

Aus:

ANNA TUSCHLING

Klatsch im Chat

Freuds Theorie des Dritten im Zeitalter
elektronischer Kommunikation

September 2009, 294 Seiten, kart., 28,80 €, ISBN 978-3-89942-952-7

Ist die E-Mail akzeptiertes Mittel elektronischer Kommunikation geworden, so bleibt das Chatten Gegenstand der Kritik. Als banal bis jugendgefährdend bewertet, steht es im Verdacht, den Untergang der Schrift zu befördern. Dieses Buch bietet eine neue Sicht – fern kulturkritischer Klagen oder euphorischer Lobreden.

Obwohl der zeitgleiche Textaustausch eine der ungewöhnlichsten Kommunikationsformen im Internet darstellt, blieb die Medialität des Chats oft unbeachtet. Meist als Plattform für Identitätsspiele oder subkulturelle Meinungsbildung untersucht, wird der Chat hier als eine Variante des Klatsches vorgestellt. Freuds Theorie des Dritten erweist sich dabei als Schlüssel zum Verständnis aktueller Formen elektronischer Kommunikation.

Anna Tuschling (Dr. phil.) lehrt Medienwissenschaft und Kulturtheorie an der Universität Basel.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts952/ts952.php

Inhalt

Danksagung	7
1. Twisted little words. Chatten als Sündenfall der Schriftkultur ...	11
2. Die Theorie des Dritten	43
2.1 Sozialer Witz und narzisstischer Traum?	44
2.2 Die Figur des Dritten	71
2.3 Das Gesetz des Dritten	93
2.4 Medialität, Dritter und Metapher	101
3. Der Klatsch	121
3.1 Übergänge von Witz und Klatsch	122
3.2 Genuss und Bedrohung: Merkmale und Defizite der Klatschforschung	131
3.3 Von Personifikationen des Klatsches zur Figur des Dritten	141
4. Digitaler Klatsch: Das Chatten	153
4.1 Zwischen Schrift und Rede?	153
4.2 Chatsequenzen	188
4.3 Die Figur des Dritten im Chat	217
4.4 Über Vergleichzeitigung der Schrift	231
5. Schluss	241
6. Anhang	243
6.1 Sequenz »Strom«	243
6.2 Sequenz »Farbe (be-)kennen«	253
6.3 Sequenz »Kerstin«	258
6.4 Sequenz »Meine Frau geht fremd«	260
6.5 Sequenz »Abenteurer«	266
6.6 Sequenz »o815typ«	269
7. Literatur	273

Danksagung

Zu danken ist etwas Schönes, wenn auch nicht Selbstverständliches. So möchte ich vorab allen meinen Dank aussprechen, die mich darin unterrichtet haben.

Christoph Tholen gilt mein großer Dank für wichtige Denkanstöße, Unterstützung und Förderung während der Promotionszeit und bei Herausgabe des Buches in der Reihe MedienAnalysen. Ohne die stete Ermunterung, Anregung und Konzentration meiner Lehrerin Elfriede Löchel wäre ich manchen Lesewegen nicht so eifrig gefolgt. Sie haben mich so viel weiter getragen, als ich vermutete – sogar über Fachgrenzen hinweg. Der Großzügigkeit und geistigen Schärfe von Avital Ronell verdanke ich wesentliche Erweiterungen meines Blickens und Denkens. Birgit Richard danke ich für ihre engagierte Arbeit als meine Vertrauensdozentin.

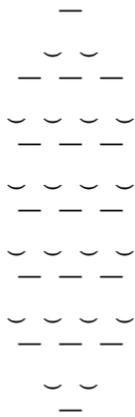
Mein großer Dank geht weiterhin an: Judith Sauter, Karen Hwang, Christine Kirchhoff, Anke Sander, Sabine Strassburger, Christoph Engemann, Lars Meyer, Hanno Pahl, Lars Church-Lippmann, Frank Dirkopf, Dara Chassin de Guerny, Stefan Münker, Susanna Parikka-Hug, Tatjana Freytag, Nicola Behrmann und die großzügigen Bewohnerinnen der Vogesenstrasse 148 in Basel. Wen ich vergessen habe, der möge mir dies verzeihen. Ohne Ariane Ladewig Hess und Rosanna Zanetti hätte ich das Buch vermutlich nicht mehr beenden können. Christiane Schnider danke ich sehr für ihre kontinuierliche Unterstützung und Förderung dieser Arbeit.

Meinen Eltern gilt mein Dank für fast alles, ebenso meinen Geschwistern Jeanine Tuschling, Ruth Tuschling und Percy Williams-Tuschling, die soweit verstreut leben und die doch immer bei mir sind. Wenn sie es auch nicht mehr lesen kann, so danke ich doch Gabriele Wilkens von Herzen dafür, mir gezeigt zu haben, wie wichtig wertlose Dinge sind. Judith Heckel kann ich nicht genug für ihre Geduld und Sorgfalt bei den Korrekturen danken.

Den Druck der Arbeit haben der Dissertationenfonds der Universität

Basel und die Max Geldner-Stiftung großzügig unterstützt. Der Hans-Böckler-Stiftung danke ich für die Förderung der Arbeit und des Druckes. Dem transcript Verlag danke ich für die unkomplizierte und professionelle Betreuung.

Fisches Nachtgesang
Christian Morgenstern 1905



1. Twisted little words.

Chatten als Sündenfall der Schriftkultur

Chat-Protokolle setzen sich aus Kürzeln, Fehlern und zufälligen Ungereimtheiten zusammen. Hat sich die E-Mail mittlerweile als seriöses Medium für den privaten und geschäftlichen Austausch etabliert, so haftet dem Chatten weiterhin der Ruf des Unernstes an. Als synchroner Schriftaustausch drängt der Chat den sprachlichen Ausdruck zu verdrehten Wortkürzeln, *twisted little words*, zusammen, die den Sündenfall der Schriftkultur feiern. Dieses Buch untersucht das Chatten als mediengeschichtliches und dabei paradigmatisches Übergangsphänomen in der Entwicklung des Internet, an dem sich die elektronische Artikulation des Symbolischen hervorragend ablesen lässt.

DIE GLOBALINFRASTRUKTUR

Die Bedeutung des Internet ist kaum zu überschätzen, entwickelt sich das ›Netz der Netze‹ doch zur Globalinfrastruktur, die individuelle, staatliche und wirtschaftliche Akte transferiert, speichert und verarbeitet (vgl. Kittler 1986; Castells 1996/2005; Coy 1998; Benkler 2006; Engemann 2003). Wie die Mediengeschichte aber zeigt, geht die verbreitete Annahme vom totalen Ersatz alltäglicher Lebensweisen und Handlungsräumen durch elektronische Umgebungen fehl. Das Internet ersetzt nicht einfach Nationalstaaten oder territoriale Wirtschaftsräume, genauso wenig wie Chat und Internettelefonie den mündlichen Dialog abschaffen. Diese Feststellung macht Fragen nach der Tragweite und den Funktionsweisen solcher informationstechnologischen Expansions- und Intensivierungsprozesse, welche das Internet ermöglicht, keineswegs obsolet. Den neuen Kommunikationswegen per Computer kommt hierbei besondere Aufmerksamkeit zu, schon weil sie am sichtbarsten in den Nutzeralltag eingreifen. Die Alltagspräsenz von Computerkommunikation führte zu einem Forschungs-

bias in Richtung privater Internetnutzung, etwa Bloggen, Video- und Foto-sharing, E-Mailing oder eben Chatten (vgl. Reichert 2008; Ries et al. 2007; Turkle 1998; Reid 1991). Auch diese Studie untersucht private Chat-Kommunikationen, wählt jedoch einen Ansatz, der sich grundlegend von der bisherigen Chat-Forschung unterscheidet und der sich ausdrücklich als Teil allgemeiner Internethistoriographie begreift. Die Studie widerspricht verbreiteten Vorstellungen, Computerkommunikation sei entfremdeter, unkörperlicher oder gar defizitärer Austausch. Ebenso entzieht sie sich medieneuphorischen Überhöhungen elektronischer Kommunikation, wie sie seit den 1990er Jahren in Kultur- und Geschlechtertheorie dominierten (vgl. Reid 1991; Haraway 1991; Hayles 1993; Herring 1993; Rheingold 1994; Turkle 1998; Plant 1997; Jones 1995; Poster 1997; kritisch: Roesler 1997; Maresch 1997). Vielmehr eruiert dieses Buch die Matrix und medialen Arrangements, welche Chatroom genannt werden, und stellt damit auf die Möglichkeitsbedingungen und Voraussetzungen elektronischer Textverständigung ab. Das Analyseinstrument bildet Freuds enigmatische Theorie des Dritten (Freud GW VI), mit deren Hilfe Chat-Strukturen als Klatschtriaden entziffert werden. Als ›Figur des Dritten‹ steht ein Konzept alltäglicher Kommunikation bereit, das keinen Gegensatz zwischen Sprecher und Sprachstruktur behauptet, sondern am Beispiel des Lachens einen spezifischen Chiasmus von Singulärem und Kollektiv formuliert. Diese Sprach- und Kommunikationstheorie eignet sich deshalb hervorragend zur Analyse des Textaustauschs im Internet, weil Chat-Forschung stets von der Spannung getragen war, ob es sich dabei um individuelle oder allgemeine Sprachakte handele. Sprache dient jedoch nie primär dem einzelnen Menschen, so Lacans Einsicht, sondern verkörpert in ganz bestimmtem Sinne Selbstzweck, aber auch mediales Apriori und damit Voraussetzung menschlichen Denkens, Fühlens und Handelns. Deshalb erschließt sich Sprache nicht allein als menschlich kontrollierbares Werkzeug und unmissverständliches Artikulationsmittel für Individualität; ebenso wenig lassen sich Eigengesetzlichkeiten und Funktionsweisen der Sprachtechniken Chatten und E-Mailing ausschließlich vom Individuum oder User her denken.

WAS HEISST CHATTEN?

Die meisten Arbeiten zur Chat-Kommunikation unterlassen es, die Bezeichnungen Chat und das Chatten zu erläutern. Was heißt Chatten? Wie sieht die Geschichte kommunikativer Anwendungen des Internet aus? Beide Fragen bleiben von sozialwissenschaftlicher Chat-Forschung unbeantwortet, die sich immer schon auf der Ebene des Metaphorischen bewegt. Der Name Chat, also Klatsch oder Plausch, verweist auf das elektronische

Äquivalent alltäglicher Mündlichkeit. Die Mehrheit an Untersuchungen besteht aus Vergleichen beider Sprachformen. Nahezu jede Chat-Forschung, die nicht explizit Schriftlichkeit untersucht, schreibt diese Äquivalenzbeziehung fest, wobei lautsprachliche Mündlichkeit als Vorbild für ›computervermittelte‹ Verständigung dient (vgl. Sproull/Kiesler et al. 1986; Reid 1991; Döring 1999; Batinic 2000; Beißwenger 2001; Storrer 2001; kritisch: Thurlow et al. 2004; Journal of Computer-Mediated Communication seit 1995; Beißwenger/Storrer 2005). Dagegen wäre einzuwenden, dass Chat zu allererst eine Internetanwendung verkörpert, die in unterschiedlichen Formaten mit verzweigter Entwicklungsgeschichte vorliegt. Das Problem stellt nicht allein die Vernachlässigung medientechnischer Spezifik in der kommunikationswissenschaftlichen Chat-Forschung dar, je nachdem ob Chat per Video, textuell, als Avatar in Games, per Online-Telefonie, Webchat oder Internet-Relay-Chat erfolgt. Vielmehr gerät in diesen Ansätzen die prinzipielle Zweckoffenheit des Computers aus dem Blick, wenn informationstechnische Einzelanwendungen aus ihrem Kontext gelöst und – wie im Falle des Chats – verabsolutiert werden. Denn ›Kommunikation‹, sei es Austausch von Texten, von Digitalbildern oder Tönen, steht als eine von Gleichen neben anderen Computerfunktionen. Der Computer als Plauderstation bedeutet nur eine Anwendung aus beliebig vielen, mit denen so genannte universelle Maschinen alle anderen Medien zu simulieren vermögen (vgl. Turing 1937/1987; Kittler 1986, 1993; Bolz et al. 1994).

