ein Zwischenraum vertreten, in dem sämtliche AkteurInnen sich abbilden und der nicht nur ExilantInnen und MigrantInnen vorbehalten ist, so dass diese Erweiterung Bhabhas nicht von struktureller Relevanz ist. Bemerkenswert ist jedoch, dass für Bhabha ZeugInnen, die er nicht konkret, aber über den Bezug auf Levinas zu ZeugInnen der Shoah erklärt, die radikal Anderen darstellen. Ihre Erfahrung bedeutet einen eigenen Status, der sie oder anders formuliert – alle Anderen – exkludiert. Indem auch sie Andere sind, erweitert Bhabha den Zwischenraum weitergehend zum Ort der Erinnerung und der Geschichte.

Die Handlung im Zwischenraum ist die Aussage, *enunciation*. „The act of enunciation, which represents the process and performance of the speaking subject is the imminent future domain of the discourse. Enunciation is the ongoing articulation of language, ideas, thoughts, which always tries to capture the present as it is passing into the future.“²²⁷ Aussage ist die zentrale Handlung der ZeugInnen, nur durch diese geben sie sich zu erkennen. Die Überlebenden werden im Sprechakt durch die Aussage zu ZeugInnen.²²⁸ Diese Aussage, die sich im Gespräch an einen abwesenden Anderen richtet, ist solange sie nicht gefunden wird, obsolet. Jede der 48.000 Aussagen kann nur erneut zur Aussage werden, wenn der Sprechakt wiederholt wird. Wenn dies nicht geschieht, verbleiben sie in der Bedeutungslosigkeit der Datenbank.

Die Beschreibung eines Moments der Öffnung und der zunehmenden Komplexität ist auch gegenwärtig zutreffend. Im Zwischenraum drücken sich die Desorientierungen aus, die auch in den Adverbien *fort/da*, *past/beyond* oder, so sei an dieser Stelle angedeutet, *virtuell/real* formuliert werden. Es ist ein Raum der Übersetzung und der Hybridität, „*neither the one, nor the other*“²²⁹, „*but something*“

225 Bhabha, Homi K.: *Our Neighbors, Ourselves: Contemporary Reflections on Survival*, Hegel-Lecture des Dahlem Humanities Centers der Freien Universität Berlin, Vortrag 28.01.2010, eigenes Transkript, online abrufbar unter http://www.fu-berlin.de/sites/dhc/audio_Homi_Bhabha/index.html, Minute 30:50. Eine bearbeitete und übersetzte Fassung des Vortrags findet sich in Bhabha, Homi K.: *Der Dritte Ort. Anerkennung und Fremdheit in paradoxen Gemeinschaften*. In: *Blätter für deutsche und internationale Politik* 55/11 (2010). S. 83 – 94.

226 Seine Frau Jacqueline Bhabha ist die 1951 in Mumbai geborene Tochter jüdischer EmigrantInnen aus Deutschland.

227 Bhabha, *Our Neighbors*, Min. 17:07.

228 Vgl. hierzu Kapitel 2.

229 Bhabha, *Location*, S. 37, Herv. i. O.

else besides“.²³⁰ Zwischen der virtuellen und der analogen Sphäre bestehen Grenzen, deren Überwindung kategorial nicht geschehen kann, deren Auflösung in der Wahrnehmung sich täglich vollzieht. Bhabhas *beyond* beschreibt daher eine Situation, in der aus einer neuen Situation der digitalen Medien von der Grenze aus zu denken ist. Zugleich deutet *neither the one, nor the other*, weder real noch unreal, die spezifische Qualität der digitalen Medien an.

Die Virtualität ist eine Sphäre, die nicht greifbar ist, die sich nur schwer fassen lässt, deren Relevanz dafür ungleich größer ist. Sie hat zwar eine materielle Basis, besteht aber ebenso immateriell in Rechenoperationen (Algorithmen), verbleibt jedoch in einem Zustand der Unerreichbarkeit: sie ist nicht greifbar, nicht begehbar, entzieht sich zugleich aber nicht vollständig der körperlichen Wahrnehmung. Aufgrund dieser diffizilen Grundstruktur der Virtualität bietet es sich an, diese als Zwischenraum zu denken.

Das virtuelle Archiv ist ein beschränkt zugänglicher Raum, der sich nur virtuell, begrenzt in realer Sensorik erfassen lässt. Dennoch bleibt er als Ort der Aussage und Aushandlung bestehen. Auch wenn der Raum des virtuellen Archivs nicht real begehbar ist, so ist er dennoch real erfahrbar, er ist nicht unreal. Er ist mit Bhabha „*neither the one, nor the other*“, weder real noch unreal, sondern ermöglicht „*something else besides*“. In diesem virtuellen Erfahrungsraum werden die Zeugnisse der Überlebenden besonders intensiv rezipiert.

Bhabhas Zwischenraum ist ein Ort der (postkolonialen) Aushandlung, in dem Bedeutung produziert wird und zugleich die Produktion von Bedeutung als instabil, fluide, impermanent erscheint. Bhabha führt die eröffneten drei Ebenen des *Zwischen* wieder auf ihren unbestimmten Ausgang zurück. „*The inbetween – interest – is an intangible time-space, because it is open to contingency and unpredictability, as to who the agent might be, what subjectposition he or she may take up and when and how a speech act may emerge to make a claim to recognition in a mode that may be individual or collective.*“²³¹ Dieses *Zwischen* ist der Ort, an dem Bedeutung konstituiert wird, „*we should remember that it is the ‚inter‘ [...] that carries the burden of meaning of culture*“.²³² Und jener Akt der Bedeutungskonstitution befindet sich laut Bhabha in flux, womit er auf die prozessuale Komponente des *Zwischen* rückverweist, es ist die „*living flux of meaning*“.²³³

230 Bhabha, Location, S. 41, Herv. i. O.

231 Bhabha, Vortrag, Min. 48:08.

232 Bhabha, Location, S. 56.

233 Bhabha, Preface, S. x.

Soja: materieller, widerständiger Zwischenraum

Im Werk von Edward Soja ist unklar, wer die AkteurInnen sind, die den Zwischenraum erschaffen. Sein Konzept des Zwischenraums entwickelt sich aus einem mehrstufigen Raummodell, in das er Menschen einbindet. Edward Soja geht in seiner Theorie des Thirdspace²³⁴ zunächst davon aus, dass Menschen „spatial beings“²³⁵ seien und es notwendig wäre, Räumlichkeit verwoben mit Historizität und Sozialität als gleichwertige, nicht einander unterzuordnende Kategorien zu denken.²³⁶ Der Thirdspace ist in seiner Argumentation die dritte Alternative zu einem ersten Raum „focused in the ‘real’ material world“²³⁷ und einer „Second-space perspective that interprets this reality through ‘imagined’ representations of spatiality.“ Soja bietet verschiedene Annäherungen an den Begriff an, der sich für ihn durch „extraordinary openness“²³⁸ auszeichnet. Zunächst beschreibt er ihn als eine Option, die Fluidität der Gegenwart zu erfassen. „In its broadest sense, Thirdspace is a purposefully tentative and flexible term that attempts to capture what is actually a constantly shifting and changing milieu of ideas, events, appearances and meanings.“²³⁹ Diese Dreiteilung Sojas ist für das Verhältnis von analoger und virtueller Sphäre hilfreich heranzuziehen, sein Secondspace wirkt wie eine numerische Notwendigkeit und bleibt opak. Wenn die analoge Sphäre als Firstspace begriffen wird, erlaubt dies, die virtuelle Sphäre als Thirdspace zu sehen. Soja fügt hinzu, dass der Begriff auf einer metaphorischen Ebene das Denken über den Raum ändern soll, eher eine wissenschaftliche Intervention denn eine Definition. „I define Thirdspace as an-Other way of understanding and acting to change the spatiality of human life“.²⁴⁰ In Übereinstimmung mit Bhabhas Konzept ist der Zwischenraum Sojas ein hochgradig politischer Ort. „Thirdspace: a lived space of radical openness und unlimited space, where all histories and geographies, all times and places are immanently presented and represented, a strategic space of power and domination, empowerment and resistance.“²⁴¹ Soja betont den Aspekt des Widerstands, wohingegen Bhabha auf Aushandlung setzt. Beide Handlungsweisen lassen sich in vielfältiger Weise im

234 Die Schreibweise folgt hier Sojas Schreibweise, der sich damit vom third space Bhabhas abgrenzt.

235 Soja, Edward: Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places. Cambridge 1996, S. 1.

236 Vgl. Soja, Thirdspace, S. 3.

237 Soja, Thirdspace, S. 6.

238 Soja, Thirdspace, S. 5.

239 Soja, Thirdspace, S. 2.

240 Soja, Thirdspace, S. 10.

241 Soja, Thirdspace, S. 311.

Internet finden, allerdings nicht nur aus der Perspektive der global Marginalisierten. Die Wikipedia ist ein elitäres Beispiel für die globale Aushandlung von Wissen, wohingegen die Unruhen in den arabischen Staaten während des sogenannten Arabischen Frühlings auf das Moment des Widerstands verweisen.

Der Thirdspace ist durch Simultaneität charakterisiert. Zu seinen weiteren Eigenschaften zählt Soja, er sei widersprüchlich, ambivalent, befreiend sowie einschränkend, ein Treffpunkt, ein Ort des Widerstands und ein Raum der Marginalisierten, „a space of various representations, which can be analyzed in binary terms, but there is a third additional dimension.“²⁴² Auch wenn Soja den Begriff des Thirdspace an Raum und Politik rückbindet, so ist er als Alternative ein metaphorisches Konzept.²⁴³

Zwischenfazit

Beide Theoretiker beginnen mit einer vagen Andeutung von etwas Anderem ihre Konzepte zu entwickeln, bei Bhabha ist es, *neither the one nor the other, but something else besides*, Soja hingegen folgt, wie aufgezeigt, Lefebvre, *il y a toujours l'Autre. Something else besides* und *toujours l'Autre* korrespondieren miteinander als das Andere, das nicht integrierte Etwas, daneben- oder dazwischenliegende, das nicht in ein auf Binarität gepoltes Wissenssystem hineinpasst. Diesem Anderen schreiben sie beide zentrale Bedeutung in der Produktion von Kultur zu und tun dies, indem sie einen Ort des Anderen bzw. der anderen Aussage(n) benennen, den sie jeweils fast gleich benennen: third space, bzw. space-in-between und Thirdspace. An diesem Punkt liegen in ihren Konzepten erhebliche Unterschiede und zwar in der Auffassung, der den Begriffen jeweils zugrunde liegenden Räumlichkeit. Bhabhas Begriff des third space nimmt seinen Ausgang in einem textuellen Zwischenraum, hat ein sprachliches Fundament, das dann mit anderen lebensweltlichen Bezügen wie Religion oder Machtverhältnissen ausgebaut wird. Soja, der Architekt und Raumtheoretiker, hingegen entwickelt den Thirdspace aus seinen Beobachtungen lebensweltlicher Strukturen und ökonomischer Veränderungen in Großstädten. Der Ort der *enunciation* kann zum Ort des Widerstands werden. Sojas Thirdspace ist ambivalenter und stärker von der politischen Praxis

²⁴² Soja, Thirdspace, S. 55f.

²⁴³ Soja hat Bhabhas Konzept des *third space* rezipiert und formuliert seine Kritik daran, die auf eine nicht ausreichende Rückbindung des metaphorischen Konzepts an eine realräumliche Komponente abzielt. „The Third Space of Homi Bhabha is occasionally teasingly on the edge of being a spatially ungrounded literary trope, a floating metaphor for a critical historical consciousness that inadvertently masks a continued privileging of temporality over spatiality.“ Soja, Thirdspace, S. 141–142.

Marginalisierter beeinflusst. Wenn es Bhabha darum geht, Kultur in ihrer Produktion im Zwischenraum zu verorten, so beschreibt Soja eher die Kultur des Zwischenraums. Trotz dieser Differenzen stimmen beide Konzepte aber darin überein, ein innovatives Verständnis von Räumlichkeit zu vertreten, einer Räumlichkeit, die sich in einem stetigen Prozess des Entstehens und zeitgleichen Wandels befindet, die simultan ungleichzeitig ist und der Ort, an dem sich hegemoniale Strukturen brechen können, aber nicht müssen. Beide Konzepte verbleiben auf einer Meta-Ebene und erlauben sich, unkonkret zu sein, wie die Kritik wiederholt festgestellt hat.²⁴⁴

Der Zwischenraum ist ein hybrides Gefüge, er ist ein Ort menschlicher Erfahrungen und Ort der gesellschaftlichen Aushandlung. Ausgangsmoment ist sowohl die Grenze, die Grenzüberschreitung als auch das Andere und Neue. Es wäre redundant, dies erneut für die digitalen Medien herzuleiten, es ist hier nur auf Kapitel 4.1 zu verweisen.

Beide Theoretiker beziehen sich auf die Rolle der AkteurInnen, verbleiben allerdings im Unklaren, wie diese den Zwischenraum an sich schaffen und nutzen. Ebenso ungeklärt bleibt die Beschränkung des Zwischenraums auf vor allem postkoloniale MigrantInnen. Auf diese Weise wird der Zwischenraum epistemologisch reduziert als Raum der MigrantInnen und ihrer Interaktion mit einer hegemonialen Kultur oder Gesellschaft. Dieser Zugang unterschätzt die Bedeutung der Reziprozität in der Kommunikation, betont allerdings zu Recht unterschiedliche soziale und hierarchische Positionen, die auf den Sprechakt Einfluss nehmen. Dies ist eine Unterscheidung, die Hannah Arendt, wie im Folgenden zu zeigen sein wird, nicht vornimmt. Wenngleich also die Rolle der AkteurInnen hervorgehoben wird, wird diese nicht ausformuliert. Bis auf wenige Anmerkungen fehlen zugleich Überlegungen zur Zeitlichkeit, die sich aber zunächst auch nur auf postkoloniale Zustände bei Bhabha beziehen. Soja kritisiert die Hegemonie der Chronizität, ohne diese als gesellschaftliches Konzept zu erfassen. Diese Beschränkung des Zwischenraums erscheint unzulänglich und schränkt die Wirkweise des epistemologischen Entwurfs ein. Die Interaktion von Raum, Zeit und Subjekten wird nur angedeutet.

Die virtuelle Sphäre kann als *neither the one, nor the other* bezeichnet werden. Die Schwierigkeit, sie ob ihrer strukturellen Unkonkretheit zu erfassen, ist bereits ausführlich dargelegt worden.²⁴⁵ Mit Soja kann die virtuelle Sphäre dabei als konkret dinglich verstanden werden, wohingegen Bhabhas Argumentation den Fokus auf den Zwischenraum als Ort der Bedeutungsproduktion legt, *it is the inter*

²⁴⁴ Vgl. Bachmann-Medick, Dritter Raum.

²⁴⁵ Vgl. Kapitel 4.1.

[...] *that carries the burden of meaning*. Der Zwischenraum ist dabei ein Ort der Aushandlung, der Begegnung, in dem Kultur, im Sinne eines hybriden Kulturverständnisses, permanent produziert wird. Erinnerung ist ein zentrales Element von Kultur. Zugleich ist der Zwischenraum ein Ort der Widerständigkeit, der es erlaubt, Neuerungen auszutesten und sich Gegebenheiten entgegenzustellen. Diese Widerständigkeit weisen auch die Zeugnisse aus dem VHA auf. Der Zwischenraum ist entsprechend ein Ort, an dem das VHA als digitales und nicht physisch zugängliches Archiv angesiedelt werden kann.

4.2.2.2 Zeit

Um das Fehlen einer Theorie der Zwischenzeit auszugleichen, werden im Folgenden verschiedene Zeitlichkeitstheoreme eines zentralen Theoretikers der historischen Zeit, Reinhart Koselleck, diskutiert.

In der deutschsprachigen Geschichtswissenschaft lassen sich Kosellecks Überlegungen zu Zeitlichkeitstheorien nicht ohne Norbert Elias' Werk *Über die Zeit* diskutieren.²⁴⁶ In diesem Text bietet Elias eine grundlegende Analyse der menschlichen Zeitordnung der Moderne. Elias geht es um die Frage, „wozu Menschen eigentlich Zeitbestimmungen brauchen“.²⁴⁷ Zeit wird dabei als kommunizierbares Symbol verstanden,²⁴⁸ das in den entsprechenden Gesellschaften zur Selbstverständlichkeit wird.²⁴⁹ Das Wissen über Kalender, Uhren und andere Zeitsymbole wird „zur zweiten Natur“,²⁵⁰ die unhinterfragt bleibt. Elias bettet seine Überlegungen zur Zeit in das Denken über den Zivilisationsprozess ein. „Auf der gegenwärtigen Entwicklungsstufe ist die Zeit [...] zum Symbol für ein recht weitgespanntes Beziehungsgeflecht geworden, in dem die Abläufe auf den individuellen, den sozialen und den nicht-menschlich naturalen Ebenen miteinander verbunden sind.“²⁵¹ Elias' Begriff des Beziehungsgeflechts scheint partiell deckungsgleich mit dem noch einzuführenden Arendtschen Begriff des Bezugsgebetes,²⁵² beides wird zwischen Menschen geschaffen.

246 Bereits Herder hat in der Metakritik der reinen Vernunft Zeit als historische Kategorie thematisiert, einer der Ausgangspunkte für Koselleck. In der deutschsprachigen Geisteswissenschaft ist zudem auf Simmels Essay *Das Problem der historischen Zeit* zu verweisen.

