

## 6 Materialisierungen

---

### 6.1 DIFFRAKTIVE FALLANALYSEN

Davon ausgehend, dass mediatisierte Empörung und mediatisierte Missachtung unweigerlich diskursiv-materielle Effekte haben, sollen ebendiese nun genauer in den Blick genommen werden. Mediatisierte Empörungswellen bringen nämlich im Kontext historischer wie medientechnologischer Bedingtheiten Subjekte im Spannungsfeld unterschiedlicher Realitätsdimensionen hervor, die produktiv tätig werden: Sie (re-)produzieren spezifische Narrationen, rezitieren und kombinieren historische Verweisungszusammenhänge, nutzen aber auch die Kluft zwischen diskursiven Bedingungen, von denen sie immer schon abhängen und ihren potentiellen diskursiv-materiellen Effekten, die auch immer ein Stück von ebendiesen Abhängigkeiten abweichen. Jene Praxis vollzieht sich jeweils innerhalb spezifischer medientechnologischer Möglichkeitsräume, die zwar keine klaren Grenzen aufweisen, aber dennoch Sichtbarkeiten und Sagbarkeiten regulieren (vgl. Deleuze 1992). Innerhalb digitaler, d.h. hypermedialer Verweisstrukturen sind diese Möglichkeitsräume wie Praktiken und damit zusammenhängend Subjektivitäten als rhizomatische Verweisstrukturen zu betrachten (Berressem 1996: 127), die sich auf unterschiedliche Kontexte und Realitätsdimensionen beziehen und fortlaufend Materialitäten erzeugen.

Aufgrund dessen sollen im Folgenden nicht etwa einzelne, subjektzentrierte Positionierungen und Erfahrungsberichte im Kontext mediatisierter Empörung herangezogen werden, sondern es geht vielmehr darum, spezifische ›Fälle‹ mediatisierter Empörung als relationale Gefüge unterschiedlicher Diskurse und Medientechnologien bzw. -applikationen zu beschreiben. Das Ziel besteht hier *nicht* darin, spezifische Fälle und die sie auszeichnende Praxis zu ›rekonstruieren‹ (vgl. Boss 1993: 35; Fabel-Lamla/Tiefel 2003: 189; Borchard/Göthlich 2007: 36; Schadler 2013: 63). Entscheidend für die hier verfolgte diffraktive Methodologie ist dagegen, Geschichten über Fälle zu schreiben, die sich von dem unterscheiden, was sie vermeintlich darstellen (vgl. Deuber-Mankowsky

2011b: 89f.). Auch wenn Fallanalysen beispielsweise in der empirischen Sozialforschung ebenso die Kontextabhängigkeit sowie teilweise auch die Triangulation bzw. Verknüpfung von Methoden und Perspektiven betonen<sup>1</sup> (Boss 1993: 34; Flick 2011), so beansprucht die diffraktive Methodologie nicht, eine »bessere Abbildung der sozialen Wirklichkeit« (Borchard/Göthlich 2007: 36) zu leisten, und auch nicht, Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge zu rekonstruieren (ebd.). Statt eine rekonstruktive Fallanalyse durchzuführen und eine »Strukturerschließung« (Fabel-Lamla/Tiefel 2003: 190) eines Falls anzustreben, soll hier ein Fall vielmehr als ›Spur‹ im Derrida'schen Sinne betrachtet werden (Derrida 1990: 91). Das bedeutet, dass über das Hier und Jetzt von Aussagesystemen hinaus auch spezifische historische Verweisungszusammenhänge – die das Hier und Jetzt erst bedingen – sowie Unausgesprochenes und Ausgeschlossenes mit in die Geschichte, die geschrieben worden sein wird, Eingang finden (vgl. ebd.). Zudem geht es weniger um die Frage, wo die Grenzen des Falls liegen (Boss 1993: 34), sondern die folgenden Geschichten über Fälle mediatisierter Missachtung werden als grenzüberschreitende performative Prozesse betrachtet, die nicht über die angebliche Ontologie der Fälle legitimiert werden können (Eickelmann 2016: 358). So betrachtet sind die beiden folgenden Fälle als *Phänomene* im Barad'schen Sinne zu verstehen, das heißt als Effekte von Intraaktionen zwischen Medientechnologie, Subjekten wie Objekten und insbesondere diskursiv-materiellen Wissenspraktiken (Barad 1998: 102). Die im Folgenden beschriebenen Fälle, verstanden als Phänomene, markieren damit ebenso die Intraaktion der beschriebenen ›Objekte‹ und des ›Agens der Beobachtung‹ (Barad 1998: 96).