Allgemeine Computer- und Internetgeschichte spreizt sich auf in solch reale Simulation technischer Medien einerseits und gesellschaftliche Verlustmythen und Ideologien von simulierter Realität andererseits. Die Chat-Forschung ignorierte bis auf wenige Ausnahmen Medientechnikgeschichte; stattdessen trug sie maßgeblich zur Verbreitung langlebiger Technikmythen sowohl lustvoller wie auch erschreckender Natur bei. Grundlegender Mythos bleibt derjenige der Kommunikation in der Informationsgesellschaft selber (vgl. Derrida 1988; Kittler 1986, 1993; Peters 1989; Siegert 2001); ohne den Mythos Internetkommunikation und ohne Chat keine Popularisierung des Internet. Weniger wichtig als E-Mailing, ist Chat dennoch ein bedeutender Katalysator für die breitenwirksame Computervernetzung. So offensichtlich diese Feststellung auch sein mag, so wenig findet sie Eingang in Internetforschung, sei es kulturwissenschaftlicher Ausrichtung, sei es in empirische Sozialforschung. Andererseits trug Internetkommunikation nicht nur die informationstechnologische Vernetzung der letzten Jahrzehnte, sondern zog massive Medienängste auf sich, die von wissenschaftlicher Seite noch bekräftigt wurden. Elektronische Globalkommunikation ersetze lokale Mündlichkeit, lautet das wissenschaftliche wie populäre Fehlurteil. Menschliche Interaktion verschwinde. Solche Ersatzfiguren lassen sich sowohl als Negativ-, als auch

als Positivutopie lesen. Letztere trägt im Falle elektronischer Kommunikation die klingenden, aber schnell abgenutzten Namen ›globales Dorf‹, ›Cyberdemokratie‹ und ›Web 2.0‹ bzw. ›neue Öffentlichkeit‹. Positivutopien gehen jedoch wie ihr negatives Pendant von derselben Verdrängung lautsprachlicher Dialoge durch Technik oder ihrer »Technisierung« aus (vgl. Ong 1987). Gerade weil jüngere Internetgeschichte stark von Ideologien über Medienpraxen geprägt ist, hat man sie nach der Aufhebung technischer Einzelmedien im digitalen Medienverbund zu schreiben (vgl. Kittler 1986, 1993), wozu hiermit beigetragen werden soll.

ANWENDUNG ODER VERNETZUNG

Chatten bezeichnet multiple Szenarien, denn *den* einen Chat im Singular gibt es nicht. Was unter Chatten firmiert, meint zunächst nichts anderes als ein Bündel kommunikativer Anwendungen vernetzter Computer. Die Bezeichnung ›Chat‹ muss eher als Sammlung verschiedenster Phänomene und Praxen gelten, die inzwischen Text- und Ton sowie Bildverwendung umfassen. Ab wann man von Chat-Kommunikation spricht, gerät zur alles entscheidenden Frage. Die Antwort hängt davon ab, woran sich die Frage ausrichtet: Chatten als Anwendung oder notwendiges Vehikel von Vernetzung. Chat-Geschichte sieht je unterschiedlich aus, wenn sie als Anwendungsgeschichte oder als allgemeine Medientechnikgeschichte geschrieben wird. Je nachdem geht jede Computervernetzung bereits mit Formen des Chattens einher. Unter Vernetzungsgeschichte wiederum fällt nicht nur die kollektive Pionierleistung des ARPANET, sondern ebenso erstes Timesharing ab 1957 (McCarthy), welches für die wahrscheinlich früheste technisch realisierte ›computervermittelte Kommunikation‹ steht, ohne dass Menschen sich wie beim späteren Chatten schon über Computer ›sprechen‹ wollten. Zudem setzt Kommunikation *über* Computer immer Kommunikation *mit* Computern voraus, wie die Entwicklung von Programmiersprachen als gar nicht selbstverständliche Angelegenheit belegt (vgl. Heilmann 2009). Anwendungsgeschichte hat es dagegen stets mit Ideologien über diejenigen Technikgebrauchsweisen zu tun, welche sie anvisiert. Bezogen auf Internetkommunikation resultieren beide Perspektiven der Internetgeschichte als Anwendungs- oder allgemeine Vernetzungsgeschichte in zwei divergierenden Schreibweisen. Entweder beginnt Chat-Kultur 1988 mit einem bestimmten Programm und Chat-System, nämlich dem Internet-Relay-Chat (IRC) von Oikarinen; damit wäre Chat-Kommunikation leicht als zeitliche Steigerung von E-Mailing misszuverstehen, welche sich als ›Killer-Applikation‹ im ARPANET durchsetzte (vgl. Siegert 2008). Oder aber Chatten als Verständigung via Computer ist gleichbedeutend mit Nutzung und Entwicklung von Informationstechno-

logie überhaupt, so dass ›Chat‹ sich lediglich als ein spezifisch aufbereitetes Angebot darstellt.

Chatten kann zur Lesart von Mediengeschichte sowohl als ungebrochener Beschleunigungsgeschichte, wie auch als komplexerer, widersprüchlicherer Entwicklungsgeschichte beitragen. Schon McLuhan (2002: 10) betonte instantane Kommunikation im elektronischen Zeitalter als Teil einer gesamtgesellschaftlichen Beschleunigungsdynamik medientechnischer Art und favorisierte gestützt auf seine Thesen zur Elektrizität Ideen von Mediengeschichte als Beschleunigungsgeschichte. Zählt der IRC als erster Chat, dient Internetkommunikation hervorragend zur Unterfütterung solch prominenter Beschleunigungsthesen, wie sie vor allem Virilio stark gemacht hat. Die ältere, zeitversetzte E-Mail wäre hiernach in den 1980er Jahren durch fast-synchrone Chat-Funktionen gesteigert worden. Deshalb zeigt sich an E-Mail und Chat, dass Entscheidungen zwischen Anwendungs- oder Vernetzungsgeschichte keine Fragen bloßer Präferenzen und Schwerpunktsetzungen sind. Zieht man nämlich in Betracht, wie früh der Echtzeitschriftverkehr zwischen zwei Teilnehmern technisch möglich war, verkehrt sich die Beschleunigungsthese in ihr Gegenteil. Dann wurde E-Mailing im ARPANET sogar per Synchronchat zwischen USA und GB erdacht; ja die Einrichtung des ARPANET erfolgte gewissermaßen als Chat (vgl. Hafner/Lyon 1996; Abbate 1999). IRC ermöglichte aus Perspektive allgemeiner Vernetzungsgeschichte nicht den ersten schriftlichen Echtzeitverkehr zwischen Computern, wohl aber den ersten wirklich funktionsfähigen und populären Synchronaustausch von vielen Teilnehmern mit Vielen. Vor dem IRC existierten zwar zahlreiche Synchronkommunikationsfunktionen, sie funktionierten zuverlässig aber nur zwischen zwei Gesprächspartnern. Internet-Relay-Chat stellt insofern den ›Urchat‹ dar, als er die erste breitere Chat-Kultur mit beliebig vielen Teilnehmern realisierte und so zeitweise zur wichtigsten Plattform für Gemeinschaftsbildung avancierte. So wurden darin (neben anderen asynchronen Plattformen) zahlreiche Konventionen ausgehandelt, die noch heute den Internetaustausch charakterisieren, etwa Raumordnungen, die im IRC Kanäle heißen, sowie die Wahl von Nicknames, der Umgang mit Streitigkeiten und Vermeidung der Namensgleichheit verschiedener Teilnehmer.

Chat-Forschung verweist auf ein Grundlagenproblem geisteswissenschaftlicher Internetforschung: Dienen vernetzte Computer der menschlichen Verständigung? Welche Urheberschaft beanspruchen diese elektronischen Gebrauchstexte? Ja, wer schreibt überhaupt und in welcher Sprache? Schließlich ist es kein Zufall, dass genau in jenem Augenblick an Printmedien gebundene Formationen wie der Autor, bürgerliche Individualität und die heterosexuelle Matrix auf breiter Theoriebasis in Frage

gestellt wurden, als Informationstechnologie sich erstmals einer größeren Öffentlichkeit bemerkbar machte.

MYTHEN STATT AUFKLÄRUNG

Chat- wie überhaupt Kommunikationsforschung schafft Mythen statt Aufklärung. Warum führen Diskussionen über den Computer als Kommunikationsmedium regelmäßig zu massiver Abwertung oder ungebrochener Idealisierung und was verhandeln diese falschen Technikvorstellungen? Entschieden zweierlei: Ohne es auszudrücken, verhandeln sie Machtstrukturen und Medientechnikentwicklung selbst. Chat-Forschung ist begreifbar nur als Versuch und Geschichte einer problematischen Verortung medientechnikhistorischer Verschiebungen. Problematische oder fälschliche Verortung meint hier nichts weniger, als dass kultur- und sozialwissenschaftliche Diskurse ungewollt die Funktion annehmen, offene Fragen über Eigengesetzlichkeiten der Medientechnikgesellschaft zu binden und ihnen eine falsche Form zu geben – so geschehen mit dem Chatten in den 1980er und 1990er Jahren. Mit Chat-Forschung ließ und lässt sich auf einen Nenner bringen, was kaum benenn- und begreifbar scheint. Im Chatroom wird ›Kommunikation‹, ›Reden‹ oder Schriftverkehr in elektronischen Nachrichtennetzen sicht- und benennbar, vor allem jedoch vermeintlich dingfest gemacht. Wenn die gestaltwandlerischen Fähigkeiten von Informationstechnologie auch medientechnisch immer schon offensichtlich waren, so treten sie inzwischen auch für die ›Enduser‹ wieder deutlicher hervor und konterkarieren solche Reduktionen des Computers auf Einzelanwendungen wie den Textaustausch bzw. ›die‹ Kommunikation. Computer erschöpfen sich nicht darin, Bildschirm, Tastatur, Festplatte und Software X oder Y, d.h. PC zu sein. Kühlschrank und Waschmaschine organisieren ihr Funktionieren heute per Chip und damit über Informationstechnologie und können perspektivisch problemlos vernetzt werden. Derzeit ist wieder stärker als zu den Hochzeiten von PC und textbasiertem Chat in den 1980er und 1990er Jahren erkennbar, dass Computerentwicklung sich nicht auf Rechnerkapazitäten und bestimmte Schnittstellen reduziert. Medientechnikentwicklung ist auf allen Ebenen, der technischen und gesellschaftlichen sowie überhaupt der globalen Ebene, unabsehbar und unabgeschlossen. Offenheit oder eher Ungerichtetheit und Atopik dieser Transformationen führen zu Medienangst und Medien-euphorie, wie sie Chat-Forschung in besonderem Maße prägte. Thesen und Theorien über das Internet formulieren immer auch Antworten auf die gravierenden Weltwandlungen medientechnisch-gesellschaftlicher Art, wie sich bis in die Motive einzelner Argumentationen hineinverfolgen lässt. Alle Charakteristika, welche für den Prozess gesellschaftlicher

Wandlung zutreffen – und hierbei handelt es sich weder um einen unveränderbaren, natürlichen Prozess, noch gar einen unproblematischen und herrschaftsfreien – finden sich im Diskurs über Internetkommunikation auf den Menschen, präziser noch auf menschliche Identität übertragen: Offenheit und Ungerichtetheit wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Entwicklung wurden zur Vielheit und Gleichheit der Interaktionspartner respektive der Wahl ihrer kommunikativen Fähigkeiten und Eigenschaften. Atopik kapitalistischer Expansion setzte sich um ins Phantasma eines hierarchiefreien Kommunikationsraums. Anstelle von Gesellschaft und Medientechnikpolitik wurde das individuelle Selbst als Gestaltwandler diskutiert. Es entstand die Figur des Users bzw. Chat-Charakters als Privatiers, um dessen Erfahrungen sich Betrachtungen der Computerkommunikation zentrierten. Diese Kritik betrifft soziologisch-sozialwissenschaftliche Projekte genauso wie Kulturwissenschaften, dort insbesondere Geschlechtertheorien und deren netzaktiven Ableger als Cyberfeminismus der 1990er Jahre. Sowohl Abwertungen wie Idealisierungen von Internetkommunikation müssen deshalb einer neuen Lektüre unterzogen werden. Neben Machtanalysen der Struktur namens Schrift (vgl. Derrida 1988) gehört dazu auch, Internetschriftlichkeit in Schrifttechnikgeschichte vor dem elektronischem Medienverbund einzubeziehen. Der Einbezug von Schrifttechnikgeschichte korrigiert die Diffamierungen der Chat-Kultur als Niedergang hoher Schriftlichkeit bereits dadurch, dass Alphabetschriften nicht erst mit dem Chatten als Dekoration und Zierrat Verwendung fanden, wie linguistische Chat-Forschung nahe legt. Zweckentfremdung von Alphabet und Zeichen und damit ›Missbrauch von Schrifttechnik‹ ist so alt wie Schrift selber, hat im Internet allerdings ungeahnte Entfaltungsmöglichkeiten. Kunstvoll ausgeführte Buchstaben, bei denen Zeichenwert und Bildlichkeit verschmolzen, zierten schon mittelalterliche Manuskripte (vgl. Schön 2002; Krämer/Bredenkamp 2003). Zu Beginn des 20. Jahrhunderts erlebte solch spielerische Entwendung des Alphabets in Kunst und Literatur neuerlichen Ausdruck und Aufschwung. Bei den Schriftbildgedichten von Ringelnatz und Dada handelt es sich schriftgeschichtlich betrachtet gewissermaßen um Vorläufer und Wahlverwandte des Chattens. Bereits Ringelnatz trieb in seinem Gedicht *Fisches Nachtgesang* gleich auf mehrfache Weise Schabernack mit Schrifttechnik. Er macht nicht nur die Schrift zum Bild eines Teichs mit aufsteigenden Fischblasen, sondern nutzt hierfür gerade keine Buchstaben, ganz wie es für Emoticons Standard werden sollte, die ebenfalls das volle Zeichenrepertoire ausschöpfen. Ein stummes Tier, ohne Sprache und sogar ohne Lautausdruck, wird bei Ringelnatz durch Zweckentfremdung von Schriftsprache in seiner natürlichen Umgebung ›gezeichnet‹. Was hier poetisch erahnt wird, kommt Ende des 20. Jahrhunderts auf Computerbildschirmen als frei flottierendes Spiel mit