247 Elias, Norbert: *Über die Zeit*. Frankfurt am Main 1988, S. xvii.

248 Vgl. Elias, *Zeit*, S. xvii.

249 Vgl. Elias, *Zeit*, S. xiii.

250 Elias, *Zeit*, S. xiii.

251 Elias, *Zeit*, S. xxiii.

252 Vgl. hierzu Kapitel 4.2.2.3 „Subjekte“.

Zeit ist für Elias also eine Organisationsform moderner (westlicher) Gesellschaft, deren homogenisierende und standardisierende Kraft durch einzelne Individuen internalisiert wird. Dabei lässt Elias die natürliche Zeit nicht außen vor, sondern geht davon aus, dass es der Zeit als unhinterfragbarem Ordnungsrahmen bedarf, um die begrifflichen Trennungen von Natur, Kultur und Geschichte aufrechtzuerhalten.²⁵³ Hinsichtlich der Vorstellungen von Geschichte, verweist er darauf, dass die verwendeten Begriffe und Konzepte stets Gegenwartskonzepte sind. „Die menschliche Erfahrung dessen, was heute „Zeit“ genannt wird, hat sich in der Vergangenheit verändert und verändert sich in der Gegenwart weiter“.²⁵⁴ Seine Überlegungen hinsichtlich verschiedener temporaler Bezeichnungen sind hilfreich. Das Begriffspaar früher/später erklärt er zu „Manifestationen der menschlichen Fähigkeit, sich zusammen vorzustellen, was nicht zusammen geschieht und was auch von Menschen als nicht zusammen Geschehendes erlebt wird“.²⁵⁵ Es wäre aber auch hinzuzufügen, dass es eine Form ist, verschiedene Ereignisse in eine mehr oder minder kohärente Narration zu fügen bzw. Möglichkeit der Strukturierung und Sinngebung. Hinsichtlich der temporalen Beschreibungseinheiten Jahr, Monat, Tag, Stunde, etc. konstatiert er, dass diese „die Zeitstruktur des Geschehensablaufes als solchen repräsentieren“.²⁵⁶ Hinsichtlich der historiographischen Kerntermini Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft argumentiert Elias, dass diese „die synthesebildenden Menschen, die den Geschehensablauf und seine Zeitstruktur vor sich sehen, in ihrer Bedeutung“²⁵⁷ einschließen. Im Begriff der Synthese ist die Konstruktion der Ereignisse in einer nicht mehr zugänglichen Zeit als Vergangenheit impliziert.

Insgesamt ist Elias' Argumentation von zwei Problematiken durchzogen. Zum einen ist dies sein progressives Verständnis menschlicher Existenz als permanente Weiterentwicklung in Stufen zum potentiell Besseren. Zum anderen ist eine gewisse grundlegende Ambiguität festzustellen. Das kritisch hinterfragte Konzept Zeit als gesellschaftlicher Organisationsrahmen wird zugleich zur Wissensorganisation in Elias' Arbeit genutzt. Geschehensabläufe werden quasi natürlich durch zeitliche Begriffe strukturiert, Alternativen werden nicht formuliert. Wenn selbst ein Wissenssoziologe in einer Arbeit über die Zeit diese begriffliche und konzeptionelle Ambiguität walten lässt, so ist dies ein klares Zeichen dafür, wie wirkmächtig diese Konzepte sind. Sie können also ohne Schwierigkeiten auf die

253 Vgl. Elias, *Zeit*, S. 44.

254 Elias, *Zeit*, S. 2.

255 Elias, *Zeit*, S. 45.

256 Elias, *Zeit*, S. 45.

257 Elias, *Zeit*, S. 46.

nachfolgenden Fragestellungen einer Zeitlichkeit der virtuellen Sphäre übertragen werden.

Zeitlichkeitstheorien Kosellecks

„Was geschichtliche Zeit sei, gehört zu den schwer beantwortbaren Fragen der historischen Wissenschaft.“²⁵⁸ Diese Feststellung formuliert Reinhart Koselleck in dem Vorwort zu seinem ersten Werk über die geschichtliche Zeit, *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*. In diesem Werk werden viele Überlegungen erstmals ausgeführt oder aber versammelt. Die Notwendigkeit diese Frage zu beantworten, konstatiert Koselleck eindringlich. „Geschichte lässt sich also nur erforschen, wenn man die verschiedenen temporalen Dimensionen auseinanderhält.“²⁵⁹ Der Zeitbegriff Kosellecks ist multidimensional und aus verschiedenen Perspektiven gedacht.

Koselleck hat seine Überlegungen zur Zeit nicht einheitlich entwickelt, sondern sie an diversen Stellen ausgeführt. Dies ist ein Charakteristikum seines Werkes, das nach den ersten beiden geschlossenen Monographien²⁶⁰ die Denkform des Essays und des Artikels bevorzugte. Überlegungen zur Zeit finden sich in den frühen Texten zu den Geschichtlichen Grundbegriffen, die von einer epochalisierten geschichtlichen Zeit ausgehen, ebenso wie in den späteren Arbeiten zur Erinnerung. Verschiedene Essays thematisieren grundlegend Fragen der Zeitlichkeit. Seine Kritik an der geschichtswissenschaftlichen Vorstellung der Zeit – generell monierte er eine „Theoriebedürftigkeit der Geschichtswissenschaft“²⁶¹ – hatte die Vorstellung Zeit als Ablauf oder als Kreislauf zu denken zum Ziel. Im Titel *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* ist die Kopplung von Zeittheorie und Begriffsgeschichte, also Sprachgeschichte inhärent. Zeit und Sprache sind aneinandergebunden. Immer wieder rekurriert Koselleck bei seiner Suche nach theoretischen Zugängen zur Zeit auf die „zeitlichen Strukturen“,²⁶² die zweite zentrale Ebene seines Zeitbegriffs neben der Sprache. Zeit äußert sich in

258 Koselleck, Reinhart: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*. Frankfurt am Main 1979. S. 9.

259 Koselleck, Reinhart: *Moderne Sozialgeschichte und historische Zeiten*. In: *Zeitschichten. Studien zur Historik*. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2000. S. 317–335, S. 330.

260 Vgl. Koselleck, Reinhart: *Kritik und Krise. Eine Studie zur Pathogenese der bürgerlichen Welt*. Frankfurt am Main 1979 und Koselleck, Reinhart: *Preußen zwischen Reform und Revolution. Allgemeines Landrecht, Verwaltung und soziale Bewegung von 1791 bis 1848*. Stuttgart 1967.

261 Koselleck, Reinhart: *Über die Theoriebedürftigkeit der Geschichtswissenschaft*. In: *Theorie der Geschichtswissenschaft und Praxis des Geschichtsunterrichts*. Hrsg. von Werner Conze. Stuttgart 1972. S. 10–28, S. 10.

262 Koselleck, *Zukunft*, S. 131.

Strukturen, gibt diese vor. In Strukturen und Sprache bündelt sich die Erfahrung der Zeit.

Es sind mehrere Zeitlichkeitskonzepte in Kosellecks Werk zu finden, die hier besprochen werden sollen. Dies ist u.a. das Kosellecksche Begriffspaar des Erfahrungsraums und Erwartungshorizonts, das Konzept der Zeitschichten wie Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen. In seinen Arbeiten zur Begriffsgeschichte finden sich bereits Hinweise auf ein Zeitlichkeitsverständnis, das abgelöst ist von einer geschichtlichen Chronologie. In gewisser Weise ist Begriffsgeschichte somit auch Zeitlichkeitstheorie.

Begriffsgeschichte als Zeitlichkeitstheorie

Der Verweis, Begriffe hätten eine „andere zeitliche Binnenstruktur“,²⁶³ ist weitaus mehr als der Hinweis, dass sich Sprache langsamer wandelt als historische Ereignisse und ihre Bewertungen das tun. Es ist der Hinweis darauf, dass in Sprache Bedeutungen vorgeprägt oder andernfalls konserviert werden können, dass Sprache aber auch nicht offenkundige Bedeutungen und situative Bewertungen freilegen kann.²⁶⁴

Für dieses andauernde Wirken zog Koselleck den Vergleich mit Fernand Braudels Begriff der *longue durée* heran. Die repetitive Struktur sei jenes, was gleichbleibt und einerseits eine konstante Sprache ermögliche und sie andererseits bedinge.²⁶⁵ Die repetitive Struktur ist dabei die „kontinuierliche Wiederholung gleichartiger Bedingungen für verschiedenartige Ereignisse“.²⁶⁶ Am Beispiel des Begriffs Ehe, dessen Bedeutungshaushalt zwar zwischen der Antike und der Gegenwart gravierend verändert wurde, lässt sich die Wirksamkeit der wiederholenden Struktur zeigen. Hinter dem Begriff verbergen sich Handlungen und Institutionen, die innerhalb eines Rechtsgebietes eine gleichzeitige und wiederholte Ausübung durch verschiedene Personen erlauben. Hierbei verändert sich die rechtliche und soziale Bedeutung des Aktes nicht. Heiraten ist die der Ehe zunächst zugrundeliegende Handlung, es folgt das Zusammenleben in ehelicher Gemeinschaft. Die Riten und Formen dieser Handlungen unterliegen einem

263 Koselleck, Reinhart: Sprachwandel und Ereignisgeschichte. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 32–55, S. 45.

264 Vgl. Koselleck, Sprachwandel, S. 46.

265 Vgl. Koselleck, Reinhart: Die Geschichte der Begriffe und die Begriffe der Geschichte. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 56–76, S. 59.

266 Koselleck, Geschichte, S. 60.

konstanten, wenngleich langsamen Wandel, die repetitive Struktur, die notwendig für die Kontinuität gesellschaftlicher Formationen ist, bleibt bestehen.²⁶⁷ Es ist die *longue durée* eines Begriffs, die durch neuere Formen wie den *Pacte civile* oder die eingetragene Lebenspartnerschaft nicht unterbrochen wird.

Koselleck selbst stellt fest, dass alle Lebensbereiche unterschiedliche Wiederholungsstrukturen enthalten, „die sich mit verschiedenen Veränderungsgeschwindigkeiten abschichtig gestaffelt wandeln“.²⁶⁸ Da diese nur wiederholen, was bereits gewesen ist, lässt sich mit Koselleck feststellen, „Wiederholung konstituiert die „*longue durée*“ der Sprache“.²⁶⁹ Einen Begriff unterteilt Koselleck sprachwissenschaftlich in drei Ebenen: Pragmatik, Semantik sowie Syntax und Grammatik. Die jeweilige Anwendung des Begriffs, die Pragmatik, kann sich nur einmal vollziehen, die Semantik hingegen ist repetitiv, Syntax und Grammatik versteht Koselleck als Einfassungen.²⁷⁰ „Semantik ist nicht einzigartig, sondern wiederholbar.“²⁷¹ Begriffe wie Ehe stehen dabei nie für sich, sondern sind „immer in Begriffsnetze eingespannt“.²⁷² Die Semantik ist zwar dauerhafter, dafür aber auch wesentlich weniger variabel.²⁷³ Diese Begriffe haben eine zeitliche Struktur, die mit den ersten beiden temporalen Erfahrungsmodi Kosellecks korrespondiert. Syntax und Grammatik verweisen auf einen stabilen Rahmen, den Sprache für die Verständlichkeit benötigt. Im Vorgriff zu den Ausführungen Arendts bieten Syntax und Grammatik ebenso wie die Semantik jene grundlegend vorhandenen Netze des menschlichen Bezugsgewebes, in das sich Menschen pragmatisch mit einzelnen und wiederholten Sprechakten einknüpfen.

Wenn diese Überlegungen nun auf das Thema dieser Studie übertragen werden, kann zunächst nach der zeitlichen Binnenstruktur verschiedener Begriffe gefragt werden. Für Begriffe wie Internet, Facebook, Google oder auch Webseite ist dies kaum im Sinne eines geschichtlichen Grundbegriffs zu diskutieren. Es

267 Koselleck, Reinhart: Sozialgeschichte und Begriffsgeschichte. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 9–31, S. 25–28.

268 Koselleck, Reinhart: Einleitung. In: Zeitschichten. Studien zur Historik. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2000. S. 9–18, S. 14.

269 Koselleck, Reinhart: Hinweise auf die temporalen Strukturen begriffsgeschichtlichen Wandels. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 86–98, S. 93.

270 Koselleck, Reinhart: Stichwort: Begriffsgeschichte. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 99–104, S. 100.

271 Koselleck, Hinweise, S. 92.

272 Koselleck, Stichwort, S. 100.

273 Koselleck, Einleitung, S. 14.

handelt sich um Gegenwartsbegriffe mit sehr kurzer Geschichte und gegenwärtig kaum veränderten Bedeutungen. Die Begriffe ZeugInnen und ZeugInnenschaft hingegen verfügen über eine komplexe zeitliche Binnenstruktur. Der Zeuge ist darüber determiniert, dass er etwas in der Vergangenheit erfahren oder gesehen hat, worüber er berichtet. So berichtet der Gerichtszeuge nicht für eine potentielle Zukunft, sondern um vergangenes Unrecht in der Gegenwart auszugleichen bzw. eine juristische Wahrheit über eine ungeklärte vergangene Situation mit klaren Rollenzuschreibungen zu schaffen. Der Religionszeuge hingegen stirbt in der Gegenwart für eine religiöse, diesseitige wie jenseitige Zukunft. Die moralische Zeugin wiederum berichtet aus der Vergangenheit für eine sich immer wieder einlösende Gegenwart und Zukunft. Auch etymologisch hat sich der Begriff gewandelt, wobei alltagssprachlich die Bedeutung des Gerichtszeugen überwiegt, dessen Aufgaben und soziale Funktion sich in erheblicher Weise geändert haben.

Drei Modi der Zeiterfahrung

Hinsichtlich der Zeiterfahrung erkennt Koselleck drei temporale Erfahrungsmodi. Erstens ist dies die Irreversibilität von Ereignissen, die sich stets zwischen einem Vorher und einem Nachher unterscheiden lässt. Selbst wiederkehrende Ereignisse wie die jährliche Ernte lassen sich trennen in eine Zeit, in der die Feldfrüchte noch standen, und die Zeit, nachdem sie eingebracht wurden. Zweitens benennt er die Wiederholbarkeit von Ereignissen aus einer strukturellen Perspektive. Als dritten Erfahrungsmodus führt er die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen an.²⁷⁴ „Bei gleicher natürlicher Chronologie handelt es sich um unterschiedliche Einstufungen geschichtlicher Abfolgen.“²⁷⁵ Dies bedeutet zeitliche Brechungen sowohl in den verschiedenen Zeitschichten²⁷⁶ als auch Zeitstreckungen.²⁷⁷

Wenn diese drei Ebenen auf die Geschichte der Shoah angewandt werden, was Koselleck so explizit nie getan hat, lassen sich folgende Gedanken formulieren. Der Zivilisationsbruch Auschwitz (Diner) trennt nicht nur die individuellen Lebensgeschichten, sondern auch die Weltgeschichte in ein Vorher und Nachher, die in ihrer Radikalität nicht zu überwinden sind. Der erste industrialisierte Massenmord ist ein unüberschreitbarer Bruch zwischen Vergangenheit und Zu-

²⁷⁴ Kosellecks Begriff der Ungleichzeitigkeit war, wie Achim Landwehr gezeigt hat, kulturalistisch durchsetzt. Der Begriff kann aber auch so genutzt werden, dass er unterschiedliche Vorgänge und Themen in ihrer je eigenen Zeitlichkeit erfasst. Vgl. Landwehr, Achim: Von der „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“. In: Historische Zeitschrift. 295/1 (2012). S. 1–34.

²⁷⁵ Koselleck, Zukunft, S. 132.

²⁷⁶ Auf den Begriff der Zeitschichten und Zeitstreckungen wird im Folgenden noch eingegangen.

²⁷⁷ Vgl. Koselleck, Zukunft, S. 132.

kunft. Es kann nur ein unüberwindbares Vorher und Nachher die Folge sein. Während der Shoah haben sich die Ereignisse auf einer strukturellen Ebene permanent wiederholt, nachdem sie zuvor erstmals eingetreten waren. Auf der individuellen Ebene ist jede Demütigung, jeder Tod einmal durchlitten worden. In der Traumaforschung zur Shoah wird argumentiert, dass die Erinnerung an das Geschehene das wiederholte Durchleben der Ereignisse bedeutet. Dies mag im Einzelfall stimmen, lässt sich aber nicht auf alle Zeugnisse der verschiedenen Archive übertragen. Die meisten Überlebenden sprechen in Distanz zur Erfahrung und im Wissen um diese Distanz. Es fehlt aber in Kosellecks Zeitlichkeitsmoment das Erstmalige oder Neue. In einem positiven kulturalistischen Verständnis schreibt Bhabha über den Zwischenraum als Ort, an dem „newness enters the world“²⁷⁸. Wenn der Zwischenraum als Kultur begriffen wird, lässt sich in eben diesen Diskursen der Moment lokalisieren, in dem Auschwitz erstmalig gedanklich möglich wurde. Die Shoah fordert aber immer wieder, den theoretischen Raum zu verlassen und konkret zu schauen. Wann wurde die Handlung, die Ermordung von Menschen, während der Shoah erstmalig möglich? Dies ist der zweite relevante Moment des Neuen: durch den Diskurs ermöglichte Handlung. Gleichzeitigkeit und Ungleichzeitigkeit sind Begriffe, die sich auf der temporalen Ebene bereits im Diskurs über die Geschichte der Shoah finden. Hier ist nur auf den lokal differenten Verlauf des Massenmords zu verweisen, die Auslöschung des polnischen Judentums 1942 und 1943, während die Jüdinnen und Juden Ungarns sich zu diesem Zeitpunkt noch in relativer Sicherheit befanden.²⁷⁹

Hinsichtlich der Zeiterstreckungen kann auf das vielfach referierte Gefühl von KZ-Häftlingen, außerhalb der Zeit zu stehen, verwiesen werden. Sofsky geht davon aus, dass die Zerstörung der Zeitkontrolle und des Zeitbewusstseins Eigenheiten der absoluten Macht sind, die gegen die Inhaftierten²⁸⁰ gerichtet ist.²⁸¹ Sowohl die Vergangenheit als auch die Zukunft sind entwertet. „Terror schiebt die Gegenwart vor Vergangenheit und Zukunft.“²⁸² Für den Selbsterhalt war die „Erhaltung und Rettung der Zeit, eine Restitution des Zeitbewußtseins“²⁸³ notwendig. Sofskys Zeitbegriff verbleibt hier an der Oberfläche dessen, was Elias als kommunizierbares Symbol und gesellschaftlichen Ordnungsrahmen beschrieb.