Die folgenden Geschichten über Fälle mediatisierter Empörung bzw. Missachtung dienen der Fokussierung auf die Materialität verletzender Rede, die dabei hilfreich sein soll, die Effektivität von mediatisierter Empörung bzw. Missachtung auszuloten. Davon ausgehend, dass es sich bei den Fällen um unsouveräne Gefüge handelt, rücken auch unterschiedliche widerständige Praktiken in den Fokus, die ebenso konstitutiv zum Phänomen mediatisierter Empörung bzw. Missachtung gehören wie die Adressierung von Verletzbarkeit. Die beiden betrachteten relativ unterschiedlichen Geschichten über mediatisierte Empörung bzw. Missachtung verweisen dabei auf das breite Spektrum verletzungsmächtiger Adressierungen sowie jener Widerständigkeit, die der Verletzbarkeit immer schon eingeschrieben ist (Butler 1997: 32f.; Butler 2006: 234; Villa 2011: 53), aber kaum konzeptionell systematisiert und festgeschrieben werden kann. Dennoch lässt sich beschreiben, »unter welchen Bedingungsgefü-

---

1 Für eine reflektierende Diskussion unterschiedlicher Implikationen und Designs von Methodenverknüpfungen in der empirischen Sozialforschung vgl. Burzan 2016.

gen welche Konfigurationen von Praktiken wie wirksam (gemacht) werden« (Völker 2012: 234).

Das erste Fallbeispiel beginnt mit dem Hintergrund #Gamergate, d.h. es setzt mit der Beugung des Geschehens ein, das die Relationalität des Falls Anita Sarkeesian im Kontext von #Gamergate herausarbeitet, so dass jenes Streuungsmuster zur Grundlage genommen werden kann, bevor spezifische agentielle Schnitte diskutiert werden. Das zweite Fallbeispiel fokussiert zunächst einen spezifischen Referenzpunkt, bevor auf das Beugungsmuster abgehoben wird. Dies hängt damit zusammen, dass jener Referenzpunkt für das Verständnis der Geschichte so zentral ist, dass er vorangestellt werden muss, um das Phänomen erläutern zu können. Es zeigt sich also, dass das Vorgehen bei diffraktiven Fallanalysen nicht standardisierbar ist, sondern vom Material ausgehend immer wieder neu entschieden werden muss. In Anlehnung an Sigfried Kracauer wollen die folgenden diffraktiven Fallanalysen auch als »Großaufnahmen« (Kracauer 1971: 126) verstanden werden, die währenddessen, beiläufig und abschließend spezifischer auf die Gestalt des Ganzen abheben.<sup>2</sup>

Dabei sind die folgenden Geschichten insbesondere mit einer Problematik konfrontiert, welche in den Diskursen zu verletzender Rede bereits diskutiert wurde: Der Zugang zum Analysematerial erschwert sich durch die gängige Praxis, verletzende Adressierungen zum Teil unmittelbar nach ihrem Auftreten zu entfernen (Consalvo 2012; Golem.de 2015). Die ohnehin bereits gegebene Herausforderung, mit der Temporalität digitaler Hypermedialität im Kontext einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung umzugehen, steigert sich im Kontext einer Arbeit über mediatisierte Missachtung unweigerlich erneut. Denn die Kontextualisierung mediatisierter Missachtung als Hate Speech führt auch zu Zensurbestrebungen, die nicht selten die Unsichtbarkeit ebendieser zur Folge haben. Die öffentliche Sichtbarkeit bzw. Sichtbarmachung mediatisierter Missachtung muss aber als Bedingung für die (wissenschaftliche) Auseinandersetzung mit

---

2 Kracauer stellt in Bezug auf diesen Punkt eine Analogie zwischen der Historiographie und dem Medium Fotografie sowie des Films fest. Sowohl die Historiographie als auch die Fotografie erzeugen spezifische Realitäten, stellen Mittel der Entfremdung dar und verweisen auf die Kontingenz der Welt (Kracauer 1971: 17). Film und Historiographie seien sich zudem insofern ähnlich, als es in beiden Formen der Darstellung im weitesten Sinne um einen »beständigen und beständig kontrollierten *Perspektivenwechsel* [Herv. i. Orig.] auf die vergangene Wirklichkeit, ebenso wie das registrierende Kameraauge erst in Nah- und Ferneinstellungen die Welt sichtbar macht« (Jacob 2014: 253). Damit ist immer auch die performativ wirksame Produktivität eben jener Darstellungen angedeutet, die nicht lediglich abbildet.

Phänomenen betrachtet werden (vgl. Consalvo 2012: 6). Plattformen, die eben jene Adressierungen archivieren und ausstellen, wie beispielsweise HATR.ORG<sup>3</sup>, gewinnen damit auch im wissenschaftlichen Diskurs zunehmend an Bedeutung.