Schrift und Zeichen zur Entfaltung. Chatten inszeniert sich als Sündenfall der Schriftkultur. Angesichts der prinzipiellen Absenz von Platzmangel mag überraschen, dass Chatten dabei vor allem verknappte Schrift ist, ein Spektakel der Akronyme. Chat-Forschung vernachlässigte dieses Spiel mit Schriftbildlichkeit und Zeichenästhetik, solange Internetkommunikation nicht als Teil der Macht- und Mediengeschichte von Schrift, sondern allein als ›Interaktionsraum‹ behandelt wurde. Linguistik und Semiotik widmen sich zwar seit Längerem diesen Spezifika elektronischer Schriftlichkeit, beschränken sich dabei jedoch auf Bestandsaufnahme und Klassifikation (vgl. Hess-Lüttich 2002; Bittner 2003).

WAS CHATTEN WAR

Chatten charakterisiert die Popularisierung des Computers als Kommunikationsmedium für Menschen im Übergang vom jüngeren Internet zum World Wide Web, also von Mitte der 1980er Jahre (IRC) bis Mitte der 1990er (Webchats). Das Phänomen Chat lässt sich gleichwohl nicht allein auf diesen Zeitraum eingrenzen. Unter Chatten fallen ebenso jene euphorischen wie apokalyptischen Zuschreibungen elektronischer Kommunikation, welche in den letzten beiden Jahrzehnten maßgeblich zur Meinungsbildung über Computernetzwerke beitrugen. Die E-Mail mochte zwar die ›Killer-Applikation‹ des ARPANET und noch des jungen Internet sein (vgl. Hafner/Lyon 1996; Abbate 1999; Siegert 2008), doch während der ersten großen Ausdehnung des Netzes zog zunächst das Chatten bzw. synchroner Internetaustausch weit stärkere Reaktionen aus Kultur- und Sozialwissenschaften auf sich – dies auch im Gegensatz zu seiner tatsächlichen Bedeutung. Im betrieblichen wie universitären Alltag lässt sich der Stellenwert von E-Mail und synchronen Internetkommunikationen (Chat) bis heute nicht vergleichen. Hier war und ist die E-Mail jene Erfolgsanwendung, die realiter zur Breitenutzung von Computern als Kommunikationsmedien geführt hat (vgl. Siegert 2008). Umso bemerkenswerter muss die Fokussierung kultur-, sozial- und geisteswissenschaftlicher Debatten überhaupt auf das Phänomen Chat beurteilt werden. Beispielhaft sei an zwei Diskurse erinnert: ›Genderswitching‹ und neue Öffentlichkeit, wie sie unter den Schlagworten Bloggen, Web. 2.0 etc. bis heute fortgeführt werden. Internetpraxen avancierten zur adäquaten Plattform für postmoderne Menschen, die sich von alten Ordnungen und noch so identitätsstiftenden Differenzierungen wie dem Geschlecht verabschiedet hätten, um freie Vielheit wechselnder Selbstentwürfe zu leben. Rückblickend erstaunt dieser Überschwang, mit dem sich Internetinteraktionen zu Befreiungsakten ausschmücken ließen.

DREI PHASEN DER INTERNETKOMMUNIKATION

Chatten als Online-Phänomen wie gesellschaftliche Reaktion auf Medien-
transformationen stellt damit ein bedeutendes Kapitel der immer noch aus-
stehenden systematischen Internetgeschichte dar, zu der hier ein kleiner
Beitrag geleistet werden soll. Chatten kann dabei keinesfalls von E-Mailing
gesondert, sondern lediglich in den genannten Punkten mit ihm kontrast-
tiert werden. Beide sind Internetanwendungen neben vielen anderen und
betroffen von Abwertungen von sprachwissenschaftlicher Seite. Sowohl
E-Mail wie Chat gelten mit ihren Verkürzungen durch Einsatz von Akronymen
wie Emoticons und ihrer Fehlertoleranz gleichermaßen als Inbegriff
von »Trümmersprache« (Zimmer 1997; vgl. Haase et al. 1997). Zeitgenös-
sische Internetforschung versucht vielfach, neueste Entwicklungen zu er-
fassen. Der Blick auf die eigene junge Geschichte bleibt dagegen aus, ge-
nauso wie Bilanzen, was in der kurzen Zeitspanne seit Entwicklung erster
Computernetze wieder an Bedeutung verloren hat. Hier muss an vorderer
Stelle textbasiertes Chatten genannt werden, denn Chat-Geschichte lässt
erkennen, wie Internetanwendungen altern. Neuere Lösungen verdrängen
den klassischen Textchat dabei nicht einfach. Vielmehr führt Videochat
und Online-Telefonie sowohl zu einer Ausdifferenzierung verschiedener
Kommunikationswege wie auch zu einer Rekombination von Online-Text-,
Ton- und Bildaustausch. Solch rasanter Auffächerung kommunikativer
Internetanwendungen steht gegenüber, dass Chat-Forschung sich in ihren
Grundannahmen und ihrer Systematik nicht nur kaum weiterentwickelt
hat, sondern bei Weitem nicht mehr denselben Einfluss im Bereich der
Kultur- und Medienwissenschaft hat wie noch in den 1990er Jahren. Wäh-
rend der synchrone Schriftaustausch per Computer kurz nach seiner Ein-
richtung heftigste Kontroversen hervorrief, führt die spätere Text-, Ton-
und Bildintegration lediglich zu einer Verschiebung der Thematiken bei
gleichzeitiger Verstetigung empirischer Kommunikationsforschung. Da-
mit bietet das Phänomen Chat die Möglichkeit, die junge Vergangenheit
elektronischer Netzworke mit gleichzeitig beginnender Internetfor-
schung zu vergleichen. Chatten »vergangen« zu nennen, bedeutet nicht,
kommende Phasen der Internetkommunikation und Netzworkebildung zu
unterschlagen. Insgesamt lassen sich bislang drei entscheidende Zeiträu-
me unterscheiden, in denen sich Internetkommunikation weiterentwickel-
te und signifikant ausdifferenzierte:

1. Die konzeptuelle wie medientechnische Vernetzungsgeschichte bis
1988;
2. ab 1988 Popularisierung des Internet und des Textchats durch den
Internet-Relay-Chat und Webchats;

3. Integration von Ton- und Bildaustausch in Chat-Systeme, d.h. Entwicklung von Instant Messaging und Internettelefonie ab ca. 2003 bis dato.

Alle drei Zeitetappen werden durch je unterschiedliche Charakteristika bestimmt. Vor dem IRC verbinden sich Computerkommunikation und Netzwerkbildung besonders in den verschiedenen Wissenschafts- und Regierungsprojekten, aus denen sich das ARPANET und frühe Internet zusammensetzten. Ab 1988 kam es zu einer Alleinstellung bestimmter Spezifika des Textchats, weshalb jene Phase mit einer Hegemonie, aber auch Krise des Textes zu identifizieren ist. Ab 2003 wiederum differenzierte sich Chat nach Text-, Ton- und Bildnutzung; Chat-Gebrauch glich sich zugleich den E-Mail-, aber auch den Gepflogenheiten der Mobiltelefonie an und kehrte partiell zurück zu ›Peer-to-Peer‹-Strukturen, wie sie für die zahlreichen frühen Kommunikationssysteme vor 1988 schon einmal üblich waren. Dieses Buch über Klatsch im Chat visiert Folgen und Probleme der mittleren Phase an, mit denen sich Chatten als Schriftsünde titulieren lässt, die entweder begrüßt oder gefürchtet wurde. Für eine vollständige, phasenübergreifende Diskursgeschichte der Internetkommunikation hätte man die jeweiligen Austauschtechniken mit ihren Soziometrien abzugleichen. Denn gerade hierin unterscheiden sich frühe Chat-Systeme vom späteren IRC sowie den Webchats der 1990er Jahre. Zwar ermöglichte schon das ARPANET synchronen Verkehr von zwei Beteiligten. Frühe Computerkommunikation gestattete also sehr wohl das zeitgleiche Schriftgespräch, aber eben nur ›One-to-one‹. Erst in den 1980er Jahren wurde es mit so genannten ›Many-to-many‹- bzw. Multi-User-Szenarien fehlerfrei umsetzbar, sich in Quasi-Echtzeit an potenziell unbegrenzt viele Chatter zu richten. Der IRC entstand mit dem Ziel, asynchrone Usenetdiskussionen zu »synchronisieren«, indem Oikarinen das nicht funktionstüchtige ›Many-to-many‹-Programm Multi User Talk von Fehlern befreite (Oikarinen). Die Art und Weise der technisch ermöglichten Vernetzung hatte also erheblichen Einfluss auf Erfolg und Wahrnehmung der jeweiligen Internetdienste.

GOING DATA

Mit Reids Studie »Electropolis« (1991) begann kulturwissenschaftliche Chat-Forschung kurz nach Einführung des Internet-Relay-Chat 1988. Die australische Historikerin besetzt darin alle Topoi kultur- und gendertheoretischer Idealisierungen der Internetkommunikation vom Identitätsspiel bis hin zur libertären Gemeinschaftsbildung, welche Mitte der 1990er vor allem mit dem Namen Turkle verbunden werden sollten. Dies gelang, weil Reid für ihre Arbeit die chatinternen Debatten konturierte. Sie gab ihrer

Stimmung und ihrem Selbstverständnis als Chatterin wissenschaftlichen Ausdruck. Textchat wie Internet-Relay-Chat biete die historisch einmalige Chance, gesellschaftliche Differenzen und Machtfaktoren kommunikativ zu umgehen, so Reid. Das Versprechen auf herrschaftsfreie Kommunikation zwischen anerkannten Partnern ohne Differenzierung nach Aussehen, Ethnie, Herkunft, Geschlecht formuliert sich in Chatrooms neu und macht aus elektronischen Netzwerken einen barriere- und hierarchielosen Raum des Begehrens. Chatten gilt Reid jedoch nicht nur als vorurteilsfreie Kommunikationsplattform, sondern bekommt darüber hinaus korrigierende Funktionen. Erstmals sollen Erfahrungen möglich sein, welche eine Vielzahl von Identitäten und deren Merkmale umfassen. So genanntes Genderswitching ist eine aus verschiedenen Varianten realisierbarer Identitätsspiele, mit denen bisherige menschliche Erfahrungen erweitert und eben auch korrigiert werden können. Kulturtheorie propagierte daraufhin kollektives ›Going Data‹. Obgleich prinzipiell alle denkbaren Differenzen im Chat außer Kraft gesetzt seien, räumt Reid der Geschlechterdifferenz einen exklusiven Platz ein. Männer erfahren sich als Frauen; und Frauen können ihre Äußerung unter männlichen Nicknames platzieren, um sich nunmehr ›außerhalb‹ patriarchaler Strukturen Gehör zu verschaffen. Überhaupt entspreche im IRC der Geschlechtswechsel einem schlichten Wechsel des Namens (Nickname):

»The anonymity of interaction in IRC allows users to play games with their identities. The chance to escape the assumed boundaries of gender, race and age create a game of interaction in which there are few rules but those that the users create themselves. IRC offers a chance to escape the language of culture and body and return to an idealised ›source code‹ of mind« (Reid 1991).