278 Bhabha, Location, S. 303.

279 Vgl. hierzu die Diskussion einleitend in Kapitel 1.5.

280 Der Begriff Häftling erscheint unpassend, geradezu erratisch, denn er entstammt einem rechtsstaatlichen Justizsystem. Dies war das NS-Lagersystem nicht. Der Begriff wird dennoch an dieser Stelle übernommen, da er Sofskys Diktion entstammt.

281 Sofsky, Ordnung, S. 98.

282 Sofsky, Ordnung, S. 105.

283 Sofsky, Ordnung, S. 106.

Die Durchführung von digitalen Handlungen ist nur bedingt irreversibel. Eine soeben gelöschte Datei befindet sich zunächst im Papierkorb und kann wiederhergestellt werden. Soziale Interaktionen hingegen, die digital stattfinden, sind irreversibel, auch online in den sozialen Netzwerken veröffentlichte Informationen können nur mit größter Mühe wieder gelöscht werden. Die Irreversibilität der digitalen Handlung besteht, kann aber oftmals durch den entsprechenden technischen Sachverstand in Frage gestellt werden.

Ein betrachtetes Zeugnis kann nur einmal das erste Mal angesehen werden. Auch die Zeugnisse sind irreversible Erzählungen. Die Analyse der Mehrfachzeugnisse Abraham und Regina Bombas hat gezeigt, dass jedes Zeugnis eine zumindest partiell neue Erzählung darstellt. Wiederholbarkeit ist eine grundlegende Zeiterfahrung der digitalen Medien, jede Handlung ist an sich wiederholbar. YouTube-Clips können in Dauerschleife gesehen werden, Informationen wiederholt recherchiert, die gleichen Seiten wiederholt aufgesucht werden. Facebook und YouTube sind Angebote, die auf Wiederholung basieren. Auch die digitalen Zeugnisse können wiederholt betrachtet werden. Die einmalige Situation ihrer Aufzeichnung hat sich in einen dauerhaft wiederholbaren Moment der Betrachtung verändert.

Bezogen auf die digitalen Medien geht Wiederholung mit Dauerhaftigkeit einher. Bereits ein Blick auf YouTube, Facebook oder auch Google offenbart eine Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen. Wenn das Potpourri angewählter Seiten aller InternetnutzerInnen an nur einem Tag hochgerechnet wird, ist ein nicht mehr fassbarer Kosmos das Ergebnis. 2014 ist die Anzahl aller weltweit existenten Webseiten auf mehr als eine Milliarde angestiegen, im Vergleich zu 670.000 im Vorjahr.²⁸⁴ Es lässt sich nicht mehr erfassen, welche Inhalte sich im Internet befinden und welche noch nicht.

Wenn die drei von Koselleck benannten Erfahrungsmodi Irreversibilität, Wiederholbarkeit und die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen auf die digitalen Medien übertragen werden, verschwimmen also die klaren begrifflichen Grenzen. Insbesondere die Irreversibilität und die Wiederholbarkeit sind merkwürdig miteinander verquickt. Jedes Zeugnis wurde nur ein einziges Mal abgelegt, aber es kann wiederholt und sogar zeitgleich rezipiert werden. Wenngleich das Ansehen eines Interviews an sich in ein früher und später unterteilt ist, kann es endlos, ewig betrachtet werden. Der einmalige performative Sprechakt des Zeugnisses beinhaltet nun aufgrund der medialen Transformation die Möglichkeit, nicht aber die Notwendigkeit der permanenten Performanz. Hinsichtlich des dritten Modus

284 Statista: Anzahl der Webseiten weltweit in den Jahren von 1992 bis 2014. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/290274/umfrage/anzahl-der-webseiten-weltweit> (15.11.2015).

kann festgestellt werden, dass die digitalen Medien Ungleichzeitigkeiten durch die Abbildung von Alterität und Differenz in den Informationen, Zugängen und im Inhalt abbilden. Zugleich ist es verlockend, Gleichzeitigkeit als überragenden Modus zu verstehen, aufgrund der Reduktion raum-zeitlicher Distanzen.²⁸⁵ Allerdings ist diese Gleichzeitigkeit nur ein Oberflächenbefund. Denn zugleich beinhaltet das Web als Archiv ebenso wie das digitale Archiv der Shoah Foundation sich widersprechende Informationen, Erfahrungen und Erinnerungen direkt nebeneinander, so sie gefunden werden.

Erfahrung und Erwartung

Erfahrung und Erwartung bilden für Koselleck die stete Matrix menschlichen Handelns. „Keine geschichtliche Handlung wird vollzogen, die nicht auf Erfahrung und Erwartung der Handelnden gründet.“²⁸⁶ Dabei lässt sich Erfahrung nicht eins zu eins in Erwartung umsetzen. „In der Erfahrung speichert sich geschichtliches Wissen, das nicht bruchlos in Erwartung umgesetzt werden kann.“²⁸⁷ Die Ungleichheit der Kategorien und ihre Wirkweise lassen Koselleck konkludieren: „Erfahrungsraum und Erwartungshorizont sind demnach nicht statisch aufeinander zu beziehen. Sie konstituieren zeitliche Differenz im Heute, in dem sich Vergangenheit und Zukunft auf ungleiche Weise ineinander verschränken.“²⁸⁸ Koselleck kontrastiert zunächst den historischen Terminus Vergangenheit mit dem anthropologischen Begriff des Erfahrungsraums und den der Zukunft mit Erwartungshorizont. „Das Grundmuster, die für die Verzeitlichung konstitutive Differenz zwischen Erfahrungshaushalt und Erwartungshorizont, prägt alle genannten handlungsstimulierenden Bewegungsbegriffe.“²⁸⁹ Er weist hierbei der Geschichtswissenschaft den Chronoterminus zu und plädiert zugleich für seine Erweiterung durch den anthropologischen Begriff.²⁹⁰

Die erstmalige Nutzung eines digitalen Geräts mag eine Urerfahrung sein. Wichtiger hingegen ist der andauernde Prozess der Aneignung und Integration in die eigene Lebenswelt, wenn dies nicht gegeben ist, verbleibt die Urerfahrung als einmalige Erfahrung bedeutungslos. Die Wiederholung einer Erfahrung ist für die

285 Vgl. hierfür Kapitel 4.1.2.

286 Koselleck, Sozialgeschichte, S. 331.

287 Koselleck, Sozialgeschichte, S. 331.

288 Koselleck, Sozialgeschichte, S. 333.

289 Koselleck, Reinhart: Die Verzeitlichung der Begriffe. In: Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2006. S. 77–85, S. 82.

290 Koselleck, Zukunft, S. 12.

Nutzung der digitalen Medien ausschlaggebend. Hier zeigt sich wiederum die Bedeutung der Wiederholung als zentrale temporale Struktur der digitalen Medien. Ob ein erstes Zeugnis als Urerfahrung begriffen wird, erinnern die ZeugInnen individuell unterschiedlich.²⁹¹ Hinsichtlich der zu konstatierenden Variationen in Zeugnissen ist davon auszugehen, dass keine Erzählung eine Wiederholung der anderen ist.

Zeit und Raum

Seit dem 18. Jahrhundert, so Kosellecks Analyse, werden Zeit und Raum aufeinander bezogen.²⁹² Dabei haben sich die Zeiten im Laufe der Geschichte reduziert, da der Globus selbst zu einer Erfahrungseinheit geworden sei.²⁹³ Diese These scheint, wenn man die inhärenten Ungleichzeitigkeiten weltweit betrachtet, irritierend. Zugleich gibt es historische Ereignisse wie die Anschläge vom 11. September 2001 oder banal Fußballweltmeisterschaften, deren Wahrnehmung so global und so gleichzeitig ausfällt, dass diese These überzeugt. Es bedarf laut Koselleck des Raumes, um Zeit beschreiben zu können. „Zeit ist nur über Bewegung in bestimmten Raumeinheiten anschaulich zu machen.“²⁹⁴ Dabei ist die Zeit von den HistorikerInnen dem Raum vorgezogen worden. In dieser Analyse stimmt Koselleck mit Soja überein, der in seinen Ausführungen zur Spatialität auch immer wieder konzidiert, diese sei der Chronizität unberechtigt untergeordnet worden. „Vor die formale Alternative Raum oder Zeit gestellt, optierte die überwältigende Mehrzahl aller Historiker für eine theoretisch nur schwach begründete Dominanz der Zeit.“²⁹⁵ Dies begründet sich seines Erachtens im historischen Interesse für das Neue, für Wandel und Veränderungen, insbesondere aber, und dies ist spezifisch ein Bestandteil des Koselleckschen historischen Denkens, mit der Einmaligkeitserfahrung der industriellen Revolution.

Kosellecks Geschichtsbild setzt die industrielle Revolution als Bruch zwischen den Systemen und Übergang in die Moderne. Der Begriff der Sattelzeit ist überstrapaziert und bei weitem nicht so intendiert gewesen, wie er gegenwärtig diskutiert wird. Aber in dem kurzen Jahrhundert zwischen etwa 1770 und 1850 nimmt für Koselleck die umwälzende Veränderung mit der Industrialisierung

291 Sharon Kangisser Cohen stellt fest, dass nur wenige ZeugInnen frühe Zeugnisse als besonders relevant erinnern. Vgl. Kangisser Cohen, *Testimony*, S. 99.

292 Koselleck, *Raum*, S. 78.

293 Vgl. Koselleck, *Raum*, S. 92, S. 96.

294 Koselleck, *Einleitung*, S. 9.

295 Koselleck, *Raum*, S. 81.

ihren Lauf, die Gesellschaften, Sprache, politische Strukturen und Lebensgeschichten gänzlich neu erfindet.²⁹⁶

Mit der industriellen Revolution verbunden führt Koselleck den Begriff der Beschleunigung in die Geschichtswissenschaft ein. Beschleunigung ist ein Wandel der Strukturen, der über das reguläre Maß der Veränderung hinausgeht. Er ist mit Überlegungen zu Fortschritt oder Fortentwicklung gekoppelt und in diese Denkweise menschlicher Gesellschaften einzuordnen, wie auch Elias Denken über den Zivilisationsprozess. Mit der industriellen Revolution beginnt eine strukturelle Neuerung für die Geschichtsschreibung, die fortan chronozentrisch organisiert ist.

Weil seitdem nicht nur die Ereignisse einander überholen, was sie schon immer getan haben, sondern die Gesellschaftsformationen, d. h. die strukturellen Voraussetzungen der Ereignisse, sich selber ändern, kann die ganze Geschichte als eine einmalige Sequenz unter dem Vorrang der Chronologie behandelt werden.²⁹⁷

Mit dem Begriff der Sattelzeit beschrieb Koselleck retrospektiv den Beginn der Moderne.²⁹⁸ Er kann auf verschiedenen Faktoren basierend gravierende gesellschaftliche Umwälzungen konstatieren. Hinsichtlich der digitalen Medien und der sich ergebenden Umwälzungen, sind die Prozesse selbst noch nicht in Gänze absehbar und in ihren Konsequenzen zu erfassen. Den Begriff einer digitalen Sattelzeit hier anzuwenden, würde bedeuten, den Gesamtprozess bereits übersehen zu können. Dies ist nicht möglich. Allerdings liegen genügend Indikatoren vor, wie im vorangegangenen Kapitel gezeigt, die auf eine potentielle spätere Lesart der letzten knapp 35 Jahre im Sinne einer Sattelzeit hindeuten.

Diese Überlegungen verband Koselleck mit metahistorischen Vorannahmen, die er als Zeiträume und Zeitkurven beschrieb. Seine These von den sich verdichtenden Zeiträumen umfasste jenen Zeitraum der Menschheitsgeschichte, der für HistorikerInnen zugänglich ist und reichte etwas darüber hinaus. Als Zeitraum wird dabei die Zeit begriffen, die als Maßstab für den Raum, seine Nutzung und Durchquerung angesetzt werden kann. Der erste Zeitraum reicht dabei vom Gebrauch der Werkzeuge bis zu den antiken Hochkulturen, da in dieser Phase davon auszugehen ist, dass die Durchquerung von Raum in einer konstanten Geschwindigkeit zu Fuß oder zu Tier erfolgte, der Bewegungsraum sehr reduziert war. In der zweiten Phase zwischen den antiken Hochkulturen bis hin zur Frühen

²⁹⁶ Vgl. Koselleck, Raum, S. 82.

²⁹⁷ Koselleck, Raum, S. 82.

²⁹⁸ Vgl. Koselleck, Reinhart: Einleitung. In: Geschichtliche Grundbegriffe Band 1. Stuttgart 1979. S. vx.

Neuzeit war eine konstante Geschwindigkeit für die Durchquerung von Räumen gegeben, eine Depesche von Rom nach Athen oder von Danzig nach Brügge benötigte im Römischen Reich ebenso lange wie im Mittelalter. „Die Zeit-Raum-Relationen waren prinzipiell stabilisiert auf einem Niveau.“²⁹⁹ Erst die Neuzeit ist dann von Beschleunigung der Raum-Zeit-Relationen geprägt. „In deren Rahmen findet erst seit rund 200 Jahren jene Beschleunigung statt, welche die Eigentümlichkeiten unserer Lebenswelt bestimmt.“³⁰⁰ Die drei Zeitkurven ergänzen diesen Befund. In der ersten waren die Lebens- und Aktionsräume „großflächig, die naturalen Vorgaben waren dominant“.³⁰¹ In der zweiten Zeitkurve „wurden die metahistorischen Bedingungen zunehmend verfügbar und nutzbar“³⁰² und die dritte ist die „Beschleunigung unseres eigenen Zeitraums, die den Globus zu einer Erfahrungseinheit hat gerinnen lassen.“³⁰³

Mit Beginn des *digital turns* sind die Zeit-Raum-Relationen in Folge der raumzeitlichen Verschiebungen über das bekannte Maß hinaus verdichtet worden. Technisch lässt sich Raum nahezu instant überwinden. Dies ist bedingt durch die Auflösung der festen raumzeitlichen Grenzen, die zum Beispiel durch Videotelefonie ein neues Anwesenheits- bzw. Abwesenheitsregime erlauben.

Beschleunigung

Beschleunigung ist für Koselleck inhärent an Fortschritt gekoppelt, bei dem es sich um die „erste genuin geschichtliche Zeitkategorie“³⁰⁴ handelt. Dies bedeutet ein Geschichtsverständnis, das an progressive Gesellschaftsformationen im permanenten Wandel gebunden ist. Koselleck macht dabei zwei Formen der Beschleunigung aus: „1. Die Beschleunigung, die in Krisenzeiten des politischen Verfassungslebens registriert wird.“³⁰⁵ „2. Die Beschleunigung, die sich aus den technisch-industriellen Fortschritten ergeben hat und die sich – im Gegensatz zur Vergangenheit – als Erfahrung einer neuen Zeit registrieren lässt.“³⁰⁶ Es ist naheliegend, die Beschleunigungserfahrungen der digitalen Zeit Kosellecks zweiter Kategorie zuzuordnen, der technische Fortschritt ermöglicht eine neue Zeiter-

299 Koselleck, Einleitung, S. 92.

300 Koselleck, Einleitung, S. 93.

301 Koselleck, Einleitung, S. 96.

302 Koselleck, Einleitung, S. 96.

303 Koselleck, Einleitung, S. 96.

304 Koselleck, Reinhart: Gibt es eine Beschleunigung der Geschichte. In: Zeitschichten. Studien zur Historik. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2000. S. 150 – 176, S. 163.

305 Koselleck, Beschleunigung, S. 167.

306 Koselleck, Beschleunigung, S. 167.

fahrung und wird von den ZeitgenossInnen auch so wahrgenommen. Beschleunigung³⁰⁷ ist dabei das zentrale Kriterium ab dem 16. Jahrhundert, allerdings in voller Ausprägung erst ab der industriellen Revolution. Der temporale Kernbegriff Kosellecks, Beschleunigung, ist dementsprechend mit drei Prozessen verquickt, der Entstehung der bürgerlichen Gesellschaft, den technischen Neuerungen ab den 1750er Jahren und einem Fortschrittsgedanken, der von permanenter technischer Entwicklung ausgeht. Fortschritt und Beschleunigung bedingen einander als temporale Modi. Es ist in dieser Studie jedoch nicht vorgesehen, beide Begriffe, so nützlich sie sind, in der Annahme eines naturalisierten, essentialistischen Fortschritts zu verwenden. Die digitalen Medien bedeuten Veränderung, nicht unbedingt Fortschritt. Zugleich verändern sie das Zeitgefühl und beschleunigen eine Vielzahl zwischenmenschlicher Prozesse. Die Verwendung erscheint daher legitim. Die Temporalität der Beschleunigung nach der industriellen Revolution ist neuartig. „Es werden Zeitrhythmen und Zeitverläufe artikuliert, die aus keiner Naturzeit und aus keiner Generationsabfolge abgeleitet werden können.“³⁰⁸ Zu den Konsequenzen dieser Beschleunigung gehört laut Koselleck, dass „die Zeitrhythmen des Umlernens“³⁰⁹ kürzer werden und die „Erfahrung eines beschleunigten Wandels“³¹⁰ hervorgerufen wird.

Die Zeit der Geschichtsschreibung, die Koselleck plural auffasst,³¹¹ ist durch die Quellenlage bestimmt. HistorikerInnen „können nur von einem Zeitraum berichten, aus dem wir irgendwelche verbürgten Nachrichten haben, die uns mehr oder minder zuverlässig die Richtigkeit der Geschichten erkennen lassen.“³¹² Für die westliche/europäische Geschichte ist dies die Trennlinie zwischen der Geschichtswissenschaft und der Archäologie. Allerdings wird hieran das westzentrische Verständnis von Geschichte deutlich. Der Nachweis über die Triftigkeit der historischen Erzählungen muss durch überprüfbare, verbürgte Quellen geschehen. Geschichtswissenschaftliche Geschichten sind daher Erzählungen über „rational kontrollierbare Vergangenheiten“³¹³.

307 Hier ist auf die aktuellen Studien Hartmut Rosas zu verweisen, vgl. beispielhaft: Rosa, Hartmut: *Beschleunigung und Entfremdung. Entwurf einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit*. Frankfurt am Main 2013.