Reid skizziert die Befreiung von körperlicher Begrenzung und kultureller Spezifik, welche im Chat möglich sei, als ›Rückkehr‹ zu einem geistigen ›Quellcode‹ (zur gewünschten Kooperationseinheit von Maschine und Menschengeist in der AI-Forschung vgl. Pflüger 2004). Somit erneuern sich gerade auch anhand digitaler Medienverbünde altbekannte Ursprungsmythen von Unmittelbarkeit und Einheit. In »Electropolis« kommt es zu einer Fusion der Phantasie eines einheitlichen geistigen Ursprungs mit neuester Kommunikationstechnik.

Reid identifiziert die Anonymität als entscheidenden Faktor und Voraussetzung für Neuartigkeit und Potenziale dieser Kommunikationsakte (vgl. Gallery 2000). Wohlgermerkt bedeutet Anonymität nicht allein die juristische Unsichtbarkeit im elektronischen Textverkehr, die damals nahezu gegeben war. Vielmehr wird die Gleichheit der Kommunikationspartner mit Gleichheit der Textbildlichkeit ihrer Sendungen begründet.

Ideen respektive Text interagieren hier für Reid ganz wie in Programmen der AI direkt mit anderem ›Geistestext‹. Dennoch beruht Reids gesamte Argumentation, der sich feministische und kulturwissenschaftliche Chat-Forschung im Folgenden anschloss, darauf, die Chat-Beiträge im IRC gerade nicht als Text und Schrift zu behandeln, sondern als Äquivalent mündlicher Äußerungen verschiedenster Individuen. Die kommunikative Konstellation im Chat gestatte ein interaktives Spiel mit der eigenen Identität, in dem es wenig andere Regeln gebe als die von allen gemeinsam aufgestellten. Wenn die Relektüre auf gesellschaftliche Folien abstellt, bestechen Buchstäblichkeit und Unmittelbarkeit der zitierten Passage selbst. Sozialverkehr und seine Regeln seien – anders als globale Marktwirtschaft – Aushandlungssache und somit sozial beherrschbar, könnte man annehmen. Doch Kulturtheorie des Chattens missverstand diese Verhandlungen als »arena for experimentation« (Reid 1991), als »playground« mit »Probepublikumcharakter« für nicht realisierte Selbstentwürfe (Funken 2002: 160). Turkle (1998) spitzte ihre Analysen des vermeintlichen Identitätsspiels im Internet noch weiter zu: Die postulierte Möglichkeit zur ›Vielseitigkeit‹ an Selbstentwürfen mache Internetkommunikation zum adäquaten Umfeld und Ausdruck des postmodernen Menschen im ausgehenden Jahrtausend. Hier interessiert nicht die innerdiskursive Wahrscheinlichkeit und Logik der behaupteten Identitätswechsel, der Medientheoretiker und Psychoanalytiker bereits fundiert widersprochen haben (vgl. Tholen 2002). Frappierend scheint mit zeitlichem Abstand, wie Diskurse über das Chatten im selben Maße zutreffen und zugleich fehlgehen. Cyberfeminismus, frühe Chat- und Internetforschung überdauert nicht wegen einschlägiger wissenschaftlicher Leistungen, wohl aber als eindrucksvoller Beleg für Technikreaktionen. Genderswitching metaphorisiert etwa den Turing Test, der selber nicht anderes ist als Erfassung der Fähigkeiten, sexuelle Differenz zu benennen (vgl. Ronell 2005: 51, 220). Digitale Computer sind nach Turing (1950: 439) bekanntlich zur Klasse der »discrete states machines« zu rechnen. Diese Maschinen arbeiten sich mit Sprüngen oder Klicken von einem diskreten Zustand zum nächsten. Schließlich müssen sich die einzelnen Zustände genügend differenzieren lassen, wie es sich etwa am Beispiel eines Lichtschalters (Switches) veranschaulichen lässt. Basale Logik der Diskretisierung und Funktionsweisen diskreter Einheiten – auch wenn sie lediglich denkbar ist mit einer dazwischenliegenden Grauzone oder »intermediate positions« (ebd.) – setzen sich in der Internetkommunikation als Umschalten von einem Geschlecht zum anderen ins Bild. Freilich war damit immer auch der Wunsch verbunden, diese gesellschaftliche Geschlechterteilung als Machtmechanismus außer Kraft zu setzen. Bereits analoge Computer arbeiten grundsätzlich diskret, wie Turing beweist und erdacht hat, sie müssen jedoch anders als Plant in ihrer

Analyse hervorhebt nicht binär funktionieren. Genderswitching nimmt dieses Funktionieren treffend als Schaltung in die kommunikativen Anordnungen auf und bindet es diskursiv.

FERNSICHT UND UNSICHTBARKEIT

Anonymität meint schon bei Reid vor allem mangelnde Sicht auf visuelle Marker. Sie wird innerhalb der Internetkommunikation und in ihrer Erforschung gleichgesetzt mit Ausschaltung der Anschauung, welche einem ›Abstreifen‹ der Körperlichkeit und damit des Geschlechts gleichkomme. Kuni (1999: 468) nannte dies auch den Mythos von der Kommunikation »ohne Ansehen der persona«. Gewöhnlich habe man damit zu leben, wie man aussehe, da physikalische Merkmale unveränderbar seien. Solche Begrenzung und Reduktion auf äußerliche Charakteristika überschreite der Chat, weil das ›Aussehen‹ eines Teilnehmers alleine von der Information abhängen würde, die sie oder er ihrem Gesprächspartner darbieten wolle: »It is possible to appear to be, quite literally, whoever you wish« (Reid 1991). Information und Anschauung werden einerseits separiert, andererseits fällt im Chat Information mit Erscheinung zusammen – und darum solle sie durch den Kommunizierenden vollständig beherrschbar sein. Man könne buchstäblich sein, wer man wolle. Dabei handelt es sich um eine medientechnisch exakte Analyse von Schrift und ihren potenziell unbegrenzten Verwendungsweisen. Der menschliche Nutzer schrieb sich selber dem Computer eigene Möglichkeiten zur tendenziell unbegrenzten Verwendbarkeit und damit Wandelbarkeit zu. Viele soziale Bewegungen, aber auch Forschungen behaupteten, nun könne man als jeder und alles erscheinen und damit sein, wer man wolle. Der Mensch leistet hier nichts anderes als eine umfassende Metaphorisierung der Maschine, eine Übertragung seiner selbst auf sie, was ihm wiederum als endlose Reihe an Sprachbildern seiner eigenen Merkmale wie Geschlecht, Eigenart, Zugehörigkeit, aber auch als Raummetaphern seiner Umgebung entgegentritt.

Chat-Forschung verband Hoffnungen auf veränderte Kommunikationsordnungen und Gemeinschaftsbildung mit neuen Räumlichkeitsvorstellungen. Metaphernproduktion in der Internetkommunikation betraf Raummetaphern stets in ganz besonderem Maße, ob es sich um den Chatroom, den virtuellen Marktplatz, das Online-Forum bzw. die elektronische Agora oder eben den virtuellen ›Raum‹ als solchen handelte (vgl. Tholen 2002). Topografische Metaphern setzten sich schon mit dem Internet-Relay-Chat durch, zunächst jedoch nicht im Ausdruck vom ›Chatroom‹, sondern als »Chatchannel« (Reid 1991). Kanäle ermöglichen im IRC die Sortierung der Teilnehmenden nach Vorlieben, imaginären Orten etc. Doch war diese kommunikative wie metaphorische Kanalisierung nicht

dem Wunsch nach gleichgesinnten Gesprächspartnern geschuldet. Im IRC bestand erstmals die organisatorische Notwendigkeit, große Mengen an zeitgleich eintreffenden und zu versendenden Beiträgen zu separieren, zu sortieren und eben zu kanalisieren. Zweipersonensynchronchats vor dem IRC operierten so, dass man für den Adressaten direkt sichtbar auf dessen eigenem Bildschirm schrieb. Mit der neu entstandenen Großgruppensituation im IRC war unter dem Client-Server-Prinzip eine Lösung für die Gliederung der Beiträge gefordert, welche dann eben »Channel« hieß. Die Geschichte des Chat-Channels demonstriert, wie Techniken sich gerade nicht als Ausweitungen des Menschen gestalten, sondern umgekehrt durch Grenzen menschlicher Aufnahmekapazitäten und Gewohnheiten gerahmt werden. Medientechnisch bedeutet Internetkommunikation ohnehin nichts anderes als Nachrichtenverkehr im Maschinenverbund (vgl. Kittler 1986; Armitage/Kittler 2006). Wie jedoch die Inhalte dieser Nachrichten gestaltet sind, vor allem, wer und ob sie überhaupt gelesen werden, wenn es sich um schriftsprachliche Zeugnisse handelt, betrifft die Maschinenkommunikation nicht im Geringsten. So wäre es für die Rechner auch vollkommen beliebig, ob sich der IRC als ein einziges globales Chat-Fenster etabliert hätte, bei dem aufgrund der Eingabemenge große Zeitspannen vergehen würden, bis derselbe Nickname wieder in der Ausgabe erscheinen würde, immer vorausgesetzt ihre eigene Rechenleistung bzw. des/der Server genügt. Bemerkenswert ist, dass diese Begrenzung der Kenntnisnahme auf einige ausgewählte Beiträge in einzelnen Channels/Kanälen umgehend als selbständig getroffene Entscheidung in die Chat-Geschichte eingeht. Reid benennt zwar die Notwendigkeit, ein System zur Sortierung der unzähligen Beiträge zu finden, doch die IRC-Kanäle werden von ihr damit begründet, dass man die Teilnehmer entscheiden lassen müsse, wessen Aktivitäten sie folgen wollen würden und wen sie von ihren eigenen Bewegungen, Aktivitäten und Beiträgen wissen lassen möchten (vgl. Reid 1991). Wenn die Raummetaphorik auch bereits im IRC durch die Frage der Kanäle und der Kanalisierung auftrat, so besteht noch ein Unterschied zur breiteren und wesentlich tieferen Debatte über die neuen Interneträumlichkeiten in den 1990er Jahren (vgl. Tholen 2002; Maresch/Werber 1999).

PFORTEN DER KOMMUNIKATION

Chat-Forschung erkannte zwar Schrifttextkommunikation als Voraussetzung des ›Austausches ohne Ansehen der Person‹. Doch nur wenn man die Nachrichten als ›Redebeiträge‹ Einzelner ansieht, lässt der Chatroom sich als Plattform für Selbstverwandlung wahrnehmen. Während die Frage der Sichtbarkeit und Räumlichkeit häufig zur Diskussion stand, trat die

Zeitstruktur des Chattens in den Hintergrund. Das Tempo der Internetkommunikation bestimmt wiederum ihre Charakterisierung als verkürzte elektronische Schriftlichkeit. Chat der mündlichen Rede gleichzusetzen, gründet auf seiner Fast-Zeitgleichheit oder Quasi-Synchronizität. Für die Betitelung als Chat bzw. Plausch war dies offenbar ganz entscheidend. Die ›Peer-to-Peer‹-Systeme des frühen Internet waren ohne Zweifel synchron zu nennen, da ohne Zeitverzug der Schreibakt für den Leser sichtbar war und die Triangulierung durch den Server noch nicht bestand. Funktion und Verfahrensweise des Servers kommt erst durch Diskussionen über die Zeitform des Chattens wieder in den Blick. Einige Autoren weisen nachdrücklich darauf hin, dass Chat-Kommunikation in ihrer derzeit praktizierten Form lediglich fast-synchron, also leicht zeitversetzt, vonstatten geht (vgl. Bittner 2003). Neben dem Weg, den die Nachricht zeitlich vom Client zum Server zurücklegen muss, kommt die Spanne hinzu, mit der Sendungen vom Server weiterverteilt werden, ebenso wie verschiedene Einflüsse von Hard- und Softwareperformanz und Netzwerkqualitäten. Genau genommen gelte das ohnehin prekäre Label der Echtzeit damit nicht für serververmittelte Chat-Kommunikation.

Zwei Bedingungen tragen demnach in ihrer Kombination die Gleichsetzung des Chattens mit mündlicher Rede: Die potenziell unbegrenzte Teilnehmeranzahl und eine Fast-Zeitgleichheit im Austausch dieser Vielen mit Vielen anderen. Vor dem IRC wäre eine solche ›Massenkommunikation‹ über Computernetzwerke nur in asynchroner Form funktionsfähig gewesen, so Turkle, weshalb sie daran eine Wende vom Computer als ›Stand-alone-tool‹ hin zum Computer als »Pforte der Kommunikation« ausmachen will:

»Die High-School-Schüler unserer Tage erleben Computer eher als wandlungsfähige Simulationsoberflächen zum Schreiben und Spielen denn als rigide Maschinen zum Programmieren. Sie sehen Computer als Pforten der Kommunikation« (Turkle 1998: 93).

Präzis nimmt Turkle das Schreibspiel auf Anwendungsoberflächen als neues, aber historisch späteres Definitionsmerkmal von Computern in ihre Analyse auf. Ihr beweist dies, wie im Internet postmoderne Menschen gleichsam auf ihren Begriff kommen – und nicht wie Maschinenentwicklung passiert: Die Figur der ›Fragmentierung‹ oder auch ›Vielheit‹ bebildet nicht nur bei Turkle die postmoderne Persönlichkeit, die sich mit dem Internet ein neues Kommunikationsreich erschließe. Letztlich basiert der kulturwissenschaftliche Mythos, wonach die Postmoderne im Internet ihre mediale Realisierung und Materialisierung erfahre, auf dem Kurzschluss, jede Aktion im Netz verkörpere eine – wenn auch vervielfältigte

– individuelle Ausdrucksweise bzw. ›Identität‹. Dieser Mythos erhält sich nicht nur im Diskurs über Online-Geschlechterwechsel, sondern auch in demjenigen über neue Öffentlichkeiten. Beides findet bereits bei Reid explizite Erwähnung, wenn sie die Gemeinschaftsbildung, d.h. Form der Öffentlichkeit als postmodern beschreibt:

»As I have suggested, this community is essentially postmodern. The IRC community shares a concern for diversity, for cares in nuances of language of symbolism, a realisation of the power of language and the importance of social context cues, that are the hallmark of postmodern culture« (Reid 1991: 21).

Geschlechtertheorie fand eine politische Fortsetzung im Cyberfeminismus, der sich aus den genannten Internetstudien speiste. Reids und Turkles Arbeiten weisen starke euphorische Züge in der Darstellung ihrer Untersuchungsgegenstände auf, wenngleich insbesondere Reid es unterlässt, eine Gesellschaftsutopie des Chats zu entwerfen. Auch Turkle betont in erster Linie die quasi-therapeutischen Wirkungen von Online-Erfahrungen, wonach Schüchterne extrovertiert auftreten etc. Dagegen hat der Cyberfeminismus die behaupteten Kommunikationsräume in elektronischen Nachrichtenverkehrsdiensten mit revolutionärem Potenzial ausgestattet. Neue elektronische Räume – eben der Cyberspace – erleichterte nicht nur die Verständigung unter Frauen, sondern restrukturierte die gesamte Gesellschaft positiv. Es sei das Ende des (alten) Patriarchats in Sicht, fasst Angerer (1999: 455) diese Positionen prägnant zusammen. Die Cyberfeministin Wiley glaubt gar an die Befreiung der Phantasie, weil neu generierte Personen – gesichts-, stimm- und körperlos – Geschichte durch ein zeitloses Jetzt ersetzen würden (vgl. O'Brien 1999). Von der isolierten Wunschmaschine (Turkle 1984), dem weitgehend unvernetzten PC der 1980er Jahre, avancierte die Internetkommunikation in den 1990er Jahren zur emanzipatorischen Rede par excellence.

Inzwischen sind die Debatten verklungen. Die – mittlerweile sehr etablierte – Chat-Forschung konzentrierte sich ab 2000 zunehmend auf sprachwissenschaftliche Fragestellungen. Vor allem die Verschränkung von Schrift mit Elementen mündlicher Rede steht seither im Fokus der Aufmerksamkeit. Wie der Film im Unterschied zum Fernsehen erträumt wurde, ist hinlänglich bekannt, »antwortete« seine Erfindung doch auf vorausgreifende Phantasien und Politiken (vgl. Kittler 2002: 11). Das Erträumen des Internet durch Ableger der Postmoderne bleibt in ihren Details noch zu benennen, setzten diese sich schließlich in Spiegelbeziehung zu elektronischen Netzwerken, wie sie parallel zur Entwicklung des Internet als Rhizom theoretisiert wurden (vgl. Deleuze/Guattari 1977).

SERVOMECHANISMEN

Medienkulturwissenschaft lastet ihrem Pionier McLuhan an, den Computer nicht begriffen oder in seinen Analysen zumindest grob vernachlässigt zu haben. Erst in jüngerer Zeit bemüht sich die Forschung um eine differenziertere Würdigung (vgl. Pias 2008; Schröter 2008). Die These vom Menschen als Servomechanismus seiner Medien erweist sich jedoch als unabdingbare Voraussetzung zum Verständnis der Internetgeschichte und vernetzter Computer. McLuhan (1964) begreift eine Sinnverkehrung, der zufolge menschliche Handhabung, Schaffung und Veränderung von Medien nicht nur menschlichem Nutzen, sondern primär der Medienfortpflanzung selbst dient. Medienentwicklung erhält Eigendynamik und Evolutionscharakter. Menschen erfüllen die Funktionen von Servomechanismen oder eben Sexualorganen ihrer eigenen Apparaturen. McLuhan zeigt damit ungewollt eine gedankliche Verwandtschaft zu Marx, dessen Gesellschaftskritik nichts anderes als ein analoger Vorgang der Verselbständigung sozialen und wirtschaftlichen Handelns im Akt des Tauschens zugrunde liegt (vgl. Derrida 2004; Pahl/Meyer 2007). Wissensbildung ist davon nicht ausgenommen und genauso Teil dieses Servomechanismus. Insbesondere Sozial- und geschlechterwissenschaftliche Internetforschung lehrt, dass sie sich mit ihrer Mythenbildung am Verkennen von Medientechnikentwicklung beteiligt. So wird Computerkommunikation vom Übermaß der Forschungsansätze als menschlicher Sprachakt gesetzt, während die Beteiligung von Chatbots ein methodisches Problem darstellt, welches es nach Möglichkeit auszuschließen gilt (vgl. Tewes 2005). Doch nicht Computer werden zu Chatbots respektive kommunikativen Lückenfüllern, sondern Menschen erfüllen immer schon die Funktionen von Chatbots, indem sie Medientechnik mit ihren ›Inhalten‹ und damit sich selbst beleben, wie es McLuhan (1964: 221) einstmals für das Schach- und Lottospiel auf den ersten Telegrafverbindungen beschrieb.

Die Gleichsetzung von Chatten mit mündlicher Rede ist jedoch zunächst der Eigenlogik empirischer Sozialforschung geschuldet, ihr Wissensobjekt zu formieren. Hierfür müssen Chat-Protokolle erstens als Äußerungen menschlicher Individuen behauptet und zweitens als mündliche Handlungen oder Sprechakte behandelt werden. Am Chatten offenbart sich nichts weniger als ein methodisches Fundamentalproblem sozialwissenschaftlicher und psychologischer Internet- und Medienforschung. Empirische Sozialforschung *kann* das Chatten nicht untersuchen, da und solange sie auf menschlichen Narrativen basiert, die sie immer aufs Neue und dieselbe Weise als Wissensobjekt zu reformulieren hat. Zum Teil ist sich die Forschung dieses Methodendilemmas bewusst: Die eindeutige Zuordnung von Online-Akten zu einzelnen, so genannt natürlichen In-

dividuen steht nicht in ihrem Vermögen, weshalb das Anvisieren solcher Verknüpfungen zu Recht methodisch problematisiert wird. Das Dilemma lässt sich jedoch nicht einfach umgehen und bleibt jeder Betrachtung von Internetkommunikation eingeschrieben, denn hier kommunizieren zunächst und immer auch Maschinen mit Maschinen, nicht Menschen mit Menschen (vgl. Kittler 1986). Die Bezeichnung Chat deckt eine bestimmte Phase der Popularisierung und damit Ausdehnung von Informationstechnologie ab. Chat-Forschung trug zu diesem Vernetzungsschub in hervorragender Weise bei, indem sie jeglichen Internetaustausch mit personeller und privater Interaktion gleichsetzte und begrifflich verschmolz. Medienängste wie Apologien treffen dabei anders zu, als sie meinten. Internetkommunikation eröffnet einen neuen Raum, aber eben einen anderen oder zumindest *als* einen anderen Raum, als Diskurse während der 1990er propagierten, nämlich Raum für Ausdehnung unserer Gesellschaft. Noch die Debatte über den Computer als Metapher wäre buchstäblich zu nehmen, als Übertragung menschlicher Sprache – dieser Metapher der Metapher – auf medientechnisch implementierte Verarbeitbarkeit diskreter Einheiten. Jede Computeranwendung *muss* folglich aus menschlicher, d.h. sprachlicher Sicht eine Metapher darstellen. Und Metaphern verkörpern selbst nichts anderes als die unzähligen Aneignungsbewegungen, mit denen Menschen sich auf das von ihm selbst geschaffene ganz andere, was der Computer auch ist, übertragen. »National Information Infrastructure« (Al Gore) kommt als Metapher dem am nächsten, als was sich das so genannte Internet erwiesen hat. Metaphorologie bezeichnet hier die »Klebrigkeit« und Unausweichlichkeit von menschlicher Sprache, die sich allem anheftet, mit dem sie in Verbindung kommt. Der Mensch metaphorisiert per Definitionem, da er alles, womit er in Berührung kommt, verbalisiert und somit in seinen Sprachkosmos überträgt und einbindet. Was der Mensch begreift, das wird zu Sprache. Computer sind Metaphern der Metapher, weil sie Übertragung, wie der Mensch sich als Selbst betreibt, neu formatiert. Die Geschichte des Turingtests und Weizenbaums ELIZA demonstrieren eindrücklich, dass Menschen sich ständig selbst anstelle des Computers setzen, sich darauf übertragen und damit ihrer selbst als den eigentlichen Wunschmaschinen gerecht werden (vgl. Deleuze/Guattari 1974; Schmidgen 1997).

Trivialisierung und Abwertung von Informationstechnologie betreffen im besonderen Maße das Chatten, welches neben Computer Games zur wichtigsten Zielscheibe der Kulturkritik an elektronischen Medien wurde. Elektronischer Klatsch gilt als wesentliche Form des Sprach- oder gar Sittenverfalls im Internet. Dabei hat durchaus eine negative Wandlung der Sicht auf computervermittelte (Text-)Kommunikation stattgefunden. So wiesen Diskussionen über den ersten Internet-Relay-Chat anfangs noch

deutlich medieneuphorische Züge auf. Wenn Chatten aber einen Wunsch ermöglicht, so nicht denjenigen nach Fluchträumen vor herrschender Differenzierung in Geschlecht, Klasse, Rasse. Weit eher und stärker noch als Wünsche nach Identitätsspielen weckt Internetkommunikation den unausgesprochenen Wunsch sozialen Handelns, das sich nicht verselbständige. Virtueller Raum lockte und bedrohte gerade nicht durch seine mangelnde oder unbegrenzte Räumlichkeit. Vielmehr versprach er genau das Gegenteil, soziale Handlung, die an ihrem Ort gleichsam fixiert bliebe, die sich im Gegensatz zur realen Tauschbeziehung, diesem logischen Nukleus des Kapitalismus, nicht hinter dem Rücken der Agierenden in Macht und Herrschaft verwandeln solle (vgl. Pahl/Meyer 2007; Schröter et al. 2006).