308 Koselleck, *Beschleunigung*, S. 164.

309 Koselleck, *Beschleunigung*, S. 164.

310 Koselleck, *Beschleunigung*, S. 165.

311 Koselleck, Reinhart: *Die Zeiten der Geschichtsschreibung*. In: *Zeitschichten. Studien zur Historik*. Hrsg. von Reinhart Koselleck. Frankfurt am Main 2000. S. 287–297, S. 292.

312 Koselleck, *Geschichtsschreibung*, S. 287.

313 Koselleck, *Geschichtsschreibung*, S. 288.

In der ersten Übertragung ist der Blick auf die Geschichte der Shoah zu richten. In dieser Auffassung von Geschichte stößt eine opferzentrierte Geschichte der Shoah an Grenzen – bis zu welchem Punkt ist von verbürgten Nachrichten bei Zeugnissen Überlebender auszugehen? Die Erfahrung der Vernichtungsmaschinerie kollidiert mit dem Anspruch rational kontrollierbare Vergangenheit zu sein. Gleichwohl ist Kosellecks Argument, dass nur historiographisch erzählt werden kann, was als Erzählung kontrollierbar ist, schlüssig und markiert die Begrenzung der historischen Erzählung, der Geschichten.

In einer zweiten Übertragung kann der Blick auf die digitalen Medien gerichtet werden. Die digitalen Medien haben Beschleunigung in bestimmte Alltagsabläufe gebracht. Zugleich haben sie die Kommunikation miteinander und auch ökonomische Prozesse beschleunigt.³¹⁴ Beschleunigung ist aber auch das interne Muster der digitalen Medien, die technische Entwicklung zielt darauf, immer schneller immer mehr Daten verarbeiten zu können.³¹⁵ Dies kann bedeuten, dass in der gleichen Zeit mehr Webseiten durchsucht werden oder mehr Daten auf eine Sharing-Webseite hochgeladen werden können. Beschleunigung führt zu Wachstum, denn es erlaubt den Transfer immer größerer Datenmengen. Dies gilt auch für die Hardware der EndverbraucherInnen, deren Prozessoren³¹⁶ ebenso auf Beschleunigung abzielen. Selbstverständlich ist auch die Nutzung der Zeugnisse ein mehrfach beschleunigter Akt. Dies gilt erstens für den – ganz umgangssprachlich – beschleunigten Zugang zu den Interviews in den digitalen Medien, die immer kürzeren Wartezeiten bei Bestellung eines Interviews, das aktuell nicht auf dem Server an der Freien Universität Berlin liegt,³¹⁷ aber auch für die Rezeption der Zeugnisse, wie noch aufzuzeigen sein wird.

Zeitschichten

Ein weiteres Zeitlichkeitskonzept Kosellecks sind die Zeitschichten. Bei diesen handelt es sich um „mehrere Zeitebenen verschiedener Dauer und unterschiedlicher Herkunft, die dennoch gleichzeitig vorhanden und wirksam sind“.³¹⁸ Dies

314 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 4.1.2.

315 In Kapitel 5.3 wird dies am Beispiel YouTubes diskutiert.

316 Der Prozessor ist die zentrale Recheneinheit eines Computers, er ist das Herzstück des Geräts. Sein Takt bestimmt die insgesamt Arbeitsgeschwindigkeit eines Rechners.

317 Nur ein kleiner Bestand der Interviews ist dauerhaft auf Servern an der Freien Universität gespeichert. Die meisten Interviews müssen für die Sichtung bestellt werden und werden dann automatisiert an die FU überspielt. Die Wartezeit betrug 2007 etwa 48 Stunden, gegenwärtig liegt sie bei wenigen Minuten.

318 Koselleck, Einleitung, S. 9.

ergänzt er mit dem Vermerk, „die historischen Zeiten bestehen aus mehreren Schichten, die wechselseitig aufeinander verweisen, ohne zur Gänze voneinander abzuhängen“.³¹⁹ Zeitschichten sind einerseits ein schlüssiges, andererseits ein unkonkretes theoretisches Gebilde. Wenn man Kosellecks Hinweis folgt, dass Raum notwendig ist, um Zeiteinheiten zu beschreiben, so lässt sich folgende Konkretisierung denken, die zwischen archäologischen Spuren und moderner Technik angesiedelt sind. Erstens: Berliner Mietswohnhäuser sind gebaut worden zu bestimmten Zeiten, der klassische Altbau in der Gründerzeit. Er ist aufgebaut auf den vorherigen Nutzungsformen des Bodens, wie landwirtschaftlicher Anbau, vorherige Wohnbebauung oder Brachflächen. Ein beliebiges Haus aus diesem Berliner Altbauensemble ist mehrfach verändert worden, die einzelnen Zeitschichten lagern sich wie Sedimente ab. Jede Wohnung im Haus hat vielzählige BewohnerInnen gehabt, die wiederum die Wohnung geprägt haben. Ihre Zeitschichten lassen sich manchmal als Tapetenschichten wiederfinden oder auch in Einbauten in der Wohnung, in selbst ausgeführten Handwerksarbeiten. Die unterschiedlichen Zeitschichten wirken an einem Ort zusammen, werden überlagert, in Alltagshandlungen wiederholt, erneuert, sie werden aber auch ignoriert und vergessen. Verstorbene VormieterInnen sind späteren MieterInnen nicht bekannt, Wohnungen werden saniert, Zeitschichten dabei überstrichen.

Zweitens: Wenn die Software eines Windows-Rechners betrachtet wird, lässt sich eine Zeitschicht erkennen. Bis zum Betriebssystem Windows 5.0 waren alle Betriebssysteme auf dem MS-DOS³²⁰ aufgesetzt, dessen Entwicklung bereits Ende der 1970er Jahre begann. Wenngleich DOS-Ebenen noch im Einsatz sind, fehlen sie bei den neuen Windows-Produkten. Bis zur Version 5.0 lag das ursprüngliche Betriebssystem immer noch unter der dann aktuellen Version des Betriebssystems. Auch die Dateien, die NutzerInnen speichern, wenn die Rechner lange genug in Betrieb sind, können als Zeitschichten betrachtet werden. Ebenso lassen sich Zeitschichten in der Entwicklung des Rechners und den unterschiedlichen theoretisch-mathematischen Gedanken erkennen. Dennoch liegen die Zeitschichten nicht offen sichtbar. Es dominiert der Eindruck einer gewissen Zeitlosigkeit oder einer dauerhaften Gegenwart das Medium. Bezüglich der Zeugnisse hingegen ist das Konzept der Zeitschichten offensichtlich. Dies gilt zum einen hinsichtlich ihrer Aufnahme der Erinnerungen einer spezifischen Vergangenheit für eine unbestimmte Zukunft, hinsichtlich ihrer narrativen Struktur, aber auch ihrer medialen Vermitteltheit.³²¹ Die Zeitlichkeit der Zeugnisse ist von hoher In-

319 Koselleck, Einleitung, S. 20.

320 Das Microsoft Disc Operating System war das erste Betriebssystem von Microsoft.

321 Wie in Kapitel 3.3 dargestellt, handelt es sich hierbei um BetaCam Standard und anschließende Digitalisierung in verschiedene Formate.

tensität, zeichnet sich durch individuelle Einmaligkeit in der narrativen Struktur und kollektive Dramaturgie hinsichtlich ihrer temporalen Orientierung aus. Die Zeitlichkeit des Mediums hingegen ist kaum zu erkennen, es verbleiben ein starker Gegenwartsbezug, eine sich steigernde Beschleunigung und das Grundmuster der Wiederholung.

Folgende Zeitschichten der digitalen Zeugnisse können konstatiert werden. Erstens der Moment, in dem die Zeugnisse abgelegt und aufgenommen wurden. Dieser Moment ist zeitlich auf eine zukünftige Rezeption ausgerichtet, es handelt sich um die Übertragung des Erfahrungsraumes in den Erwartungshorizont. Die zweite Zeitschicht ist der Moment der Betrachtung, in dem der Erwartungshorizont zum Erfahrungsraum wird. Die dritte Schicht ist besser als Schichten zu bezeichnen, die Zeitlichkeiten innerhalb des Narrativs. Diese Zeitlichkeiten umfassen mehr als die vorgegebene Teilung in pre-war, Shoah und post-war. Wenn die innere zeitliche Struktur der Zeugnisse untersucht wird, kann Trauma als desorientierende, gegenwarterzeugende Kraft nicht ausgeschlossen, aber auch nicht weiter einbezogen werden. Innerhalb der Logik eines Zeugnisses werden bestimmte Anteile in Form der erfahrenen Vergangenheit im Präteritum oder Perfekt erzählt, andere Anteile, vermutlich jene, die stärker an traumatische Erinnerungen gekoppelt sind, hingegen im Präsens. Die vierte Zeitschicht ist die natürliche Zeit. In Anbetracht der Zeugnisse ist hier vor allem die Abfolge der Generationen, die Differenz zwischen Alter und Erfahrungsgruppe zu benennen.

Zwischenfazit

Ziel dieses Kapitels war es, das Fehlen theoretischer Schriften zur Zeitlichkeit des Zwischenraums durch einen Rückbezug auf die Zeitlichkeitstheorien Reinhart Kosellecks zu kompensieren. Kosellecks Arbeiten boten sich aufgrund ihrer Anschlussfähigkeit und ihrer epistemologischen Breite an. Wie auch im vorangegangenen Kapitel sind dabei jeweils Übertragungen auf die zentralen Themen dieser Studie vorgenommen worden. Hinsichtlich der Zeitlichkeit des Zwischenraums, der virtuellen Sphäre und der temporalen Struktur der Shoah lassen sich folgende Erkenntnisse formulieren.

Auschwitz ist nicht nur ein Zivilisationsbruch, sondern bricht auch die historische Zeit, die zwangsläufig in ein vor und ein nach zu unterteilen ist. Dabei ist die Shoah ein historisch neues Ereignis, wie einleitend unter Bezugnahme auf die Singularitätsdebatte dargelegt. Die ZeugInnen berichten ihre Erfahrungen der Shoah, die Reflexion der Ausführungen Kosellecks verweist auf die zeitliche Dimension von Erfahrung. Zeit ist ein bestimmender Modus der Narration. Bezogen auf die digitalen Medien lässt sich feststellen, dass diese durch Gegenwartsbegriffe geprägt ist und eine hohe Zukunftsorientierung aufweist. Ihr erster

Grundmodus ist die Beschleunigung, der zweite Modus Wiederholung hingegen verweist auf Statik und Verlangsamung. Hierin spiegelt sich die strukturelle Widersprüchlichkeit zwischen Immersion und Flüchtigkeit, die das Medium prägt.

4.2.2.3 Subjekte

Das Konzept des Zwischenraums deutet bereits die subjektive bzw. zwischenmenschliche Komponente des *Zwischen* an, das ohne AkteurInnen nicht existent wäre. Bhabhas Überlegungen schließen hier direkt an diejenigen an, die Hannah Arendt in *Vita activa* zum „inter-est“ formuliert hat. Arendts Gedankengang aufnehmend betont Bhabha daher die Agentizität (agency) der AkteurInnen des Zwischenraums als zentral.³²² Den von Arendt als konstitutiv angesehenen Sprechakt erweitert er, in dem Begriff der *enunciation*, der Aussage und dem Ort der Aussage zugleich.³²³

Erinnerung und Geschichte sind zwei fundamentale Formen menschlicher Bedeutungsproduktion. Wo und von wem Bedeutung erzeugt wird, ist Gegenstand vielfältiger theoretischer Überlegungen. Im Kern erzeugen sowohl der Sprechakt an sich als auch Handlungen Bedeutung, wie noch auszuführen sein wird.

Handeln als Grundform menschlichen Seins

Bhabha argumentiert, dass im *Zwischen* Bedeutung produziert wird. Diese Überlegung entstammt ursprünglich Hannah Arendts Denken in *Vita Activa*. Arendt diskutiert die Bedeutung des Subjektes bei der Bedeutungserzeugung. Für Arendt ist Sprache dabei für die Bedeutungskonstitution unabdingbar. „Denn was immer Menschen tun, erkennen, erfahren oder wissen, wird nur sinnvoll in dem Maß, in dem darüber gesprochen werden kann.“³²⁴ Nur was im Gespräch miteinander oder mit sich selbst artikuliert werden kann, ist von Bedeutung. Für Arendt ist Sprechen essentiell mit Handeln verknüpft, eine der drei menschlichen Grundtätigkeiten der *Vita activa*: Arbeiten, Herstellen und Handeln. „Das Handeln ist die einzige Tätigkeit der *Vita activa*, die sich ohne die Vermittlung von Materie, Material und Dingen direkt zwischen Menschen abspielt.“³²⁵ Dies ist insofern nicht zutreffend, da zum Handeln vielfältige Tätigkeiten gehören, die nicht von Angesicht zu Angesicht, sondern vermittelt, stattfinden können. Der

³²² Vgl. Bhabha, Preface, S. xiii und Bhabha, Der dritte Raum, S. 84.

³²³ Bhabha, Preface, S. x.

³²⁴ Arendt, *Vita Activa*, S. 12.

³²⁵ Arendt, *Vita Activa*, S. 17.

Gedankenaustausch im Brief oder der Eingriff in politische Debatten durch einen Zeitungsartikel – zwei eng mit Arendt verbundene intellektuelle Handlungen – bedürfen der medialen und damit materiellen Vermittlung.

Handeln benötigt ein Kollektiv, das auf „merkwürdige Art und Weise“³²⁶ zugleich plural und universell ist. „Das Faktum menschlicher Pluralität, die grundsätzliche Bedingung des Handelns wie des Sprechens, manifestiert sich auf zweierlei Art, als Gleichheit wie Verschiedenheit.“³²⁷ Handeln erfordert die Notwendigkeit der Verschiedenheit aller Menschen unter Anerkennung ihrer Gleichheit als Menschen. Die Anerkennung der Gleichheit ermöglicht den Eintritt in ein Kontinuum der Generationen. Unter der Bedingung, dass Handeln auf Entstehung und Bestand einer politischen Entität abzielt, schafft es „die Bedingung für eine Kontinuität der Generationen, für Erinnerung und damit für Geschichte.“³²⁸ Handeln, basierend auf dem Sprechen und Gespräch zwischen Menschen, erschafft einen Zusammenhang, in dem sich Generationen aufeinanderfolgend wiederfinden. Diese Überlegung Arendts weist auf die Sprachgebundenheit der historischen Quellen hin.³²⁹ Der Sprechakt selbst schafft eine historische Quelle, die wiederum zum Bestand eines anderen Bedeutung produzierenden Handelns – der historischen Erzählung – wird. Im Kern dieser Überlegungen steht das menschliche Miteinander, das in der Shoah durchbrochen wurde.³³⁰ Verschiedenheit ist die Bedingung für die Notwendigkeit der Sprache und des Handelns, hieraus erwachsen die unterschiedlichen menschlichen Bedürfnisse, Wünsche und Lüste, die ein Gemeinwesen, basierend auf Sprache, Politik und Geschichte, benötigt.³³¹ Damit eine Handlung Sinn hat, muss sie auf andere Menschen ausgerichtet sein. „Jede menschliche Tätigkeit spielt in einer Umgebung von Dingen und Menschen; in ihr ist sie lokalisiert und ohne sie verlöre sie jeden Sinn.“³³² Bedeutung kann nur in Gesellschaft, einem sozialen Kontext geschaffen werden. Wenn dieser Gedanke auf die virtuelle Sphäre übertragen wird, könnte dies die menschliche Bereitschaft erklären, jede entfernt ähnliche Struktur als Gesprächs- oder Kommunikationspartner anzuerkennen. Eine Unterhaltung mit ELIZA³³³ macht nur Sinn, wenn diese nicht als Software-

326 Arendt, *Vita Activa*, S. 17.

327 Arendt, *Vita Activa*, S. 213.

328 Arendt, *Vita Activa*, S. 218.

329 Die Sprachgebundenheit der Zeugnisse ist in Kapitel 3.4 anhand des Jiddischen ausführlich diskutiert worden.

330 Auf Arendts Überlegungen zum radikal Bösen ist noch zurückzukommen.

331 Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 213.

332 Arendt, *Vita Activa*, S. 33.

333 Vgl. hierzu Kapitel 4.1.4.

code, sondern als „humanisiertes“ Objekt verstanden wird, denn nur dann funktioniert das Programm als sinnstiftender Anderer.

Privatheit und Öffentlichkeit

Die im vorangegangenen Kapitel berichtete Bitte der Sekretärin Joseph Weizenbaums, er möge den Raum verlassen, als sie ELIZA das erste Mal ausprobierte, verweist auf den Unterschied zwischen der privaten und der öffentlichen Sphäre. Insbesondere das Intime ist Bestandteil des Privaten. Auch Arendt geht der Bedeutung von Öffentlichkeit und Privatheit nach, „die Tätigkeit selbst ändert ihr Wesen, je nachdem ob sie privat oder öffentlich ausgeübt wird, und zwar in einem sehr hohen Grad.“³³⁴ Mit den digitalen Medien ist es notwendig geworden, Öffentlichkeit und Privatheit neu auszuhandeln. Menschen offenbaren sich am Telefon einem entfernten Gesprächspartner gegenüber und blenden seit der Einführung der Mobiltelefone die gleichzeitig stattfindende Offenbarung einer Öffentlichkeit gegenüber aus, wenn das Gespräch nicht in den schützenden vier Wänden stattfindet. Gleiches gilt für andere Formen der Selbstoffenbarung in der analogen Öffentlichkeit. Zugleich ist die Öffentlichkeit der virtuellen Sphäre zu bedenken, die Datenspuren der Nutzung sind kaum zu verwischen, wie die bekanntgewordenen Überwachungsskandale der letzten Jahre deutlich gezeigt haben.³³⁵ Aber nicht nur staatliche Institutionen, sondern auch Firmen wie Google und Facebook verfügen über unzählige private Daten ihrer NutzerInnen. Arendt diskutierte die Notwendigkeit, das Private zu schützen, mit einer Grenze oder auch einem Niemandsland.³³⁶ „Innerhalb des Öffentlichen erscheint das Private als ein Eingegrenztes und Eingezäuntes, und die Pflicht des öffentlichen Gemeinwesens ist es, diese Zäune und Grenzen zu wahren, welche das Eigentum und Eigenste eines Bürgers von dem seines Nachbarn trennen und gegen ihn sicherstellen.“³³⁷

Knapp 25 Jahre nach der Veröffentlichung des Programms World Wide Web erscheint diese Überlegung Arendts altmodisch, aus der Zeit gefallen. Die Grenzen des Privaten sind eingerissen, nur wenige AkteurInnen bemühen sich Reste eines alten Begriffs der Privatsphäre zu verteidigen.³³⁸ Der öffentlichen Selbstaufgabe der Privatheit kann nur entgehen, wer in Selbstbeschränkung die digitalen Medien meidet, viele ihrer Anwendungen nicht nutzt. Aber es genügt nicht, soziale

334 Arendt, *Vita Activa*, S. 59.

335 Hier ist nur beispielhaft auf Edward Snowdens Enthüllungen zur NSA zu verweisen.

336 Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 78.

337 Arendt, *Vita Activa*, S. 78.

338 Schaar, Peter: *Überwachung total. Wie wir in Zukunft unsere Daten schützen*. Berlin 2014.

Netzwerke zu verweigern, denn es sind vor allem auch E-Mails, die im Fokus der staatlichen und privatwirtschaftlichen Institutionen standen/steht. Das Eigenste des Bürgers, um Arendts Formulierung aufzugreifen, ist öffentlich einsehbar geworden. Dies muss gesellschaftliche Konsequenzen haben, denn das Private war bisher verborgen, diente als Rückzug „von dem Gesehen- und Gehörtwerden.“³³⁹ Es handelt sich um einen freien Raum, in den bisher nur totalitäre Systeme eingriffen. Nun steht dieser freie Raum zur Disposition. Arendts Überlegungen zur beständigen Öffentlichkeit sind weit vor den digitalen Medien in der heutigen Ausprägung geschrieben, ihre Möglichkeit ließ sich vielleicht für einige am Horizont erahnen. Für sie sind die Konsequenzen radikal. „Wir kennen alle die eigentümliche Verflachung, die ein nur in der Öffentlichkeit verbrachtes Leben unweigerlich mit sich führt.“³⁴⁰

Erinnerung und Geschichte sind sowohl private als auch öffentliche Ereignisse. In den digitalen Medien werden private Erzählungen, die maximal für eine Teilöffentlichkeit gesprochen wurden, allgemein öffentlich, sie können sich nicht mehr von dem Gesehen- und Gehörtwerden zurückziehen. Auch der private commemorative Akt wird zu einem öffentlichen Akt.³⁴¹ Die klare Linie zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen, die Grenze, die Arendt so klar benannt hat, ist aufgelöst.

Sprechen und Handeln

Sprechen und Handeln sind für Arendt die Bedingungen des Lebendig-Seins. Hiermit spitzt sie jegliche Performativitätstheorie zu, die einen potentiell theatralen Akt in jeglichem performativen Akt sieht. Arendt nutzt zwar auch ein am Theatralen orientiertes Vokabular, wenn sie von der „Bühne der Welt“ spricht, im Kern geht es ihr aber um das menschliche Leben, dessen möglicher konstruktiver oder inszenatorischer Charakter späterer Theoriebildung für sie nicht von Interesse ist. „Sprechend und handelnd unterscheiden sich Menschen aktiv voneinander, anstatt lediglich verschieden zu sein; sie sind die Modi, in denen sich das Menschsein offenbart.“³⁴² Mit diesen Akten wird der Mensch Bestandteil der schon vor seiner Geburt existenten menschlichen Welt, nimmt an ihr teil. Dies setzt voraus, wenn auch nicht von Arendt diskutiert, dass Sprechen und Handeln Bestandteil des menschlichen Rechtes sind, des Rechts Rechte zu haben, um

339 Arendt, *Vita Activa*, S. 86 f.

340 Arendt, *Vita Activa*, S. 87.

341 Hier ist auf die Diskussion der Kommentare unter Zeugnissen aus dem VHA bei YouTube in Kapitel 5.3 zu verweisen.

342 Arendt, *Vita Activa*, S. 214.

Arendt zu paraphrasieren. Handeln und Sprechen sind zwar differente, aber eng miteinander verwandte Akte,

weil das Handeln der spezifischen menschlichen Lage, sich in einer Vielheit einzigartiger Wesen als unter seinesgleichen zu bewegen, nur entsprechen kann, wenn es eine Antwort auf die Frage bereithält, die unwillkürlich jedem Neuankömmling vorgelegt wird, auf die Frage: Wer bist du?³⁴³

Im Handeln und im Sprechen drückt sich die Identität³⁴⁴ – ein schwieriger Begriff der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion, hier verstanden als ein Cluster flexibler identitärer Fremd- und Selbstzuschreibungen – Arendts „Wer-einer-ist“, aus. Und wenngleich auch das Handeln hierüber Auskunft geben kann, so scheint es insbesondere das Sprechen zu sein, das dieses „Wer-einer-ist“ besser vermittelt.³⁴⁵

In der digitalen Welt sind wir alle Neuankömmlinge, die über uns selbst Auskunft geben müssen. Der Status des Neuankömmlings erlaubt es sogleich, beim Hineingeboren-Werden in diese Welt, neue Aussagen über das eigene Wer zu formulieren. Sprechen erklärt nicht die Handlung, sondern gibt Auskunft über die Handelnden, es identifiziert und kann in der Zukunft beabsichtigte Handlungen preisgeben. Sprechen offenbart die Sprechenden, es markiert die Subjektposition, es markiert die Position eines Subjektes innerhalb eines kommunikativen Geflechtes. In den digitalen Medien ist die Glaubwürdigkeit dieser Selbstoffenbarung in Frage gestellt, Menschen müssen mit anderen Worten und Handlungen sich selbst zeigen und offenbaren. Manipulierbarkeit und Authentizität sind zwei zentrale Stichworte im Diskurs um die digitalen Medien. Hierbei geht es darum, wie die Echtheit einer Quelle nachgewiesen werden kann, ob es sich also um digital manipuliertes Material handelt. Zugleich bezieht sich die Debatte auf Online-Kontakte, bei denen oftmals unklar ist, wer die Person ist, mit der kommuniziert wird.

Wenn allerdings davon ausgegangen wird, dass das „Wer-einer-ist“ komplexer als eine kurze Selbstbeschreibung ist, so kann angenommen werden, dass es sich in den vielfältigen Sprechakten und Handlungen online zeigt und dass Per-

343 Arendt, *Vita Activa*, S. 217.

344 Auch Arendt verweist auf die dem Begriff inhärente Problematik. „Sobald wir versuchen zu sagen, wer jemand ist, beginnen wir Eigenschaften zu beschreiben, die dieser Jemand mit anderen teilt und die ihm gerade nicht in seiner Einmaligkeit zugehören.“ Arendt, *Vita Activa*, S. 222.

345 Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 218.

sonen, die über Jahre unter dem gleichen Nickname³⁴⁶ online agieren, einen großen Teil ihrer selbst offenbaren. Anonymität, wenn sie online gewählt wird, kann zugleich ein Schutz vor der omnipräsenten Öffentlichkeit innerhalb der digitalen Medien darstellen.

Für Arendt allerdings zählt auch die Gestalt des Körpers und der Klang der Stimme, die beide einmalig sind, zur „personalen Einzigartigkeit“³⁴⁷ des Subjekts. In der Nutzungsbandbreite des Internets gibt es verschiedene Angebote, die Stimme und Gestalt – und wenn nur photographisch festgehalten – vermitteln. Die ZeugInnen legen in den Zeugnissen, die mit Arendt zugleich als Handlungen mit einem ritualisierten Ablauf und als Sprechakte verstanden werden können, mit ihrer eigenen Stimme und ihrer sichtbaren körperlichen Gestalt Zeugnis ab. Arendts Überlegungen zeigen noch einmal die Bedeutung der audiovisuellen Qualität der digitalen Quellen. Die ZeugInnen können gesehen und gehört werden. In ihrem Sprechakt offenbaren sie sich selbst, sie geben Auskunft über das Wer ihrer selbst. Gleichzeitig zeigen sie ihre Position im kommunikativen Gefüge und fügen sich ein in die Kette der Generationen. Innerhalb dieser Kette nehmen sie aber, so ist zu vermuten, eine neue Position ein. Denn ihr Sprechakt soll auf Dauer aktuell bleiben.

Miteinander

Das kommunikative Gefüge ist durch das Miteinander geprägt, das Arendt vom mildtätigen Füreinander und vom verbrecherischen Gegeneinander scheidet. Der Sprechakt bindet das Subjekt in eine Gemeinschaft, in ein Miteinander. „Dies Risiko, als ein Jemand im Miteinander in Erscheinung zu treten, kann nur auf sich nehmen, wer bereit ist, in diesem Miteinander auch künftig zu existieren“.³⁴⁸ Wer nur für kurze Zeit oder nur einmalig im Web auftritt, muss besondere Strategien anwenden, um sich in ein virtuelles Miteinander einzubringen. Ansonsten verbleibt das virtuelle Miteinander in einem unbestimmten, ungeklärten Zustand, in dem die Identitäten einzelner AkteurInnen unklar bleiben. Aufgrund der durchdringenden Kraft der virtuellen Sphäre hätte dies auch Einfluss auf die analoge Offline-Welt. Es ist also nicht verwunderlich, dass verschiedene Programme, wie Facebook oder Google+³⁴⁹ auf verschiedenen Wegen versuchen sicherzustellen, dass ihre Mitglieder/NutzerInnen jene Identität verwenden, die sie auch analog

346 Als Nickname wird ein Name verstanden, den UserInnen online z. B. in Foren verwenden. Einige UserInnen verwenden ihren Nickname konsequent über mehrere Jahre.

347 Arendt, *Vita Activa*, S. 219.

348 Arendt, *Vita Activa*, S. 220.

349 Google+ ist das Social-Media-Portal von Google. Zu Google vgl. Kapitel 4.1.3.

nutzen. Für- und Gegeneinander stehen für Arendt am Rande des Bereichs menschlicher Angelegenheit und treten in ihrer zerstörerischen Kraft „nur in Zeiten des Untergangs, des Verfalls und der politischen Korruption“³⁵⁰ ins Zentrum. Der Begriff des Gegeneinanders verwundert hier, da in Zeiten der Krise zwar auch Gruppen gegeneinander wirken können, aber auch die Gewalt gegen einen Anderen, ohne dass dieser selbst gewaltsam handelt, ausgeübt wird. In diesen Zeiten der Krise konstatiert Arendt ein Zwielficht, das Helle der Öffentlichkeit verdunkelt sich. „In diesem Zwielficht, in dem niemand mehr weiß, wer einer ist, fühlen Menschen sich fremd, nicht nur in der Welt, sondern auch untereinander.“³⁵¹ Der Verlust des Wissens über das eigene und andere Wer ist ein gefährlicher Moment. Wenn Arendts Überlegungen auf die virtuelle Sphäre übertragen werden, wird deutlich, warum viele Menschen angesichts der möglichen Anonymität ein erhebliches Unbehagen fast intuitiv verspüren.

Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten

Arendt argumentiert, dass Handeln und Sprechen sich nicht nur in einem Bereich, in dem sich Menschen begegnen, bewegt, sondern ein eigenes Gefüge hervorbringt, das Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten. Arendt bezeichnet dieses Bezugsgewebe erstens als Zwischenraum und zweitens als Zwischen. Die Trennlinien zwischen beiden Gefügen sind nicht scharf formuliert. Der Zwischenraum ist der Ort,

in dem Menschen sich bewegen und ihren jeweiligen objektiv-weltlichen Interessen nachgehen. Diese Interessen sind im ursprünglichen Wortsinne das, was „inter-est“, was dazwischen liegt und die Bezüge herstellt, die Menschen miteinander verbinden und zugleich voneinander scheiden.³⁵²

Arendt beschreibt also alle Orte des zwischenmenschlichen Kontaktes im Sinne der Bedeutungskonstitution im Sprechen und Handeln zunächst als Zwischenraum, als Ort, in den Menschen hineingeboren werden und aus dem sie heraussterben. Der Zwischenraum ist zunächst jegliches Miteinander im Rahmen eines politischen Gefüges. Dabei verweist Arendt darauf, dass dieser Zwischenraum „ein jeweils anderer für jede Menschengruppe ist“.³⁵³

350 Arendt, *Vita Activa*, S. 220.

351 Arendt, *Vita Activa*, S. 221.

352 Arendt, *Vita Activa*, S. 224.

353 Arendt, *Vita Activa*, S. 224.

In diesem als objektiv bezeichneten Zwischenraum enthüllen die Menschen ihr Wer. Die Einzigartigkeit des Menschen führt zu einem interrelationalen Netz zwischen Personen, die beständig für sich selbst und das Kollektiv sprechen und handeln. Aus dieser Beobachtung entsteht Arendts These eines zweiten, „ganz und gar verschiedenen Zwischen[s]“, ³⁵⁴ das den Zwischenraum erfasst. Dieses Zwischen ist das „Bezugssystem nämlich, das aus den Taten und Worten selbst, aus dem lebendig Handeln und Sprechen entsteht, in dem Menschen sich direkt, über die Sachen, welche den jeweiligen Gegenstand bilden, hinweg aneinander richten und sich gegenseitig ansprechen.“ ³⁵⁵ Arendts Zwischen umfasst mehr als den „Diskurs“ oder das „Archiv“ im foucaultschen Sinne, sondern es handelt sich um eine auch visuelle Darstellung eines Beziehungssystems, in das Menschen verschiedentlich eingeknüpft sind und in dem sie selbst Fäden spinnen und Knoten knüpfen.

Dieses zweite Zwischen, das sich im Zwischenraum der Welt bildet, ist ungreifbar, da es nicht aus Dinghaftem besteht und sich in keiner Weise verdinglichen oder objektivieren lässt; Handeln und Sprechen sind Vorgänge, die von sich aus keine greifbaren Resultate oder Endprodukte hinterlassen. ³⁵⁶

Dieses zweite Zwischen hat eine ausgeprägt virtuelle Komponente, in dem es ebenso ungreifbar wie zugleich real ist. Arendt war davor gefeit, dass ihr ein Konstrukt mit diesem Zwischen vorgeworfen werden könnte. „Aber dies Zwischen ist in seiner Ungreifbarkeit nicht weniger wirklich als die Dingwelt unserer sichtbaren Umgebung.“ ³⁵⁷

Wie bereits gezeigt, ist es schwierig, ein Phänomen zu beschreiben, das nicht materiell oder dinglich gebunden ist. In Arendts Überlegung bleibt unklar, warum das menschliche Miteinander an sich einen Zwischenraum bildet, in dem sich wiederum ein Zwischen findet. Sowohl der Zwischenraum, der nicht naturgegeben ist, als auch das Zwischen entstehen in der gleichen menschlichen, individuellen wie kollektiven Interaktion, im Handeln und Sprechen und bezeichnen ggf. zwei Ebenen des gleichen Phänomens. Dementsprechend werden die beiden Begriffe hier zusammengedacht.

Der Begriff Zwischen bei Arendt wird nicht hergeleitet, ebenso der Zwischenraum. Es handelt sich um bildliche Beschreibungen eines Zustands menschlicher Existenz. Dieser Zustand ist geprägt durch eine Vielzahl von Ge-

³⁵⁴ Arendt, *Vita Activa*, S. 225.

³⁵⁵ Arendt, *Vita Activa*, S. 225.

³⁵⁶ Arendt, *Vita Activa*, S. 225.

³⁵⁷ Arendt, *Vita Activa*, S. 225.

meinwesen, eine unbestimmte Anzahl einzigartiger Individuen und die Taten und Sprechakte, die sich zwischen Menschen untereinander ereignen und von Bedeutung sind. Die virtuelle Sphäre bildet die analoge Welt ab und ergänzt sie zugleich. Beide Sphären stimmen darin überein, dass es sich um eine menschliche Welt mit einer Vielzahl Gemeinwesen handelt. Diese Gemeinwesen haben allerdings nur selten Ähnlichkeit mit jenen Menschengruppen, die Arendt vor Augen standen. Dennoch produzieren diese Menschengruppen untereinander, aber auch in der gesamten Sphäre in hochkomplexen Bezugsgeweben menschlicher Angelegenheit Bedeutung – in aller Öffentlichkeit. Leider gibt Arendt keine Auskunft über die privaten und öffentlichen Elemente des Bezugsgewebes.

Das Bezugsgewebe besteht zum Zeitpunkt der Geburt eines einzelnen Menschen, im virtuellen Raum galt und gilt dies nicht. Es gibt immer wieder Momente kompletter Neuheit, wenn ein neues Bezugsgewebe, wie Facebook, Teil des Webangebotes wird. Arendts Bezugsgewebe geht dem einzelnen Menschen voraus und erlaubt ihm, sich in es hinein zu flechten.³⁵⁸ Es handelt sich um ein beständiges, aber wandelbares System, von dem die einzelnen Personen abhängig sind, das System selbst jedoch nicht vom Einzelnen. Um virtuell handeln und sprechen zu können, muss man Bestandteil des Bezugsgewebes sein, wenn sich Personen entscheiden, nicht Teil zu werden oder aber es nicht können, gefährdet dies das Gewebe an sich nicht. Sie sind dann nicht in der Lage, in diesem Bezugsgewebe bedeutsam zu handeln.

Das Zwischen als Ausgangsort der Geschichte

Arendt geht aber über dieses Konzept des *Zwischen* hinaus, indem sie es zum Kern der Geschichte(n) erklärt und sämtliche teleologische Geschichtsphilosophien abgelöst sehen will. Die Fäden, die der Mensch im Gewebe hinterlässt, bilden die Lebensgeschichte. „Sind die Fäden erst zu Ende gesponnen, so ergeben sie wieder klar erkennbare Muster bzw. sind als *Lebensgeschichten* erzählbar.“³⁵⁹ Der Kern der historischen Erzählung ist für Arendt damit die Lebensgeschichte, die von einem klaren Anfang und einem klaren Ende, Geburt und Tod, bestimmt ist. „Daß die Spanne menschlichen Lebens zwischen der Geburt und dem Tod schließlich zu einer erzählbaren Geschichte formiert mit Anfang und Ende, ist die vorpolitische und prähistorische Bedingung dessen, daß es überhaupt so etwas wie Geschichte im Dasein der Menschheit gibt.“³⁶⁰ Erst mit dem Tod lässt sich die Ge-

358 Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 225.