VOM ZEITGLEICHEN SCHREIBEN ZUM VERLUST AN NACHTRÄGLICHKEIT

Gilt Chatten nicht länger als Oralität in Schriftform, wird es zum Sündenfall der Schriftkultur deklariert. Zeitgleicher Textaustausch via Internet bewegt sich also zwischen der Skylla, ungenügende Rede zu sein, und der Charybdis, fehlerhaftes Schreiben zu verkörpern. Dem Chatten bescheinigt man insbesondere von Seiten sprachwissenschaftlicher Disziplinen gravierende Mängel, aber auch ausgewiesene Theoretiker der Schrift lasten ihm seine Kürze und Fehlerhaftigkeit an. An prominenter Stelle ist hier Derrida zu nennen, der einen Verlust jenes zeitlichen Aufschubs in der elektronischen Kommunikation befürchtete, welcher für ihn unter Namen wie Nachträglichkeit und Aufschub die Eigenheit, Stärke und überhaupt Schriftlichkeit ausmacht. Doch wieso Aufschub und Nachträglichkeit in elektronischer Kommunikation verloren gehen solle, lässt sich bei Weitem nicht allein mit einem faktisch größeren Tempo im Schriftverkehr erläutern. Paradoxerweise wird hier Beschleunigung schriftlichen Nachrichtenverkehrs als Zeitverlust gelesen, nämlich als Verlust einer bestimmten Zeitform. Doch Nachträglichkeit besteht weder in Langsamkeit, noch überhaupt in einem messbaren Tempo. Vielmehr äußert sich eine Sprachrespektive Gedankenstruktur als Nachträglichkeit, d.h. als vorvergangene Zukunft eines »Es wird gewesen sein«, auf welcher die Dreiheit aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in ihrer vermeintlichen Serialität und Sequenzialität beruht. Für Derrida verliert Schrift in elektronischen Netzwerken ihr Vermögen, durch Aufschub nachträglich zu bezeichnen, mithin zu bedeuten. Für den Chat wurde geltend gemacht, es handle sich um rein imaginäres Schreiben, was die Alphabetschrift als Träger des Symbolischen zu karikieren scheint. Das Hauptuntersuchungsergebnis des Buches revidiert dieses Urteil, sind doch Klatschtriaten, welche Systemmeldungen involvieren, strukturell als spezifische Artikulationen

des Dritten und damit des Symbolischen zu verstehen. Der Computer ist im Gegensatz zu verbreiteten Medienwissenschaftsauffassungen nicht per definitionem und bei Weitem nicht nur ein Schriftmedium (vgl. Heilmann 2009). Umso erstaunlicher mutet die häufige Identifikation an, bei der eine bestimmte logische Struktur von Schrift mit spezifischen medientechnischen Arrangements im Chat kurzgeschlossen werden (vgl. Weigel 1999). Und umso dringlicher ist zu fragen, welche Funktion die Verkürzung und mithin Beschleunigung im Chat hat, zumal kein Papiermangel und damit kaum ›Platznot‹ in elektronischen Umgebungen herrscht.

KOSMOS DER AKRONYME

Synchrone Computertextnachrichten drängen mehr noch als E-Mailing auf eine Verkürzung im Zeichengebrauch. Es scheint kaum von der Hand zu weisen, dass synchroner Schriftverkehr Textverdichtung nach sich zieht. Bereits in Zeiten technischer Kommunikationsmedien führten Verkürzung bzw. Verdichtung per Vereinbarung zu neuem Vokabular, wie von der Telegraphie hinlänglich bekannt ist. Dieser Drang zu Kürzeln gilt sowohl für Chat wie für E-Mail, denen Linguisten und Semiotiker darum einen negativen Einfluss auf Schriftkulturen bescheinigen. Solche Maßstäbe aus Zeiten hegemonialer Alphabetschriftlichkeit verfehlen jedoch die Eigengesetzlichkeit elektronischer Kommunikation. Denn Chatten dient nicht zum Dating oder der Selbsthilfe, sondern Chatten als Vernetzungsgeschichte zelebriert sprachliche Verkürzung als Selbstzweck. Chat ist Spektakel der Akronymisierung, der Chatroom ein Kosmos der Akronyme. Chatten bedeutet kollektives Probehandeln an Sprachverkürzung, wobei das Akronym die wahrscheinlich wichtigste, komplexeste und weitreichendste unter den verschiedenen Kürzelgattungen repräsentiert. Akronyme werden im Chat wie alle anderen Sprachformen auch metaphoriert, und zwar ausgerechnet als nonverbales, expressives Geschehen. Das Akronym tritt als Metapher der Geste auf. Gewöhnlich erhalten Akronyme also neben emotiven Icons den Stellenwert von wichtigem Beiwerk, dem man Mimikryfunktionen an das Register aus menschlichen Gesten und Affektexpressionen nachsagt. Sie sind jedoch alles andere als nebensächlich. Es wäre vielmehr zu überlegen, sie für die geheime Hauptsache neuer Kommunikationsformen zu nehmen.

Akronyme vollziehen nicht nur eine Verknappung, Verkürzung und damit Rationalisierung im Schrifthandeln, sondern Kerbungen im Wortraum. Akronyme bleiben nicht auf den Chat und informellen Austausch im Bereich der Populärkultur beschränkt – etwa im Short Message Service, wo der Trieb zur Verkürzung im Vergleich zum Chat nochmals gesteigert wurde und zu einer Kurzstandardsprache überhaupt tendiert.

Verkürzung, die Chatten bedeutet, rührt umgekehrt an eine allgemeine Akronymisierungsdynamik, mit der ein Re-entry von Schriftstrukturen in gesprochene Sprache zu bezeichnen wäre. Das 20. Jahrhundert erlebte eine Expansion an Akronymisierung auch im allgemeinen Sprachgebrauch, die von institutionellen und politischen Kürzeln bis hin zu allgegenwärtigen Computernamen reicht. Sei es UNIVAC, IBM, sei es RAM, das Computerzeitalter scheint eine Schwemme von Akronymen mit sich gebracht zu haben. Akronymisierung ist jedoch älter als jeder Computer, wie der Blick in ein beliebiges Geschichts- und Lateinbuch belegt. So begegnete das römische Reich seinen Feinden mit jenem ›Ur‹-Akronym, das noch jeden Kanaldeckel Roms als Teil dieser erfolgreichen Infrastruktur mit Namen römisches Reich ziert: S.P.Q.R. Eine Mediengeschichte der Akronyme, dieser allgegenwärtigen ›twisted little words‹, steht aus.

ELEKTRONISCHER KLATSCH

Per Internet verbreiten sich Verschwörungstheorien, Gerüchte und Klatsch nicht nur mit ungeheurer Geschwindigkeit, sondern treten in jeder erdenklichen Form auf (vgl. Knight 2001; Salecl 2004). Dabei stehen verschiedenste Plattformen zur Verfügung. Ob in Online-Diskussionsforen, Chatrooms oder auf tausenden von Blogs und dezidiert als »Gossip-Blogs« (Conrads 2006: 84): »Wildes Erzählen«, wie der Literaturwissenschaftler Neubauer (1998) das Gerücht nannte, ist dort universell verbreitet. Die große Zeit der Fama sei mit Computernetzen gekommen: »Das Internet ist das Hörensagen im digitalen Zustand« (ebd.: 200) oder »virtuelle Materialisierung des Gerüchts«, die in Konkurrenz zu Nachrichten treten (vgl. Leggewie/Mertens 2008; Bruhn/Wunderlich 2004).

Die thematische Bandbreite der Klatschinhalte reicht von bekannten Persönlichkeiten, ihren Schicksalen und Fehlern über Größen der Computerindustrie bis hin zu den eigenen Online-Kontakten. Diese Studie widmet sich mit dem Klatsch einem Teilableger aus der Großfamilie von Erzählweisen, stellt dabei vor allem weder auf seine Inhalte, noch auf seine Vernetzung mit anderen wilden Erzählformen ab. Das Chatten trifft jedoch dieselben Vorurteile, mit denen Klatsch, Tratsch und Gerücht seit jeher bedacht wurden (vgl. z.B. Lenke/Schmitz 1995). Die Einschätzungen reichen von gotteslästerlich bis nutzlos, gelten doch sinnvolles Tun und das Geplauder über Dritte gemeinhin als unvereinbar. Ähnliche Vorstellungen sind über das Chatten verbreitet. Im besten Falle gilt es als Treff von Jugendlichen und Einsamen, im schlimmsten als Aufforderung für Verbrecher. Jenseits dieser technikpessimistischen Diskurse wird hier die Medialität des Chattens in den Mittelpunkt gerückt. Im deutschen Sprachgebrauch sticht die geschlechtliche Zuordnung des Ausdruckes ›Klatsch‹

durch Bezeichnungen wie ›Klatschtante‹ und ›Klatschbase‹ hervor (vgl. dazu das dritte Kapitel). Allgemeine Assoziationen des Klatsches mit Frauen bedeuten ein historisches Novum und setzten sich erst im 18./19. Jahrhundert durch. Sie begleitet eine Abwertung des Klatsches als unnützes Gerede (›idle talk‹; vgl. Rysman 1977). Vormalig bezeichnete Gossip einen Trinkbruder, und als Ursprung kann die Verwandtschaftsbezeichnung des Paten oder God-sib angesehen werden (ebd.). Zum selben Schluss kommt der Wissenschaftshistoriker Forrester (1990: 258f.) betreffend den etymologischen Werdegang des Wortes Gossip und bestätigt die Abstammung von »›God-Sib‹ – siblings in the sight of God«. Laut Forrester entwickelten sich vom 14. Jahrhundert an drei Bedeutungen von Gossip: Erstens wurde damit der Pate als eine dritte Partei neben den Eltern bezeichnet. Zweitens nannte man Frauen Gossip, die sich zur Niederkunft versammelten. Und als dritte Bedeutung setzte sich leichtes, unnützes Gerede durch, womit auch die Treffen zu Geburten gemeint waren. Forrester schlägt eine weitere Erklärung vor: Im 17. Jahrhundert waren bei Geburten ausschließlich Frauen zugegen, Männer blieben ausdrücklich ausgeschlossen. ›The Gossip‹ wurde darum in der Kirche als Zeugin aufgerufen, ob es sich bei dem zu taufenden Kind um dasselbe Kind handelte, das sie bei der Geburt gesehen hat. Auf diese Weise vermittelte, so Forrester, die mit dem Klatsch identifizierte Hebamme oder ›Geburtszeugin‹ zwischen der weiblichen Welt und dem Geheimnis des Gebärens einerseits und der patri-linearen Welt der Kirche andererseits (vgl. ebd.). Diese als Zeugenschaft und Vermittlung umschriebene Position findet sich in Freuds Konzeption des Witzes wieder, für dessen Vollendung die Teilnahme, genauer gesagt die Dazwischenkunft eines lachenden Dritten notwendig ist. Somit deutet auch seine Wortherkunft den Klatsch als strukturelle Triade an.

TRIVIALE ARTIKULATIONEN DES DRITTEN

Chat, Klatsch und Witz zählten lange Zeit nicht zum Kanon geisteswissenschaftlicher Themen. Als trivial beurteilt, entfiel ihre Untersuchung zumeist. Dem steht jedoch die universelle Verbreitung von Klatsch und Witz in allen Kulturen gegenüber. Aber nicht nur seine Häufigkeit, ja seine Universalität macht den Klatsch wissenschaftlich so bedeutsam. Vielmehr ist er neben Zote und Witz als besondere Artikulation des Dritten zu begreifen: Der Klatsch verkörpert eine Gesprächstriade. So ephemere und verschiedene klatschhaftes Reden auch sein mag – über andere kann man nicht alleine sprechen. Es klatschen immer zwei über einen ausgeschlossenen Dritten.

Diese Behauptung mag für den Klatsch in elektronischer Form nicht per se zutreffend erscheinen. Schließlich glauben sich beim Chatten ver-

schiedene räumlich Getrennte im Angesicht von Bildschirm und Tastatur per Computer zu unterhalten, oder auch ein User mit einem Chatbot. Diese Studie zeigt dagegen, dass gerade Chat- und Computerkommunikation als Figur des Dritten aufzufassen ist. Sie unterstreicht damit, dass es sich bei Freuds Theorie des Dritten um Systempositionen handelt, und nicht, wie man meinen könnte, um empirische Gesprächskonstellationen. Erst mithilfe der Medienkulturanalyse des Dritten kann Chatten in seinen Voraussetzungen begriffen werden, nämlich als Begehren der Maschine. Dies meint im doppelten Sinne ein Begehren, welches der Maschine gilt und Begehren als Ausdruck des Symbolischen, welches der Server mit(über)trägt.

DAS BEGEHREN DER MASCHINE

Chat-Kommunikation zerfällt in zwei verschiedene Textsorten, von denen die eine als Nachrichteninhalte gilt, während die andere zur Form des Austausches gezählt wird. Gemeint sind im ersten Falle reguläre Beiträge, im zweiten Fall die so genannten Systemmeldungen. Standardbeiträge setzen sich im Chat zusammen aus dem jeweiligen Nickname und der nachfolgenden ›Äußerung‹. Jede Zeile eines dynamisch generierten Chat-Fensters repräsentiert bekanntermaßen einen solchen Dialogbeitrag, so dass Chat-Protokolle als Schriftdokumentation, d.h. auch Sequenzierung von ›Gesprächen‹ erhalten. Systemmeldungen stellen dagegen Rahmen und Beiwerk des Chattens dar, informieren sie doch über die Serververbindung, Login und Logout der Teilnehmenden. Noch diese Systemmeldungen geraten in den Sog der allgemeinen Metaphorisierung, welche Chatumgebungen charakterisiert. So wird der Aufbau von Serververbindungen als Betreten eines Chatrooms codiert, der Abbruch der Serververbindung sprachlich als Verlassen des Chats umgesetzt.