359 Arendt, *Vita Activa*, S. 226, Herv. i. O.

360 Arendt, *Vita Activa*, S. 227.

schichte eines Menschen erkennen.³⁶¹ Dabei kann die Lebensgeschichte nur im Bezugsgewebe mit anderen Lebensgeschichten erzählt werden, sie kann nicht außerhalb existieren.

Anders als erschaffene Dinge und Monumente sind Geschichten nicht dinglich,³⁶² was für den Inhalt, nicht aber das Speichermedium gilt. In Arendts Ausführungen wird das Medium der Übertragung von Handlung und Sprache nicht gewürdigt. Damit eine Geschichte erzählbar ist, muss sie das Ergebnis einer Handlung oder eines Sprechaktes sein. Zeugnisse Überlebender zeigen dies deutlich. Lebensgeschichten dieser Art sind Ergebnisse von Handlungen, die das Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten zerstört haben. Erst der Akt des Sprechens formt die Lebensgeschichte. Die Möglichkeit über Lebensgeschichten zu sprechen, ermöglicht die historische Erzählung. Es betont die Bedeutung, die dem Zeugnis der Überlebenden als Lebensgeschichte im Kern der historischen Erzählung zukommt, und mag auf andere Weise Arendts Empörung über Zeugnissen erklären, die im Jerusalemer Prozess die geordnete Aussage und damit die Geschichte an sich verweigerten.³⁶³ Zeugnisse Überlebender sind Lebensgeschichten, die nur im Netz mit anderen Geschichten erzählt werden können. Diese anderen Geschichten sind allerdings nicht auf Überlebende der Shoah beschränkt, sondern können von allen AkteurInnengruppen stammen. Denn die Überlebenden werden erst nach der Befreiung in der *She'erit Hapletah* zu einer eigenen Menschengruppe, die ein eigenes Bezugsgewebe hervorbringen konnte.

Anders als die Geschichte eines einzelnen Menschen, die aufgrund der Lebensspanne dieser Person klar begrenzt ist, gilt dies nicht für die Geschichte an sich. Die Geschichte hat „keinen von uns wißbaren Anfang und kein von uns erfahrbare Ende“.³⁶⁴ Zudem ist die Geschichte eine nachträgliche narrative Konstruktion, deren Bedeutung oder Sinn notwendig ist, um erzählt werden zu können. Arendt weist darauf hin, dass „jede Abfolge von Geschehnissen, wenn sie nur zeitlich verbunden ist“³⁶⁵ in einen narrativen Sinnzusammenhang gepresst werden kann. In der Oral History-Forschung gehört zum vereinbarten Wissen, dass Menschen versuchen, ihre Lebensgeschichte in einem Sinnzusammenhang zu erzählen, extreme Ereignisse, die an sich ohne Sinn sind, erschweren dieses Vorhaben immens. Entsprechend müssen die Erzählenden Anpassungen vornehmen.

³⁶¹ Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 239.

³⁶² Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 227.

³⁶³ Siehe hierzu ausführlich Kapitel 2.3.

³⁶⁴ Arendt, *Vita Activa*, S. 228.

³⁶⁵ Arendt, *Vita Activa*, S. 229.

Arendt hält den Tod für notwendig, um die Geschichte eines Menschen als solche erkennen zu können. Dies bedeutet, dass der Mensch seine Geschichte nicht selbst erzählen kann und verweist darauf, dass lebensgeschichtliche Interviews immer aus einem noch unfertigen Leben und damit einer unfertigen Geschichte einen Ausschnitt, geradezu ein *work in progress* berichten. Es kann keine statische lebensgeschichtliche Erzählung geben. Auch hinsichtlich der verschiedenen Ereignisse der Shoah liegen seit nunmehr 70 Jahren historische Erzählungen vor, die versuchen, disparaten, aber zeitlich in einem Zusammenhang stehenden Ereignissen eine narrative Struktur zu verleihen.

Für Arendt ist es wichtig zu betonen, dass die Geschichte selbst keinen teleologischen Verfasser hat. Zugleich verweist sie auf die Differenz zwischen menschlicher Erfahrung und erzählter Geschichte als Repräsentation und zugleich Interpretation dieser Erfahrung. „Die wirkliche Geschichte, in die uns das Leben verstrickt und der wir nicht entkommen, solange wir am Leben sind, weist weder auf einen sichtbaren, noch einen unsichtbaren Verfasser hin, weil sie überhaupt nicht verfaßt ist.“³⁶⁶ Problematisch an Arendts Ausführungen, die sich gegen eine „invisible hand“ richten, ist das Fehlen von Verantwortung für Handlungen und Sprechakte. Nicht das Individuum kann also die Geschichte seines eigenen Lebens wirklich erzählen, denn es kann kaum die Situation und die Verstrickungen überblicken. Hier kommt der/die HistorikerIn ins Spiel. An ihm und ihr ist es, die Memoiren und Berichte „auf Relevanz und Glaubwürdigkeit“³⁶⁷ zu prüfen, das Gesamtgewebe, dem sie entstammen, zu kennen und dann in eine geprüfte Erzählung zu verwandeln. Geschichten sind das Ergebnis des menschlichen Handelns im Zwischenraum wie im Zwischen. „So sind erzählbare Geschichten zwar die einzigen eindeutig-handgreiflichen Resultate menschlichen Handelns, aber es ist nicht der Handelnde, der die von ihm verursachte Geschichte als Geschichte erkennt, sondern der am Handeln ganz unbeteiligte Erzähler.“³⁶⁸ Im Zwischenraum wird durch Handlung mit erzählbaren Geschichten der Kern der geschichtlichen Erzählung produziert, das Zwischen ist somit für Arendt der Ausgangspunkt der Geschichte.

Verantwortung und Folgen des Handelns

Wenngleich Verantwortung für Handlungen in ihren Überlegungen fehlt, thematisiert Arendt, dass das Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten zer-

³⁶⁶ Arendt, *Vita Activa*, S. 231.

³⁶⁷ Arendt, *Vita Activa*, S. 213.

³⁶⁸ Arendt, *Vita Activa*, S. 241.

brechlich sei. Zunächst einmal kann Handeln Leiden erzeugen.³⁶⁹ „Handeln und Dulden gehören immer zusammen, das Dulden ist die Kehrseite des Handelns; die Geschichte, die von einem Handeln in Bewegung gebracht wird, ist immer eine Geschichte der Taten und der Leiden derer, die von ihr affiziert werden.“³⁷⁰ In dieser Überlegung zeigt sich das Problem der Unbestimmtheit des Arendtschen Begriffs. Es steht außer Frage, dass eine Handlung Leiden auslösen kann, aber es ist nicht notwendig. Die hier in die Formulierung eingeschriebene Notwendigkeit erscheint fraglich. Zugleich ist die Konsequenz der eigenen Handlung nicht absehbar.

Die Unabsehbarkeit der Folgen gehört vielmehr zum Hang der vom einem Handeln unweigerlich erzeugten Geschichte; sie bildet die dieser Geschichte eigene Spannung, die ein Menschenleben spannt und in Atem hält und ohne die es vor Langweile förmlich in sich zusammenfallen müsste.³⁷¹

Die Unabsehbarkeit der Folgen des eigenen Handelns ist an mehreren Stellen im vorangegangenen Kapitel bei der Beschreibung der Technikgenese thematisiert worden. Es war 1989 nicht klar, dass die Handlungen Tim Berners-Lees ein Programm erschaffen werden würde,³⁷² das die Mediennutzung revolutioniert. Auch ist Individuen, die Videos hochladen, die viral³⁷³ werden, nicht bekannt, dass dies geschehen wird. Ebenso war den Überlebenden nicht bekannt, was mit ihren Zeugnissen geschehen würde, jenseits des Release Agreements,³⁷⁴ das sie unterzeichneten.

Die zwischenmenschlichen Angelegenheiten werden durch Einrichtungen und Gesetze stabilisiert, die in sich zerbrechlich sind, da jede Generation sie hinterfragt. Diese Einrichtungen und Gesetze sind notwendig, da das „Handeln von sich aus gar nicht anders als maßlos sein kann.“³⁷⁵ Auch dieser Gedanke lässt sich für diese Studie nutzbar machen. Die digitalen Medien haben eine in sich liegende Tendenz zur Maßlosigkeit, zur Digitalisierung und Aufbewahrung immer größerer Datenmengen. Google hat für das Projekt Google Books in den letzten Jahren weit mehr als 30 Millionen Bücher gescannt mit dem Ziel, alle weltweit

369 Vgl. Arendt, *Vita Activa*, S. 236.

370 Arendt, *Vita Activa*, S. 236 f.

371 Arendt, *Vita Activa*, S. 239.

372 Siehe hierzu Kapitel 4.1.3.

373 Als viral werden Clips im Internet bezeichnet, die von mehreren tausend oder zehntausend Menschen geteilt und weiterverbreitet werden – oftmals in rasender Geschwindigkeit. Die meisten diesbezüglichen Clips sind banalen Inhalts.

374 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 3.3.

375 Arendt, *Vita Activa*, S. 238.

vorhandenen Bücher zu scannen und zu erfassen.³⁷⁶ Ähnliche Projekte, wie das Internet Archive haben die gleiche Tendenz zur Maßlosigkeit. Das Internet Archive zielt darauf ab, in seiner Open Library eine Webseite für jedes jemals erschienene Buch zu haben und hat bereits mehr als 20 Millionen Einträge und eine Million durchsuchbarer Bücher online.³⁷⁷ Diese Zahlen sind beeindruckend, aber zugleich maßlos. Dem VHA ist ebenso eine Tendenz zur Maßlosigkeit innewohnend. Es werden immer weitere Interviews akquiriert und verarbeitet mit dem Ziel der dauerhaften Haltbarkeit.

Zwischenfazit

Herstellen ist für Arendt konträr zum Handeln, es ist produzierend, schaffend und an sich in der Dingwelt verortet. Diese Dingwelt, nach Arendt ohne Bedeutung für die Handlung, schafft Stabilität für die Subjekte, gibt ihnen einen festen Rahmen. „Mit anderen Worten, das, was der Subjektivität des Menschen entgegensteht und woran sie sich mißt, ist die Objektivität, die Gegenständlichkeit der von ihm selbst hergestellten Welt“. ³⁷⁸ Der Mensch schafft die Dingwelt und findet in ihr Struktur, Vermittlung und Stabilität. ³⁷⁹ Bezogen auf die virtuelle Sphäre ist Arendts Annahme der Nichtnotwendigkeit der Dingwelt für das Handeln nicht zutreffend, ohne hergestellte Objekte wäre diese Sphäre ebenso wie der Zugang zu ihr nicht vorhanden. Allerdings reduziert sich die Größe dieser Objekte permanent, sie werden als Geräte der virtuellen Welt zunehmend unsichtbar und verschmelzen mit altbekannten Geräten wie der Brille, der Uhr oder auch dem Telefon. Insofern ist die Wahrnehmung der Bedeutung der Dingwelt für das Handeln gering. So reduziert sich die Stabilität dieser Welt durch neue, kaum verständliche Geräte, die erst nach einer Aneignung als vertraut verstanden werden können. Zugleich ist ihr „Abgenutztwerden“³⁸⁰ beschleunigt, die Notwendigkeit immer wieder neuer Objekte könnte zu einem gegenwärtig diagnostizierbaren Unsicherheitsgefühl beitragen.

Arendts Zwischenraum ist ein höchst instabiles Gewebe, das beständig der Stabilität bedarf. Viele der von Arendt formulierten Stabilitätsfaktoren des Zwischen schwanken und schwinden in den digitalen Medien, neue Formen müssen sich etablieren, es verbleibt ein Gefühl der Unsicherheit. Diese Stabilität ist durch

³⁷⁶ Vgl. Google Bücher: Über die Google Buchsuche, 2011. <https://books.google.com/intl/de/googlebooks/history.html> (15.11.2015).

³⁷⁷ Vgl. Internet Archive: Open library. <https://openlibrary.org/about> (15.11.2015).

³⁷⁸ Arendt, *Vita Activa*, S. 162.

³⁷⁹ Arendt, *Vita Activa*, S. 165, S. 224.

³⁸⁰ Arendt, *Vita Activa*, S. 162.

die digitalen Medien einerseits bedroht, andererseits formiert sich ein neuer Zwischenraum, der auf anderen Regeln beruhen könnte. Wenn Arendts Überlegungen aus dem Jahr 1958 bzw. 1960 in der deutschen Übersetzung herangezogen werden, um eben jenes merkwürdige Geflecht im virtuellen Raum, zwischen Menschen und Rechnern epistemologisch erfassen zu können, zeigt sich zunächst die erhebliche Differenz zwischen Arendts Zwischenraum und dem virtuellen Zwischenraum. Zugleich erlaubt Arendts Schrift es, diagnostisch den Gegenwartszustand zu erfassen, in dem der Vergleich durchgeführt worden ist. Arendts Zwischenraum basiert dabei nur auf den Subjekten, sie lässt die räumliche wie zeitliche Achse einer möglichen Matrix außen vor. Problematisierend muss notiert werden, dass Arendts Überlegungen sich im Gefüge der europäischen Philosophiegeschichte vor allem auf eine idealisierte griechische Gesellschaft bezogen, deren Existenz – außer als philosophische Meta-Folie der letzten 200 Jahre – bezweifelt werden muss. Zugleich verortet nur Arendt den Kern dieser Studie – Erinnerung und Geschichte – im Zwischenraum, dort finden beide ihren Nomos. Indem Arendt den Zwischenraum als Ort der Entstehung von Geschichten als erzählbarer Geschichte definiert, kann den Überlebenden ebenso wie den RezipientInnen eine neue Subjektposition zugewiesen werden. Zugleich erlauben Arendts Ausführungen Reflexionen zur Qualität der digitalen Medien, des neuen Zwischenraums, und werfen Fragen auf: Welche Auswirkungen hat die strukturelle Instabilität des virtuellen Zwischenraums auf die Zeugnisse? Wenn die Privatheit zunehmend verloren geht, wird die Intimität der Zeugnisse langfristig noch erkannt werden? Sind die Selbstoffenbarungen im Sprechakt der Überlebenden nicht genau im Medium der Selbstoffenbarung am besten aufgehoben, da die UserInnen Ähnlichkeiten in der Tiefe der Selbstoffenbarung erkennen? Es kann nicht darum gehen, diese Fragen zu beantworten, sondern sie im weiteren Verlauf der Studie mitzudenken.

4.3 Der virtuelle Zwischenraum der Erinnerung. Eine Synthese

Während in Kapitel 4.1 der *Spur* des Mediums gefolgt wurde und mit dem *digital turn* zentrale Änderungen in den Bereichen raum-zeitliches Gefüge, Wissensordnung und Ökonomie konstatiert wurden, galt in Kapitel 4.2 die Aufmerksamkeit verschiedenen Theorien des Zwischenraums entlang der Achsen Raum, Zeit und Subjekte. Diese Überlegungen sollen im Folgenden zusammengebracht und in den virtuellen Zwischenraum der Erinnerung überführt werden.

Die Ausgangsthese dieses Kapitels ist ein massiver medialer Wandel durch die digitalen Medien, der Geschichte und Erinnerung in noch zu klärender Weise beeinflusst und ebenso konkret wie epistemologisch zu erfassen ist. Die digitalen

Medien können dabei als komplexes technologisches Geflecht, das menschliches Leben, Erleben, Erfahren und im Arendtschen Sinne Handeln, auf den zentralen Ebenen Information, Kommunikation und Ökonomie verändert, verstanden werden. Die Technologie selbst wird nur von wenigen AnwenderInnen verstanden. Sobald die digitalen Medien angeeignet wurden, wird die massive transformative Kraft im Alltagsleben nicht mehr wahrgenommen. Die entsprechenden Veränderungen sind jedoch beschrieben worden. Die *Spur* des Mediums ist daher besser im Plural zu benennen. Wie bereits ausgeführt, sind neue Ausprägungen von Zeit und Raum ebenso zu konstatieren wie neue Subjektformen. Dabei ist die virtuelle Sphäre niemals neutral, sondern erstens durch ihre Entstehung, zweitens ihre transnationale Einbindung als auch drittens ihre Nutzung geprägt.

Die zweite Frage dieses Kapitels bezog sich auf die Konsequenzen der digitalen Transformation für Geschichte und Erinnerung. Geschichte und Erinnerung sind mit Arendt der Kern des Bezugsgewebes menschlicher Angelegenheiten, sie entspringen aus dem Zwischen. Dies entspricht allerdings nur selten der alltagsweltlichen Wahrnehmung und widerspricht der temporalen Orientierung der digitalen Medien zur Zukunft hin. Wenn der virtuelle Zwischenraum der Erinnerung als Bestandteil der virtuellen Sphäre begriffen wird, ist nach den AkteurInnen zu fragen. Dies sind zum einen die UserInnen in ihrer Heterogenität, aber auch die ZeugInnen, die als ÜberträgerInnen einer Geschichte zeitungebunden, im Modus der Wiederholung, handeln und sich stets in das Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten neu einknüpfen.

Hierfür war es wichtig, die digitalen Medien nicht nur mit Fokus auf die geschichtswissenschaftliche Nutzung, sondern als großes Ganzes zu betrachten. So konnten neue Formen des Sprechaktes an sich gezeigt werden, wohingegen die Technikgenese auf die enge Verknüpfung zwischen dem Zweiten Weltkrieg und der Entwicklung des binären Rechners hinweist. Es geht um Annäherungen, um ein komplexes Medium, dessen transformative Kräfte noch nicht hinreichend eingeschätzt werden können.