Systemmeldungen werden bei Weitem nicht in allen Chatrooms auf dieselbe Art und Weise gehandhabt. Meist zeigt der Chat jedoch für alle sichtbar jeden ›Raumwechsel‹ und jedes ›Kommen‹ und ›Gehen‹ an. Eben-diese nebensächlichen Systemmeldungen avancieren zur Hauptsache im Chat, mithin zum Objekt Begehrens. Im Zentrum des Chatroomklasses stehen unbemerkt solche Akte von Aus- oder Einloggen, die metaphorisch ein Kommen und Gehen, An- und Abwesenheit anzeigen, womit sie zu Stellvertretern des Symbolischen selber aufrücken. Die einzige von dritter Seite – nämlich dem Server – niedergeschriebene Schrifthandlung besteht im Chat im Aufbau der Serververbindung und in deren Abbruch: Sie sind, wenn man so will, die überhaupt einzig bezeugten Vorkommnisse. Sie können auf die verschiedensten Weisen ausgelöst werden, die hier nicht weiter interessieren. Es spielt keine Rolle, ob ein Mensch ›sich ausloggt‹,

der Strom ausfällt oder der Computer abstürzt. Hier geht es schlicht um die Tätigkeit des Servers selbst, welche sich im Chat-Protokoll als Systemmeldung niederschreibt. Die An- und Abwesenheit eines ausgeschlossenen Gesprächsobjekts inszeniert sich im elektronischen Klatsch um diese Akte des Kommens und Gehens. Chatten metaphorisiert darin einmal mehr das Symbolische, dieses Dritte, welches nichts anders als Modulation von An- und Abwesenheit ist (vgl. Freud; Lacan; Kittler 1985, 1986; Ronell 1989).

Im Chat realisieren sich verschiedene Ausprägungen und Klatschvarianten. So grenzen sich Chat-Charaktere selbst aus, etwa als ›Troll‹ durch ›Flaming‹; oder Kritik und Klatsch begleiten ein bestimmtes ›Auftreten‹, bis ein Ausloggen des Attackierten erfolgt. Wohlgemerkt kann hier weder über das Erleben der User gemutmaßt werden, noch figurieren die Äußerungen eines Nickname als Stellvertreter von Individuen. Vielmehr bedeuten diese elektronischen Klatschtriaden per se Modulationen von An- und Abwesenheit, indem sie Abwesenheit sozial erzeugen. Dabei formieren sich etwa zwei Äußerungen zu einer innerdiskursiven Attacke, welche den Austritt der dritten angegriffenen Partei zur Folge hat. Dieser Austritt oder auch dies Verlassen des Chats zieht jene Systemmeldung nach sich, welche auf den Server als begrenzendes Drittes, mithin als Träger des Symbolischen verweist. Systemmeldungen markieren die größtmögliche Form der Abwesenheit bzw. etwas Irreduzibles im Chat, weshalb sich das Begehren auf sie richtet.

KULTURANALYSEN

Die wichtigsten psychoanalytischen Beiträge zur Ästhetik behandeln nicht das Kunstwerk, sondern das Alltägliche, weshalb sich ihre Erkenntnisse und Methoden hervorragend zur Klatschanalyse eignen. Die ergiebigsten von Freuds Kulturanalysen gelten gerade nicht der Kunst, Literatur, sondern Witz und komischem Alltagsmalheur. Freuds Kulturtheorie ist wahrscheinlich dort am Stärksten, wo sie eine Ästhetik täglichen Fehlgehens formuliert: In den Werken zwischen 1895 und 1905, in denen er Versprecher, Fehlhandlungen, Komik, Witz und zotiges Reden analysiert. Diese Einschätzung widerspricht sowohl verbreiteten Vulgärlesarten, die Psychoanalyse auf Symboldeutungen reduzieren, wie auch Ansätzen, die auf Freuds Spätwerke abstellen. Die schlüssige Einbindung psychoanalytischer Kernkonzepte in ästhetische Theorie und Kulturforschung gelingt den expliziten Kulturdeutungen Freuds – ob nun Literatur- oder Kunstdeutung – nicht im selben Maße wie den frühen Arbeiten. Eine tragfähige Verbindung von Metapsychologie und Werksanalyse vermag nicht einmal der schöne, späte Aufsatz über den *Moses des Michelangelo* zu erarbeiten.

Freuds kulturanalytisches Fundament bildet dagegen die frühe *Traumdeutung* in Kombination mit seiner wenig beachteten Witzanalyse. Die *Traumdeutung* und der *Witz* ergeben gemeinsam mit jener als *Entwurf* bekannten Schrift von 1895 die komplexeste Skizze einer Theorie des Dritten bei Freud, die sich gerade nicht auf den späteren Ödipuskomplex beschränkt (vgl. Koschorke 2002; Bedorf 2003).

Im Folgenden soll keine Gesamtschau aller Theorien des Dritten geleistet werden, sondern es erfolgt eine Konzentration auf Freuds Skizze aus dem Witzbuch, die Gesprächsdialoge strukturell als Triaden zu behandeln erlaubt. Die am Lachen entwickelte Theorie des Dritten begreift keinen körperlichen oder nonverbalen Vorgang. Lachen und damit Klatsch, Tratsch und späterhin auch der Chat sind keine Vorgänge der Spannungsentladung an sich, aber auch nicht kognitive Erwartungsinkongruenzen, sondern strukturell unbewusste Vorgänge. Diese sind ganz im Sinne Lacans strukturiert *wie* eine Sprache, ein sprachliches ›Als-ob‹. Die drei Teile dieser Studie widmen sich mit Witz, Klatsch und Chat je einer spezifischen Gestalt dieser Triaden. Der Witz ist Anerkennung, als Klatsch liegt eine inverse Anerkennung vor und Chat lässt sich endlich als Suche nach der Möglichkeitsbedingung von Anerkennung bezeichnen. Psychoanalyse des medialen Apriori leistet dabei etwas anderes als Bewusstseinskritik. Das Unbewusste rückt im Gegenteil – in einem pointierten Sinne – zur notwendigen Voraussetzung und Vorausgesetztheit von bewusster Welterschließung, d.h. von Wahrnehmung und Bedeutung auf. Die Mechanismen von Verdichtung und Verschiebung sind dabei mit all ihren entstellenden Wirkungen alles andere als vollständig sinn- und zwecklos, genauso wenig wie als solche beheb- oder auflösbar. Diese psychischen Funktionsweisen lassen sich am ehesten fassen als immer rege, funktionale Dysfunktionalität, die mit ihren Fehlerhaftigkeiten, Verzerrungen und Entstellungen jede Form von Bewusstsein erst ermöglicht, wie das Unbewusste als eigentümliches mediales Apriori überhaupt zur Voraussetzung des Bewusstseins avanciert.

DIE VORGESCHICHTEN DES CHATS: VON TURINGS TRIANGULIERUNG UND WEIZENBAUMS WITZ

Experimente mit Synchronschriftverkehr entstanden lange vor Textchats. Zu dieser Vorgeschichte des Chats zählen vor allem Turings imaginierte Testanordnung, aber auch Weizenbaums davon sehr verschiedener Versuch, Kommunikation als Mensch-Maschinen-Dialoge umzusetzen. Beide ermöglichen und erörtern zeitgleichen Schriftaustausch, der grundsätzliche Unsichtbarkeit aller Gesprächspartner voraussetzt, wie sie später für textbasiertes Chatten charakteristisch werden sollte. Turing schlägt Chat-

ten vor dem Chat als Testverfahren vor. Im berühmten Turingtest dient ihm eine chatanaloge Kommunikationsanordnung dazu, Intelligenz bzw. Denkfähigkeit von diskreten Maschinen, genauer Digitalcomputern entscheidbar zu machen (Turing 1950). Später entfachte das Sprachprogramm ELIZA anhaltende Dispute über Mensch-Maschine-Dialoge, während es von Weizenbaum (1966, 1977: 15) nicht viel mehr denn als Witz über Gesprächstherapien gedacht war. Weizenbaum bekam es nach ELIZA zum eigenen Erstaunen nicht so sehr mit den Möglichkeiten seiner Erfindungen zu tun, sondern mit menschlichen Reaktionen, die an Intensität und Kuriosität kaum zu überbieten waren. ELIZA scheint mit zwei Teilnehmenden auszukommen, während Turing seinen Test explizit als soziale Triade skizziert. Er befindet sich damit in Gesellschaft von Freud und insbesondere Lacan, der fast zeitgleich zu Turing seinen Aufsatz über das Gefangenendilemma bzw. -sophisma veröffentlicht (Lacan S III: 101f.).

So ungleiche Denker wie Freud, Lacan und Turing behandeln auf je eigene Weise soziale Triaden: In Freuds Figuration des Dritten genießen zwei männliche Genossen die Scham und Blöße einer Frau als zotigen Witz; Turing lässt diese geschlechtlichen Systemplätze unter der Mensch-Maschine-Fragestellung testen (vgl. Ronell 2005: 51).

Lacan schließlich setzt die Unmöglichkeit zur unmittelbaren Selbstreferenz und Selbstbestimmung als Gefangenendilemma in Szene. Drei Gefangenen wird bei richtigem Urteil die Freiheit versprochen, nachdem sie sich zu entscheiden haben, ob sie ›schwarz‹ oder ›weiß‹ (auf dem Rücken markiert) sind. Ihre Entscheidungsgrundlage bilden nicht zuletzt die Markierungen (Identitäten) sowie die Reaktionen ihrer beiden Mitgefangenen auf das Gesehene, also auf die Markierungen der jeweils anderen beiden. Der Wechsel zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit trägt alle drei Gedankenexperimente bei Freud, Lacan und Turing. Doch nur Turing entwirft einen synchronen Schriftaustausch zwischen separierten Teilnehmern, mithin einen Textchat vor dem Internetchat. Die Zote Freuds bekommt in den folgenden Kapiteln ausführlichen Raum, weswegen an dieser Stelle in wenigen Stichworten die Triaden bei Turing, Lacan und Weizenbaum als Vorgeschichten des Chats Erwähnung finden sollen. Turing (1950) entwirft seinen Test der Frage »Können Maschinen denken?« in verschiedenen Stufen. Insbesondere die räumliche Trennung der zwei Kommunizierenden von ihrem Befrager stellt wesentliche Voraussetzung der ersten Testanordnung dar, welche Turing (ebd.: 433) das »Imitation Game« nennt und die noch keine Maschine, sondern drei Menschen involviert. Ziel ist die Bestimmung der Geschlechterdifferenz zwischen zwei nicht sichtbaren Befragten. Es wird mit drei Beteiligten gespielt: einem Mann (A), einer Frau (B) und als Drittem dem geschlechtsneutralen Befrager (C), der die Positionen A und B den beiden für ihn unsichtbaren

Sprechern (X und Y) zuordnen muss. Die beiden Sprecher einerseits und ihr Interviewer andererseits kommunizieren ausschließlich über Wege, die keinen Rückschluss auf das Geschlecht zulassen, wie es fünfzig Jahre später technisch realisiert als weltweites Sozialexperiment mit Namen Chat gefeiert werden wird. Damit keine Stimm- oder Tonlage dem Interviewer bei der Geschlechtsidentifizierung helfen möge, sollen Antworten nur schriftlich, besser noch getippt werden:

»The ideal arrangement is to have a teleprinter communicating between the two rooms. Alternatively the question and answers can be repeated by an intermediary« (ebd.: 434).

Der Ersatz von Position A oder B durch eine Maschine solle die Eingangsfrage ersetzen: »Können Maschinen denken?« Diese Triade versetzt Turing für seine hypothetischen Experimente ähnlich Freud bei dessen Theorie des Dritten in Rotation: Kein Problem bildet das Mimikry eines digitalen Computers an eine andere diskrete Maschine, was man aus Maschinensicht streng genommen auch nicht mehr als Imitation bezeichnen kann, da alle diskreten Maschinen einander äquivalent sind (ebd.: 441). Hierbei würde der menschliche Frager nicht mehr zwischen A und B unterscheiden können, die beide Maschinen sind. Die Maschine besteht jedoch den Turingtest erst wirklich, wenn sie als Position A gegen einen Menschen auf Position B antritt und der Befrager sie für den Menschen hält (ebd.: 442). Turing beurteilt die allgemeine Frage, ob Maschinen denken können, als zu bedeutungslos, um sie eingehend zu diskutieren (ebd.). Er lässt sie einzig als Teil des Imitationsspiels unter Beteiligung von Digitalcomputern zu.

Nahezu alle Rezeptionen reduzieren Turgings Text auf seine Vision der AI-Forschung und die Frage nach Denkfähigkeit von Maschinen (Ausnahmen bilden Davidson 2004; Kittler; Ronell). Dabei ließe sich das Szenario gerade nicht so sehr als Maschinentest verstehen, sondern als Selbstreflexion des Menschen und des Stands seiner Medientechnikentwicklung. Schließlich soll mit dem Test die Unterscheidungsfähigkeit eines menschlichen Fragers eruiert werden, die sich positiv formuliert auch als Bereitschaft bezeichnen ließe, einem Objekt Denkfähigkeit zuzuschreiben. Turgings Test realisiert am Exempel der Geschlechter*differenz* – wer ist Frau und wer ist Mann? – Unterscheidungs- respektive Differenzierungsfähigkeit des fragenden menschlichen Individuums (das von beiderlei Geschlecht sein könne, wie Turing betont). Die Konzeption weist durchaus traditionelle Züge auf, wenn die Maschine gerade die Position der Frau als Verkörperung des ganz anderen einnehmen können soll. Diese eigentümliche Triangulierung, welche als Turingtest bekannt wurde, repräsentiert

eine Begegnung des Menschen mit seinem eigenen (neben sich selbst) leistungsfähigsten Werk und dessen Fähigkeiten, ihn zu einem je spezifischen historischen Zeitpunkt zu ›täuschen‹. Getestet wird das menschliche Differenzierungsvermögen genauso wie eine bestimmte maschinelle Performanz. Ähnlich beschreibt Davidson (2004: 80 und 86), dass Intelligenz von Maschinen an die Bereitschaft des menschlichen Beobachters gebunden bleibe, dem Apparat Denkfähigkeit zu attribuieren. Die Anordnung erlaube eine gute Grenzziehung zwischen den physischen und intellektuellen Kapazitäten, so Turings Hoffnung und Begründung, chatanaloge Bedingungen herzustellen:

»The form in which we have set the problem reflects this fact in the condition which prevents the interrogator from seeing or touching the other competitors, or hearing their voices« (Turing 1950: 434).

Im Turingtest stehen nicht die Computerleistungen bei der Konversationsübertragung im Vordergrund. Es kann analog per Papier oder Teleprinter ›gesendet‹ werden, denn Computer sind bei Turing einzig und allein als kommunikatives Gegenüber von Interesse. Der Turingtest verleugnet an keiner Stelle, dass es sich hier um ein soziales Dreieck handelt, bei dem zwei Menschen und ein technisches Objekt bzw. Digitalrechner sich indirekt aufeinander beziehen. Weizenbaums ›Witz‹ ELIZA tritt im Unterschied dazu als Gesprächsdyade auf, die ein Tête-à-tête zwischen Mensch und Computer verkörpern solle: »ELIZA is a program which makes natural language conversation with a computer possible« (Weizenbaum 1966: 36). Weizenbaum (1977) bezeichnete sein Sprachprogramm später als bewusste Ironisierung eines Rogerianischen Gesprächstherapeuten, der Äußerungen des Gegenübers einfach in Fragen transformiere. In seiner frühen Arbeit für die ACM liest sich die Konzeption von ELIZA dagegen weit mehr als medientechnische Notwendigkeit denn als gewollter Wurf. Er sei auf die Idee der Therapeutesimulation verfallen, weil es kaum eine natürliche dyadische Kommunikationssituation gebe, bei der einer der Partner die Welt nicht kennen müsse (Weizenbaum 1966: 42). Daher stammt auch der Name ELIZA, die in der Pygmalion-Geschichte in die Welt gebracht und erzogen werde; übrigens auch Turing erdenkt eine solche Erziehungssituation des Computers als Erweiterung seines Testentwurfs. Doch im selben Aufsatz revidiert Weizenbaum die Behauptung, der Computer kenne die Welt nicht, auf der auch Davidsons (2004) Kritik am Turingtest basiert. Die Aussage, das ELIZA-Skript kenne die reale Welt nicht – was damit zusammenfällt, dass ELIZA als nicht trianguliert angenommen wird – sei nicht vereinbar mit dem Fakt, dass man ihr Transformationsregeln gegeben habe, welche den Input in einen bestimmten Output verwandeln kön-

ne (Weizenbaum 1966: 43). Weizenbaum widerlegt sich selber und auch Davidsons Kritik an Turing, denn in Gestalt seiner Transformationsregeln ist das Skript bereits angeschlossen an das Reich des Symbolischen, welches Menschen ihre Welt nennen. Umgang mit Computern heißt schon in Turings Vision, ihnen im wahrsten Sinne des Wortes die Welt zu zeigen, sie zu triangulieren. In Form der Transformationsregeln sind dem Computer menschliche Welten von Beginn an eingeschrieben und eigen. Als Teil früher Timesharing-Systeme (MAC) war ELIZA medientechnisch immer schon trianguliert, und Täuschung und Triangulierung liegen im Timesharing sowie in der gesamten Mediengeschichte nah beieinander (ebd.; zu Täuschung und Timesharing: Kittler 1993). Die erratischen Reaktionen auf das Programm führten Weizenbaum jedoch von Anfang an analytisch auf die Projektionsfähigkeit des Menschen zurück und offenbarten die Szenerie als Selbsttäuschung, die standhaft verteidigt wird: »Some subjects have been very hard to convince that ELIZA (with its present script) is *not* human« (Weizenbaum 1966: 42). Das Programm bedeute eine erstaunliche Form des Turingtests, bei der hervortrete, wie leicht die Illusion von Verständnis, ja von maschinellem Urteilsvermögen herzustellen sei. Nicht so sehr sein Werk gestaltete sich für Weizenbaum problematisch, fehlerhaft oder und entwicklungsbedürftig; ihm wurde auf selbst wiederum nicht unproblematische, weil kulturpessimistische Weise das ›Projektionstier Mensch‹ zutiefst unheimlich (ebd.). Diese hartnäckigen Projektionen verselbständigten sich im Rahmen der Internetkommunikation und wurden sogar integraler Bestandteil derselben.

Mit der Veröffentlichung des Gefangenendilemmas bzw. -sophismas trat Lacan (S III: 103ff.) nach dem zweiten Weltkrieg und dem Ende des Nationalsozialismus das erste Mal wieder publizistisch an die Öffentlichkeit. Es formuliert den Zusammenhang von Test, Triade, Tempus und Kollektiv. Anders als Freud, Turing und Weizenbaum weiß Lacan um jene Grundlegung jeglicher Sozialform in und als Zeit, mithin das Fundament aller Sprachlichkeit als Zeitlichkeit. Die von Lacan erkannte logische Zeit bleibt bei Freud als Nachträglichkeit des Lachens weitgehend implizit, wird aber in dieser Studie als Movens aller Figurationen des Dritten behandelt. Die zwei Hauptthemen des wegweisenden Aufsatzes über das Gefangenendilemma bearbeiten sowohl Zusammenspiel wie auch Differenzierung von Kollektiv und Singularität bzw. Zeitlichkeit des Subjekts (vgl. Langlitz 2002: 97, 2005). Die Analyse auffälliger Gemeinsamkeiten von Freuds Witztheorie mit Lacans Gefangenensophisma schiene lohnenswert, gerade weil Lacan sich in diesem Text nicht auf Freud bezieht. So ist der Sophismus, welcher besonders feinsinnige Witze auszeichnet, jene Witztendenz, der Freud seiner eigenen Meinung nach am wenigsten gerecht wird. Das Motiv des Gefangenen bildet sogar ganze Klassen von Witzen (Freud GW XIV: 383f.).

Lacans Ausführungen über logische Zeit (Lacan S III: 105) starten mit der Darlegung eines Gedankenproblems, wie es ihm selbst bei einer Abendgesellschaft Mitte der 1930er Jahre zugetragen worden war (vgl. Roudinesco 1999: 271f.; Langlitz 2002). Das logische Problem präsentiert sich als Prüfungs- oder Testsituation in einer sozialen Triade. Drei Gefangene werden hierbei einem Gefängnisdirektor vorgeführt, der ihnen die Bedingungen des Testverfahrens erläutert. Die Prüfung verspricht einem von ihnen aus nicht näher erläuterten Gründen die Freiheit (Lacan, S III: 103). Die Anordnung sieht folgende Entscheidung vor: Von fünf Scheiben werden drei am Rücken der Gefangenen befestigt. Drei der Scheiben sind weiß, zwei tragen schwarz. Soviel ist allen Beteiligten bekannt. Der Direktor wählt die Scheiben, mit welchen er die Gefangenen am Rücken markiert, ohne dass diese Einsicht in seine Wahl haben. Nun sollen sie indirekt über das Betrachten der Scheiben der anderen Mitgefangenen auf ihre eigene Farbe schließen. Keiner der Gefangenen hat die Möglichkeit, die Farbe der eigenen Scheibe visuell zu erfassen. Keine Mittel, um sich zu spiegeln, sind im Testverfahren zugelassen. Darum haben die Gefangenen im Folgenden alle Zeit und Ruhe, um sich gegenseitig zu inspizieren, ohne dass sie das Gesehene den anderen direkt kommunizieren dürfen. Dies verbietet ihnen schon ihr eigenes Interesse, denn sobald die Entscheidung getroffen ist, hat der Betreffende durch ein Tor zu treten und sich den Prüfern zu erklären. Wer als Erster die richtige Antwort zu geben vermag, erhält die Freiheit. Hauptaugenmerk liegt auf dem Akt des Schlussfolgerns, der nicht allein auf Wahrscheinlichkeit, sondern auf Logik zu gründen ist (vgl. ebd.). Dies bedeutet auch, dass in sprachlichen Matrizen ein Urteil grundsätzlich nicht einfach der Anschauung entnommen werden kann, sondern stets Resultat eines logischen Schließens ist, was sich wiederum nur als zeitliche Gliederung, Sequenzierung bzw. Skansion äußert – so zumindest ließe sich Lacans Versuch umschreiben, seine Lesart der Psychoanalyse als ein Sophisma und Problem des Kollektivs programmatisch zu reformulieren (Lacan S III; vgl. Langlitz 2002: 81 und 87). Bei ihrer Urteilsfindung sind die Teilnehmer des hypothetischen Versuchs stets auf ihre Mitstreiter angewiesen, was auch eine Orientierung an der Zukunft zur Folge hat, welche laut Lacan für Subjektivität prototypisch ist.

Auch Turing fragt nicht nach der Denkfähigkeit von Maschinen, sondern lässt eine Maschine den Tester in ein Gespräch verwickeln, bei dem der Mensch entscheiden muss, ob er auf einen Gleichen trifft. Turing testet, ab wann ein Mensch die Maschine als Gegenüber anerkennt. Alle diese Formen von Sozialtriaden, seien sie nur beiläufig erwähnt (Freud), fiktiv durchgespielt (Lacan), medientechnisch entworfen (Turing) oder realiter umgesetzt (Weizenbaum): sie gehören zur Vorgeschichte des Chatrooms, wie überhaupt Pflüger (2004) eine erste Phase der Mensch-Computer-Re-

lation mit der Überschrift Konversation versehen wissen möchte. Lickliders Überlegungen und andere Visionen der AI-Forschung formulieren Computerkommunikation – sei es Kommunikation mit oder/und über den Computer – als Problemlösungen und Entscheidungsfindungen (vgl. ebd.). Vor diesem Hintergrund richtete sich die erste Konferenz zu ›Computer Communication‹ im Herbst 1972 an Führungskräfte, welche die Potenziale der neuen Kommunikationsformen kennenlernen sollten. Computer- und Internetgeschichte wich entscheidend davon ab, denn auch Spiele, ›Online-Psychosen‹, ›Flamewars‹ und ›Selbsterfahrung‹, kurzum nicht unmittelbar lösungsorientierte und in diesem Sinne ›zweckfreie‹ Verständigungen, prägten ab den 1970er Jahren das Internet als Kommunikationsnetzwerk und schufen Gelegenheit für Klatsch im Chat.