Es gilt, die Charakteristika der digitalen Medien zusammenzufassen. Als Grundparameter des Mediums sind Immersion, Instantität und Interaktivität genannt worden. Sie beschreiben Neuerungen im Umgang mit dem Medium. Es lässt sich argumentieren, dass alle drei Grundparameter auch für andere Medien zutreffen. Ein Buch kann aufgrund des Inhalts zur Immersion führen, die Geschichte des Buches kann durch Umblättern der Seiten instant nachvollzogen werden und Lesen selbst kann als Interaktion mit dem oder der AutorIn respektive dem Narrativ gedeutet werden. Allerdings liegt allen drei Grundparametern im Falle des Buches eine andere Qualität zugrunde. Die Immersion ist auf eine Geschichte beschränkt, die Interaktivität ebenso. Instantität bedeutet nicht Gegenständlichkeit oder Anwesenheit, sondern Geschwindigkeit zur Überbrückung einer

Abwesenheit. Die verschiedenen Qualitäten der Charakteristika sind hinreichend in diesem Kapitel aufgezeigt worden und werden durch diverse Studien aus Teilbereichen der Netznutzung unterstützt. Zudem sind als weitere Charakteristika u. a. die Eröffnung neuer Welten, die Schaffung virtueller Erfahrungen, das Erleben virtueller Emotionen zu bedenken.

Die virtuellen Erfahrungen und Emotionen umfassen Online-Beziehungen genauso wie das Ausagieren eines offline unbekannten Charakters. Die Aufnahme neuer Verben in den allgemeinen Wortschatz in den vergangenen Jahren verweist auf die Notwendigkeit, neuen Handlungen und damit neuen Erfahrungen eine entsprechende Bezeichnung zuzuweisen. Beispiele hierfür sind surfen, googeln³⁸¹ und entfreunden. Surfen beschreibt nicht nur die Internetnutzung an sich, sondern ein spezifisches Verhalten, relativ ziellos den virtuellen Raum auf verschiedenen Pfaden zu erkunden. Googeln benennt nicht nur die Bedeutung der Suchmaschine, sondern eine neue Informationssuchstrategie, die wesentlich umfassender ist, als es Karteikartensysteme oder Lexika je sein können. Es beschreibt die Auslagerung von Wissen und die Wichtigkeit von Suchstrategien. Entfreunden hingegen beendet einen virtuellen sozialen Kontakt, indem eine zuvor beispielsweise bei Facebook bestehende Freundschaft beendet wird.

Auch die digitalen Begriffe, die Jahr für Jahr in den Duden aufgenommen werden, verweisen auf neue Angebote und damit einhergehende Erfahrungen. So ist App ebenso wie Flashmob³⁸² und Shitstorm zum neuen allgemeinen Wortschatz geworden. An einem Flashmob teilzunehmen oder einem Shitstorm ausgesetzt worden zu sein, sind spezifische virtuelle Erfahrungen. Als weitere spezifische Erfahrungen ist auf *augmented reality* hinzuweisen. *Augmented realities* beschreibt Überlagerungen der virtuellen wie der analogen Sphäre. Dies kann zum Beispiel bedeuteten, dass eine App auf dem Smartphone oder Tablet in der Lage ist, wenn der Kameramodus angeschaltet ist, das betrachtete Bild, zum Beispiel den Reichstag oder die Gedenkstätte Treblinka, zu erkennen und entsprechende Informationen einzuspielen. Oder aber eine App ist im gleichen Modus in der Lage, Texte, die gefilmt oder fotografiert werden, zu erkennen und zugleich zu übersetzen. Die App erklärt in diesem Fall die analoge Sphäre, indem sie die Orte für die UserInnen erkennt oder als Übersetzerin fungiert. *Google glasses*³⁸³ gehört zu den umstrittensten Produkten im Bereich *augmented reality*,

381 Der Begriff ist bereits 2003 in den Duden aufgenommen worden.

382 Bei einem Flashmob handelt es sich um das oftmals spontane, durch Social-Media-Aufrufe beförderte Zusammenkommen einer anonymen Menge aus verschiedenen, oftmals künstlerischen oder politischen Gründen.

383 Die Google Glasses war der Versuch einer Brille, die zugleich als Datenspeicher und Miniaturcomputer funktionierte. Die Brille war mit einem Prozessor, einem kleinen Bildschirm und

da es durch sie möglich ist, PassantInnen von diesen unbemerkt aufzunehmen. Eine ähnliche Debatte löste die geplante Gesichtserkennungssoftware aus. Die spezifischen digitalen Erfahrungen dieser *digital devices* sind die Reduktion des Unbekannten, jeder Mensch und jeder Ort wird ohne Kontaktaufnahme, ohne eigene Erforschung oder eigenes Gespräch erkenn- und identifizierbar.

Mit den virtuellen Welten und virtuellen Erfahrungen gehen zwangsläufig virtuelle bzw. virtuell ausgelöste und real erfahrene Emotionen einher. Insbesondere negative Emotionen werden im virtuellen Raum ausgelebt. Spiele, Kommunikationsformen, aber auch Wissensportale führen zu neuen Begegnungen, die die Bedingungen der gleichzeitigen Anwesenheit und der physischen Bekanntheit aushebeln. Diese Kontakte sind wesentlich intensiver und beschleunigter als dies zum Beispiel analoge Brieffreundschaften waren.

Die bisher benannten Charakteristika beschreiben vor allem die Ebenen der Wahrnehmung, des Sozialen und der Kommunikation. Weiterhin sind Veränderungen des Denkens zu benennen. Nicholas Carr vertritt die These, dass die mehr als tausend Jahre alte Kulturtechnik des *deep reading* als zentraler Form des wissenschaftlichen Arbeitens abgelöst worden sei, durch ein oberflächliches, informationsjagendes Denken.³⁸⁴ Richtig ist die Beobachtung, dass die Informationsaufnahme und -verarbeitung in den digitalen Medien anders abläuft. Informationen werden schneller aufgefunden, es erscheint überflüssig, Fakten oder Gedichte zu memorieren. Diese Daten sind ausgelagert in den Weiten des Webs, insgesamt ist ein *shift* von akkumuliertem Wissen zu Strategien des Informations- und Wissenserwerbs zu beobachten. Diese Veränderungen lassen sich nur als Veränderungen des Denkens und des tätigen Lebens beschreiben. Ebenso fundamental ist die Veränderung der Informationsverbreitung, die Schaffung neuer Distributionskanäle und neuer Recherchestrategien, wie die digitalen Medien als auch die Wikipedia, Online-Zeitungen oder Bibliothekskataloge sie darstellen.

Als weitere fundamentale Spezifik des Mediums ist auf die Rekonzeption von Raum und Zeit zu verweisen. Mit den digitalen Medien, für die eine Vielzahl räumlicher Metaphern vorliegt, wird Raum auch in der Alltagswelt gänzlich abgelöst von physikalischen Bedingungen. Die virtuelle Sphäre wird räumlich erfahren. Zeit tritt in einer Vielzahl neuer Modi auf, am wichtigsten erscheint die Beschleunigung. Die Auflösung der physikalischen Bedingungen von Zeit und Raum in der analogen Sphäre ist Charakteristikum der Virtualität. Die genannten weiteren Charakteristika unterstützen die These, dass eine gänzlich neue Qualität

einer Kamera ausgestattet und in der Lage, Situationen aufzuzeichnen und entsprechende Suchen durchzuführen. Das Projekt ist von DatenschützerInnen scharf kritisiert worden. Vorgeblich aufgrund des schlechten Verkaufs wurde das Produkt Anfang 2015 von Google zurückgezogen.

384 Carr, Shallows, S. 61–63.

vorliegt. Kurzum, auch wenn die digitalen Medien synkretistisch sind und Vergleiche mit analogen Medien und Zuständen jederzeit herstellbar sind, unterschätzt die Aussage, mit den digitalen Medien sei keine strukturelle Veränderung eingetreten, deren Wirkungsmacht immens. Die hier dargestellten Aspekte dieser Wirkungsmacht sind jedoch nicht vollständig und bedürfen der weiteren Erforschung. Die digitalen Medien sind noch immer eine *terra incognita*.

Erinnerung in den digitalen Medien

Die Shoah existiert in negativer Weise im Kern des westlichen Wertekodexes. Die historischen Ereignisse selbst können jedoch nie in Gänze verstanden werden, sie versperren sich einer Sinngebung in ihrer vollständigen Sinnlosigkeit. Dieses Unverständnis bedeutet eine Instabilität für die Erinnerung, die immer wieder neu zu verhandeln ist. Anders als bei Naturkatastrophen entwickeln sich wiederholt abweichende Narrative, die Haupterzählungen kontrastieren.

Das Gemeinwesen selbst muss immer wieder erneut lernen, mit der Sinnlosigkeit des formativen historischen Ereignisses umzugehen. Die Konventionen des Erinnerns schaffen hier Stabilität, werden jedoch von den einzelnen ZeugInnen, die ihre individuellen Geschichten erzählen, herausgefordert. Auch die digitalen Medien bedeuten eine hohe Instabilität gesellschaftlicher Bezugsgewebe, diese Übereinstimmung ist wiederholt getroffen worden. Die Veränderungen im Denken, im raum-zeitlichen Gefüge können ein Krisen- oder Verunsicherungsgefühl auslösen. Andererseits erlaubt gerade die spezifische Beschaffenheit der digitalen Medien eine fragmentarischere Erinnerung und Geschichte. Hier müssen die politischen Gemeinwesen diskutieren, wie fragmentarisch die Geschichte der Shoah erzählt werden soll. Bedarf es also der Schaffung neuer Stabilitäten und Fixpunkte oder aber einer radikal neuen Form der historischen Erzählung, die gänzlich auf Meta-Erzählungen verzichtet? Der Verzicht auf die Meta-Erzählung würde allerdings den Blick auf Partikularität und Universalität der Shoah verstellen, da die einzelne Geschichte nicht mehr kontextualisiert werden könnte. Allerdings kann eine Meta-Erzählung Widersprüche und divergente Positionen abbilden.

Erinnerung an die Shoah ist ein Bedeutung produzierender Sprechakt, eine Aussage, *enunciation*, für die bestimmte geschriebene und ungeschriebene Regeln gelten. Hierin zeigt sich, dass Geschichte auch in ihrer Urform, der Erzählung, immer bereits medialisiert ist. Sobald einzelne Geschichten nicht mehr dem Erwartungshorizont entsprechen, reagieren die InterviewerInnen so, dass den ZeugInnen die narrative Transgression bewusst wird. Das Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten schafft also einen Rahmen, in dem widerständige Erzählungen nur wenige Anknüpfungspunkte finden. Mit Koselleck ließen sich

diese Rahmungen als Grammatik und Syntax des Zeugnisses bezeichnen. Die virtuelle Sphäre ist zunehmend der Ort, an dem diese gesellschaftlichen Auseinandersetzungen stattfinden, sie ist der Ort, an dem Bedeutung produziert wird.

Geschichte als Wissensorganisation

Geschichte ist eine Form der gesellschaftlichen Wissensorganisation. Auch die individuelle Lebensgeschichte ist eine Form der Wissensorganisation, hierfür stehen fortlaufend mehr Datenpunkte zur Verfügung. Diese Datenpunkte sind nur durch die virtuelle Sphäre auffindig zu machen. Wenn vor der Entwicklung des Internets zusätzliche Recherchen zu Überlebenden und ihren Zeugnissen angefertigt werden sollten, war es notwendig, die zeugnisproduzierende Institution, einen Überlebendenverband oder eine jüdische Gemeinde zu kontaktieren. Mittlerweile ist es möglich, die Namen der Personen in Suchmaschinen einzugeben, die entsprechende Resultate zeitigen. Je jünger die gesuchte Person ist, desto mehr Datenpunkte hinterlässt sie in der Regel. Die Lebensgeschichten sind eingeknüpft in ein virtuelles Netz. Es fehlt noch ein methodisches Verfahren, Social-Media-Profile oder Online-Konten, die oftmals für Jahre Ort der Aussage und Begegnung sind, zu konservieren und archivieren, um sie dann geschichtswissenschaftlich auszuwerten. Die hohe individuelle Datendichte ist bisher ungesichert. Das Wesentliche der Lebensgeschichte, wie Arendt es nannte, aus diesem Datenvolumen zu filtern, gehört zu den zentralen Herausforderungen. Im Mittelpunkt des VHA stehen fast 49.000 Lebensgeschichten Überlebender der Shoah. Sie erlauben eine neue Erzählung der Geschichte, wenn es gelingen würde, die Handlungen, mit denen sich diese Menschen in Bezugsgewebe einknüpften, zu rekonstruieren. Dies erscheint allerdings kaum möglich. Die vielfach beschriebene Schwarmintelligenz wäre eine Option, würde aber kaum eine wissenschaftlich befriedigende Auswertung erlauben. Big Data-Technologien wären ein anderer Ansatz, der jedoch kaum die einzelne Geschichte erfassen kann. Dementsprechend ist es notwendig, sich von der Illusion der Erfassbarkeit dieser Erzählungen zu verabschieden und ihre nur punktuelle Analyse und Betrachtung anzuerkennen. In der Größe dieser Sammlung bildet sich die Tendenz zur Maßlosigkeit menschlichen Handelns ab, die nicht in der wissenschaftlichen Interpretation reproduziert werden sollte. An sich ist also nicht die Erzählung des Überlebens in der Shoah, jedenfalls seit 1945, neu, sondern das digitale Archiv in dieser Größe. Die Technisierung und der Maßstab des VHA sind die Momente, in denen *newness enters the world*.

Digitale commemorative Wir-Gruppen

Die digitalen Medien sind in ihren Formen, Verbreitungsgraden, ihrer Zugänglichkeit und ihren Nutzungsweisen nicht einheitlich. Die Nutzung des Internets über Smartphone, Tablet oder Laptop/Standrechner unterscheidet sich. Hinsichtlich des Zugangs und der Nutzung bilden sich neue „Menschengruppen“, Kollektive, „Wir-Gruppen“ oder auch menschliche Bezugsgewebe aus. Diese neuen Gruppen müssen kartografiert und hinsichtlich ihrer Historizität befragt werden. Es handelt sich um weitestgehend unbekannte Zusammenschlüsse, deren Dauerhaftigkeit und Wirkmächtigkeit noch nicht geklärt ist. Es gibt vielfältige Beispiele für das große Mobilisierungspotential dieser neuen Gruppen. Wenn die virtuelle Sphäre als Ort der historischen und politischen Aushandlung begriffen wird, muss die Partizipation an diesem Ort ermöglicht werden. Dies betrifft erstens die medialen Kompetenzen, zweitens die Hardware und drittens den Zugang zu Informationen. Viele Informationen, wie die Zeugnisse aus dem VHA, sind lizenziert und eingeschränkt zugänglich. Aktuell zeigt ein Blick auf die Nutzungsstatistiken nicht nur einen *generational gap*, sondern auch milieuspezifische Unterschiede. Die ältere Generation hat den virtuellen Zwischenraum langsamer betreten und nimmt ihre diskursive Rolle seltener wahr als offline. Dies führt zu einer veränderten Diskussionskultur.

Nicht alle UserInnen wollen das Internet allumfassend erleben, aber vor allem können nicht alle UserInnen dies tun, es ist ein *digital gap* zu konstatieren. Es lassen sich also neue gesellschaftliche Exklusionsmechanismen feststellen, die insbesondere hinsichtlich der Produktion von Geschichte im virtuellen Zwischenraum verstärkt als politisches Problem betrachtet werden müssen. Dies betrifft die Netzinfrastruktur als auch die ökonomischen Bedingungen. Bereits ein verlangsamter Internet-Zugang reduziert die Möglichkeiten zur aktiven Partizipation. Es entstehen neue marginalisierte Gruppen: TechnikverweigererInnen und Techniküberforderte, hier oftmals ältere Menschen, und Menschen, die sich finanziell keinen dauerhaften Internetzugang leisten können. Es handelt sich um neue gesellschaftliche Grenzen.

Virtuelle Leiblichkeit

Die digitalen Medien haben an sich Momente der Auflösung von Grenzen und der Destabilisierung in sich: technisch, politisch, rechtlich und sozial. Zugleich lösen sie auch die physischen Grenzen des menschlichen Körpers auf. Die digitalen Medien verändern die menschliche Leiblichkeit, dies betrifft zum einen An- wie Abwesenheitsnotwendigkeit, zum anderen aber auch die Interaktion mit dem Medium. Die Berührung der Hardware ist das Äquivalent einer real-physischen

Berührung von Personen oder Gegenständen. *Virtual Reality Equipment*³⁸⁵ erlaubt die Berührung des Abwesenden bzw. der reinen Projektion. Bestimmte medizinische Produkte überschreiten dabei die Grenze zwischen dem Körperinneren und -äußeren, wie z. B. Insulinpumpen oder Herzschrittmacher. Hierbei handelt es sich um Körpermodifikationen, die medizinischen Zwecken dienen, es sind aber auch Implantate in der Diskussion, die die menschliche Leistungsfähigkeit steigern sollen. War der Körper zunächst an die physische Sphäre gebunden, löst auch er sich.

Die Handlung, so wie Arendt sie beschreibt, ist damit noch entscheidender für die Verankerung im Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten. Zugleich verändert sich die Taktilität und Haptik. So durchbrechen beispielsweise Touchscreens die Barriere taktiler Hardware und erlauben eine direktere Interaktion mit der Maschine. Zugleich ist die menschliche Wahrnehmung auf Bildschirme fokussiert, klar gerahmte, eckige Flächen, die im angeschalteten Modus Bedeutung übertragen können. Sie erfordern eine eigene Körperhaltung, um sie zu bedienen. Den digitalisierten Interviews fehlt eine dreidimensionale Körperlichkeit, ihre Visualität stellt einen simulierenden wie stimulierenden Ersatz dar.

Digitaler Sprechakt der Überlebenden

Das Gedankenspiel WITNESS³⁸⁶ verhandelt simulierte Erinnerung, universalisiert sie zugleich und entzieht ihr Authentizität, um sie mit dialogischer, dialektischer Authentizität wieder zu erfüllen. Insbesondere durch die Selbstoffenbarung der ZeugInnen, mit der sie ihr Wer kommunizieren, erhalten die Zeugnisse gegenwärtig Authentizität. Das Verhältnis von Simulation und Authentizität ist spannungsgeladen und führt zum Kern historischer Grundsatzdebatten: Was ist die historische Wahrheit der Shoah? Diese Frage lässt sich hier nicht beantworten, beschreibt aber ein grundlegendes Problem historischer Repräsentation der Shoah.

Von der Simulation ist es sprachlich wie inhaltlich nicht weit zur Manipulation. Die Manipulation der Quellen ist technisch mit wenig Aufwand möglich, gleiches gilt für die Entnahme von Ausschnitten, um sie anderweitig zu verwenden. Es wäre auch möglich, ein entsprechendes Video zu drehen, das ein ge-

385 Hierunter sind Datenanzüge, Datenhandschuhe und vordringlich dreidimensionale Projektionsbrillen zu verstehen.

386 Wie in Kapitel 4.1 dargestellt, ist das Gedankenexperiment WITNESS aufbauend auf dialogsimulierenden Spracherkennungsprogrammen wie ELIZA und Anna und könnte so programmiert werden, dass NutzerInnen sich mit einem Zeugen oder einer Zeugin „unterhalten“ würden.

fälschtes Interview zeigt und dieses zumindest online als VHA-Quelle auszugeben. Inwieweit es der Shoah Foundation gelingen könnte, dem vorzubeugen, ist nicht bekannt. Manipulierbarkeit und Glaubwürdigkeit sind zentrale Zukunftsthemen für Geschichte in den digitalen Medien. Weder allerdings sind die Zeugnisse Simulationen, noch ist das Zuhören eine Simulation, Sprechakt und Rezeption des Sprechaktes sind reale Handlungen.

Suchmaschinen bereiten ihre Ergebnisse in sogenannten Rankings auf, Listungen nach der besten Übereinstimmung, ggf. wird diese noch übertrumpft durch bezahlte Werbeanzeigen. Wie die jeweiligen Suchalgorithmen arbeiten, in Deutschland zu 90 Prozent der von Google, ist den meisten UserInnen nicht bekannt. Ebenso ist unklar, wie die Bewertung der einzelnen Ergebnisse stattfindet. Auch Zeugnisse der Shoah Foundation können auf diesem Weg gefunden werden, wenn sie im freien Internet zugänglich sind. Suchalgorithmen verweisen auf das Problem der Suche: Wer sucht mit welchen Suchbegriffen diese Zeugnisse? Wieso entscheidet sich diese Person für ein bestimmtes Zeugnis? Suchmaschinen ranken die Ergebnisse zumeist auf der Basis vorheriger Suchen vom selben Computer aus³⁸⁷. Dies führt dazu, dass Informationen, die als bevorzugt verstanden werden, höher gerankt werden. Noch kann die Suchmaschine im VHA nicht so vorgehen, auf YouTube hingegen werden die Zeugnisse gerankt. Dies kann dazu führen, dass Zeugnisse mit bevorzugten Geschichten häufiger angesehen werden. Zugleich lässt es nach den weiteren Kriterien der Auswahl eines Zeugnisses fragen. Wenn ZeugInnen im Sinne eines veränderten Dialogs rezipiert werden, sind dann Sympathie oder Antipathie bewusste bzw. unbewusste Auswahlkriterien?

Weiterhin ist zu konstatieren, dass, wenngleich Geschichte mit Arendt im Kern des Zwischenraums entsteht, nur wenige Menschen die Geschichte der Überlebenden online suchen oder aber finden können. So ist zum Beispiel kein einziges deutschsprachiges Interview im freien Internet zugänglich. Basierend auf den YouTube-Aufrufzahlen für Zeugnisse aus dem VHA lässt sich erkennen,³⁸⁸ dass mehrere hunderttausend Menschen die Zeugnisse gesehen haben dürften. Sie alle produzieren durch ihre Handlung Bedeutung. Zugleich ist die Handlung selbst notwendig, um Verknüpfungen im zwischenmenschlichen Bezugsgewebe herzustellen.

387 Jedem Computer wird bei der erstmaligen Einwahl ins Internet eine IP-Adresse zugewiesen, mit der er nachherig einwandfrei identifiziert werden kann.

388 Vgl. hierzu ausführlich Kapitel 5.3.

Der virtuelle Zwischenraum der Erinnerung

Als virtueller Zwischenraum der Erinnerung soll also jenes komplexe Bezugsgebe menschlicher Angelegenheiten bezeichnet werden, das eintritt, wenn die Zeugnisse aus dem Visual History Archive in der virtuellen Sphäre rezipiert werden. Die verschiedenen Dimensionen oder Achsen des Zwischenraums sind bereits diskutiert worden und sollen hier nachfolgend kurz zusammengefasst werden. Es ist der Ort, an dem Bedeutung, hier Erinnerung, produziert und ausgehandelt wird: der virtuelle Zwischenraum der Erinnerung.

Raum ist als Ort menschlicher Zusammenkunft notwendig, zugleich konstruiert und definiert diese den Raum. Das digitale Archiv ist ein Raum, dessen Räumlichkeit sich zunächst im Namen abbildet. Er ist jedoch nicht zu betreten, ihm fehlt die physikalische Dimension des Raumes. Auch sind die Menschen, die diesen Raum formen, nicht zu sehen. Dies ist ein Grundmerkmal des virtuellen Raumes, dass nur wenige seiner ArchitektInnen zu sehen sind. Anders als im realphysischen Archiv handelt es sich um ein Archiv mit unsichtbaren Beschäftigten, die nur im Störfall kontaktiert werden. Es ist also ein virtuell erzeugter Raum, der zunächst menschenleer wirkt, zugleich menschengemacht ist. In seiner Grundform handelt es sich um einen Speicher ausgewählter Daten, gleiches gilt für das analoge Archiv, und damit um eine Form der Wissensorganisation und der Herrschaftspraxis. Nutzung ist keine notwendige Bedingung für den Bestand eines Archivs, aber nur in der Nutzung wird das virtuelle Archiv zu einem Raum der Bedeutung.

Erinnerung kann ebenso raumgebunden wie -ungebunden sein. Gedenkstätten sind gebundene Orte der Erinnerung, Erzählungen ungebunden. Erinnerung schafft räumliche Überlagerungen. Jede Erzählung, als solche werden gesprochene Erinnerungen in dieser Studie begriffen, schafft einen neuen Erfahrungsraum der Vergangenheit, bevölkert von Menschen aus der Vergangenheit. Orte, die nur durch die Erzählung noch betreten werden können. Erzählungen sind in dieser Perspektive Schwellentexte in andere Räume. Zugleich gibt es mindestens drei weitere Orte der Erzählung, dies ist zum einen der physische Ort der Erzählung, für die Interviews aus dem VHA der Aufnahmeort. Der zweite Ort ist der Ort der Rezeption, also jener Raum, in dem das Zeugnis rezipiert wird. Der dritte Raum ist das digitale Archiv respektive die virtuelle Sphäre, in der die Zeugnisse angesehen werden.

Wenn die Erinnerung am historischen Ort erzählt wird, werden die zeitlichen Schichtungen des Ortes, wie der erzählten historischen Erfahrung deutlich. Dies

wird zum Beispiel im Interview mit Renée Firestone deutlich.³⁸⁹ Entgegen den Regularien der Stiftung wurde das Interview zweigeteilt aufgenommen: In der Privatwohnung der Zeugin und in der Gedenkstätte Auschwitz, am Tag vor der Zeremonie zum 50. Jahrestag der Befreiung. Im ersten Teil des Interviews erschafft Firestone einen ortsunabhängigen Raum der Erfahrung, indem sie ihn dicht beschreibt bzw. auf kulturelle Codes der Erinnerung zurückgreift. Im zweiten Teil hingegen versucht sie, die Gedenkstätte so neu zu beschreiben, dass neben dem sichtbaren physischen Ort des Jahres 1995 auch der Ort im Jahr 1944 zu erkennen ist. Der historische Ort erfordert die Freilegung der Schichten.

Jede Erinnerung, die versprachlicht wird, konstituiert einen Sprechakt, ist mit Bhabha ein Ort der *enunciation*, der Aussage. Die Aussage der Überlebenden der Shoah ist eine spezifische, die im Kern das Verständnis historischer Rekonstruktion und Wahrheit berührt. Diese Spezifik ist in der Arbeitsdefinition dieser Studie unter Rückgriff auf die einleitend thematisierte Singularität der Shoah – verstanden als universell wie partikular – hergeleitet worden. Die Überlebenden haben ihren Ort im Bezugsgewebe menschlicher Angelegenheiten aushandeln müssen. Ihre Sprechakte sind zeitweise, nicht mehr als solche, sondern als sakralisierte Texte, als *edut*, verstanden worden. Ihnen ist damit eine spezifische diskursive Position als moralische ZeugInnen und Bevollmächtigte der Ermordeten zugeschrieben worden, die einzelne ZeugInnen, wie Marek Edelman, dessen hochreflexive Aussagen in dieser Studie als Korrektiv zum Diskurs um das Zeugnis genutzt worden sind, abgelehnt haben. Diese Rolle bzw. Position löst sich langsam auf. Bestehen bleiben die gespeicherten Sprechakte, die in einer zukünftigen Gegenwart rezipiert werden.

Jegliches sprachliche Zeugnis basiert auf einem Sprechakt. Im Falle der Zeugnisse aus dem VHA handelt es sich um einen gefilmten Sprechakt. Damit ein Akt im Sinne eines Rituals von Bedeutung sein kann, müssen sich alle Beteiligten an bestimmte Regeln halten. Das Dispositiv der Zeugnisse aus dem VHA bestimmt diese Regeln. Welche Regeln allerdings bestehen für diejenigen, die post-situationem dem Ritual der Erinnerungserzählung über die Shoah beiwohnen? Welche Bedingungen können und müssen sie erfüllen? Sie müssen sich, so lassen sich verschiedene Studien auswerten, auf die Zeugnisse einlassen und ihnen zuhören. Wenn dies nicht geschieht, wie bei einem von der Verfasserin beobachteten Schulprojekt, scheitert das Ritual.³⁹⁰ Die Zeugnisse des VHA basieren auf zwei

389 Das Zeugnis von Renée Firestone und die Kommentierung bei YouTube werden ausführlich in Kapitel 5.3.5.3.1 „Renée Firestone“ besprochen.

390 Für ähnliche Ergebnisse siehe Brüning, Christina: Historisches Lernen mit videografierten Zeitzeug_inneninterviews in (sozio-)kulturell und religiös heterogenen Lerngruppen. In: Zeitschrift für Genozidforschung, 1/2, 2013. S. 138 – 167.

Ritualen, dem ersten Sprechakt vor der Kamera und dem zweiten Rezeptionsakt auf dem Bildschirm.

Performativität verweist auf die Prozessualität eines jeden Bedeutung konstituierenden Aktes oder Sprechaktes. Zeugnisse sind Produkte eines Prozesses und werden prozesshaft rezipiert, analysiert und interpretiert. Die Statik der Sakralisierung und die mediale Statik der videographierten Aussage stehen diametral der Prozessualität entgegen. Aufgrund der Auswirkungen des medialen Settings und der *enunciation* der ZeugInnen, dem individuellen Bericht über die Shoah, kann eine bedingte Dynamik der Rezeption entstehen. Diese Dynamik findet allerdings wiederholt ihre Grenzen.

Die Zeitlichkeit der digitalen Zeugnisse kann aus zwei Perspektiven analysiert werden, erstens die zeitlichen Strukturen und Modi der digitalen Medien und zweitens die zeitlichen Strukturen der Zeugnisse selbst, wie sie in der Erzählung und Interaktion deutlich werden. Eine grundlegende Temporalität des Archivs ist die Ewigkeit als eine unbestimmte Zukunft, in der die Zeugnisse zugänglich sein sollen. Um diese Ewigkeit schaffen zu können, ist eine wiederholte Neuspeicherung der Zeugnisse notwendig. Ewigkeit und Wiederholung lassen sich insofern als temporale Modi erkennen.

Erinnerung schließt Erfahrungen in eine narrative Zeitkapsel ein, so die eigentliche Vorstellung, allerdings sind Erinnerungen in einem spezifischen Kontext, zu einer spezifischen Zeit versprachlichte Erfahrungen. Erinnerungen haben also eine höchst komplexe Zeitlichkeit. Sie thematisieren eine oder mehrere Vergangenheiten, sind zu einem bestimmten historischen Moment gesprochen, der sie prägt, auf eine Zukunft ausgerichtet. In dieser unbestimmten Zukunft sind sie wiederum als Botschaften einer zweifachen Vergangenheit, dem Moment der Erfahrung und dem Moment der Erzählung. Die Vergangenheit des Moments der Erzählung steht jedoch in der Rezeption der Zeugnisse zur Disposition.

Die Zeugnisse haben eine eigenwillige, widerständige oder sogar subversive Zeitlichkeit in Relation zur Zeitlichkeit der digitalen Medien. Obgleich die Erzählungen extrem verdichtete Zeit sind, in zwei oder drei Stunden werden ganze Lebensgeschichten erzählt, sind sie im Vergleich zum Medium langsam, trotz der vorgestellten Beschleunigungsmöglichkeiten. Es ist zu diskutieren, welche Implikationen und Konsequenzen diese widersprüchlichen Zeitlichkeiten in sich bergen. Ist es möglich, einen Zwischenraum der Erinnerung zu bewahren, der sich dem zeitlichen Regime der Medien widersetzen kann? Hinsichtlich der Rezeption der Zeugnisse kann ein Paradox festgestellt werden. Wenngleich das Medium selbst auf Beschleunigung zielt, ist das Zeugnis ein sich langsam entfaltender Sprechakt, in der langsamen Betrachtung bietet der Zwischenraum mit Soja Widerstandsmöglichkeiten gegen die ökonomisierte Beschleunigung.

Der virtuelle Zwischenraum ist also fragmentarisch, instabil, in flux ebenso wie in ständiger Veränderung. Diese Prozesse bilden sich zeitgleich im Medium selbst wieder ab. Es ist sowohl transnational als auch national orientiert. Für die Analyse des virtuellen Zwischenraums müssen jeweils die Bedingungen einer Menschengruppe online in Betracht gezogen werden. Die virtuelle Sphäre ist kein je fertiges Konstrukt, sondern in Wachstum und Entwicklung begriffen: Immer mehr AkteurInnen gestalten den virtuellen Zwischenraum. Es lässt sich eine Verdichtung des Bezugsgewebes und eine Intensivierung der Nutzung feststellen. Dies verstärkt den Prozess der Anerkennung der virtuellen Sphäre als Ort menschlichen Zusammentreffens. Die digitalen Medien ermöglichen es, raumzeitliche Barrieren zu überwinden bzw. das Bedürfnis, sie zu überwinden, auszuagieren.

Mit dem virtuellen Zwischenraum der Erinnerung wird ein epistemologischer Entwurf für die Erinnerung an die Shoah in der virtuellen Sphäre formuliert. Das Visual History Archive erinnert in seiner Bezeichnung als Archiv an die analoge Räumlichkeit des Archivs, die Übertragung in einen virtuellen Raum ist auf der Hand liegend. Es galt nun, die Handlungen der Subjekte in diesem Zwischenraum beschreiben zu können und zugleich die Historizität und Temporalität des Ortes genauer zu bestimmen. Handlungen in der virtuellen Sphäre ähneln analogen Handlungen, aber sie weisen eigene Charakteristika auf: Immersion, Interaktivität und Instantität. Der zentrale temporale Modus der virtuellen Sphäre ist die Beschleunigung, der sich die Zeugnisse partiell widersetzen, sie entsprechen jenem auch zu findenden Modus der Immersion, des Eintauchens in die virtuelle Sphäre. In der Einleitung ist die Frage der virtuellen Begegnung thematisiert worden. In Anbetracht der verschobenen Vorstellungen von Kommunikation und Interaktion in der virtuellen Sphäre kann die These aufgestellt werden, dass die medialen Bedingungen diese virtuelle Begegnung ermöglichen oder zumindest fördern. Sie erlauben es, dass AkteurInnen sich über raum-zeitliche Grenzen hinweg treffen können, wie dies bei der Betrachtung der Zeugnisse möglich ist. Sie haben zu einem veränderten Verständnis von Kommunikation beigetragen, das es erlaubt, Dialog neu zu definieren und neue Formen der sozialen Interaktion zu schaffen. Wenn eine immersive Rezeption der Zeugnisse der Überlebenden im virtuellen Zwischenraum eintritt, kann es zu einer virtuellen Begegnung kommen. Dies ist möglich, weil der Zwischenraum des virtuellen Archivs neue SprecherInnenpositionen zulässt. Dies ist erstens die Position der „gespeicherten“ Zeugen und Zeuginnen, deren Zeugnis permanent wiederholbar und dauerhaft erfahrbar geworden ist. Zweitens ist dies die Position der RezipientInnen, die, da sie selbst Handelnde des Mediums sind, in neuer Weise am kommunikativen Akt des Zeugnis Ablegens teilhaben. Diese ist durch die medialen Spezifika, wie sie dargestellt worden sind, bedingt. Zugleich ist die Begegnung stark begrenzt, anders

als im Beispiel WITNESS können RezipientInnen keine eigenen Fragen stellen. Der oftmals formulierte Wunsch, dies zu tun, muss hier als Indikator einer vertieften Rezeption dienen.³⁹¹ Das Internet ermöglicht nicht nur die Begegnung mit den ZeugInnen, sondern stellt einen Raum bereit, in dem UserInnen ihr Bedürfnis nach einer Begegnung ausagieren können. Es wäre zu kurz gegriffen, die „virtuelle Begegnung“ nur durch die Medialität der Zeugnisse und ihren Inhalt zu erklären. Auch die UserInnen bringen sich aktiv in diesen Prozess ein, der durch das Medium verstärkt wird.

Die virtuelle Sphäre bietet technisch die Möglichkeit einer ausgeprägteren Interaktionssimulation, als dies bei der bisherigen Darstellung der Zeugnisse im VHA der Fall ist. In dieser Sphäre, in diesem virtuellen Zwischenraum werden die Zeugnisse aus dem VHA rekonstruiert, repräsentiert und rezipiert.

391 Als Beispiel eines solchen Wunsches kann gelten: „Quite frankly, there were several occasions in which I wanted to reach through the screen and strangle an interviewer who had just shut down a survivor’s seeming digression into a topic of vital interest to me.“ Browning, *Survival*, S. 6.