Da die Reg(ul)ierung von Affekten ein zentraler Aspekt von politisch verstandenen Aushandlungsprozessen darstellt (vgl. Ahmed 2014: 64), liegt ein besonderer Schwerpunkt des diffraktiven Lesens der beiden Phänomene auf ebendieser affektiven Dimension. Dies scheint im Kontext des diffraktiven Schreibens über Materialisierungsprozesse mediatisierter Missachtung unabdingbar, da die beschriebenen Schmähungen und Diffamierungen, Drohungen sowie die Effektivität jener Adressierungen immer auch die affektive Dimension des Körpers adressiert.<sup>4</sup>

## 6.2 GEFÄHRDETES LEBEN IN DER SPIELKULTUR: DER FALL ANITA SARKEESIAN

»@femfreq you're a fucking bitch, EVERY-SINGLE FKN PERSON who plays online gets DEATH THREATS!, and NO one cares, its NOT a big deal [sic].«  
DICETROJAN @FEMFREQ VIA TWITTER,  
ZIT. N. FEMINIST FREQUENCY 2015

### 6.2.1 Bedingungskonstellationen: #Gamergate als Interferenzmuster

Hat man zum Ziel, eine diffraktive Fallanalyse mediatisierter Missachtung zum Fall Anita Sarkeesian anzufertigen, führt dies unweigerlich in Diskurse über

---

3 <http://hatr.org/> (26.08.2016)

4 Unter dem Begriff Affektivität verstehe ich eine leibliche Komponente des Seins, die weder als anthropologische Konstante und auch *nicht als zwingend dem Bewusstsein zugänglich* verstanden wird, sondern als körperleiblicher Effekt der Relationalität des Menschlichen. Vgl. vertiefend zur affektiven Fassung des menschlichen Organismus Angerer 2007. Im Laufe der Analyse wird der Begriff Affekt in Anlehnung an dieses Verständnis teilweise synonym mit den Begriffen Gefühl und Emotion genutzt, was mit Unschärfen in der Begriffsverwendung im Kontext der verwendeten Literatur zusammenhängt.

Spielkultur im Kontext digitaler Spiele.<sup>5</sup> Als Anita Sarkeesian im Mai 2012 ihr Projekt ›Tropes vs. Women in Videogames‹ auf der Plattform KICKSTARTER<sup>6</sup> sowie YOUTUBE vorstellte (Sarkeesian 2012a; b), war allerdings noch nicht absehbar, dass jener Fall rund zwei Jahre später als konstitutiver Teil der Politisierung digitaler Spiele betrachtet werden würde. Ebenso konnte kaum erahnt werden, dass Anita Sarkeesian bald nicht nur um ihr Leben bangen, sondern auch zur Patronin und personifizierten Evidenz zweier sich argumentativ gegenüberstehenden Positionen werden würde, die seit 2014 unter dem Hashtag<sup>7</sup> ›Gamergate‹ verhandelt werden. Was war passiert?

Das Projekt ›Tropes vs. Women‹ ist eine Webserie, welche die Repräsentation von Frauen in Narrativen der Populärkultur untersucht (Feminist Frequency 2016a). Die Serie ›Tropes vs. Women in Video Games‹ ist als Fokussierung der Kritik an der Repräsentation von Frauen in der Populärkultur auf digitale Spiele zu verstehen. Anita Sarkeesian beschreibt sich selbst als Medienkritikerin (ebd.). Neben der allgemeineren Kritik an Repräsentationen von Frauen innerhalb der Populärkultur innerhalb der Webserie ›Tropes vs. Women‹, strebt das Projekt ›Tropes vs. Women in Video Games‹ an, Repräsentationen von Frauen in digitalen Spielen, vergeschlechtlichte Narrationen sowie ›hasserfüllte‹ Adressierungen von Frauen im Kontext digitaler Spiele zu thematisieren. In ihrer Webserie ›Tropes vs. Women in Videogames‹ setzt sie sich beispielsweise mit narrativen Kon-

- 
- 5 Der Begriff ›digitale Spiele‹ wird hier als Oberbegriff für Computer- und/oder Videospiele genutzt.
  - 6 Kickstarter ist eine Plattform, die Projektfinanzierungen über Crowdfunding, d.h. der Finanzierung durch Massen, die im Netz hergestellt werden, ermöglicht (<https://www.kickstarter.com/>, 17.11.2016).
  - 7 Hashtags erlauben die Verschlagwortung von Inhalten. Indem ein # vor ein Wort oder einen kurzen zusammenschriebenen Satz gesetzt wird, sind die Inhalte als Beitrag zu eben jenem Thema gekennzeichnet und können so zugeordnet und gefunden werden. Nathan Rambukkana betont in seiner Herausgeberschaft von HASHTAG PUBLICS. THE POWER AND POLITICS OF DISCURSIVE NETWORKS (2015), dass Hashtags ein Eigenleben entwickeln und als »[...] pathways to an open and non-predefined set of communicative encounters and architectures, a crossroads between form and matter, medium and message« fungieren (Rambukkana 2015: 4).

ventionen wie der ›damsel in distress‹<sup>8</sup> oder auch dem ›male gaze‹<sup>9</sup> auseinander. Die Projektvorstellung eben dieser Webserie auf KICKSTARTER (und YOUTUBE) dient dem Zweck, möglichst viele monetäre Ressourcen über Spenden zu akquirieren, um die Serie produzieren zu können. Hierfür bewirbt sie im Mai 2012 mit einem Video auf Kickstarter ihr Projekt, mit dem Ziel, 6000\$ zu erreichen (Sarkeesian 2012a). Die Reaktionen auf dieses Video sind immens: Eine Welle der Empörung adressiert Anita Sarkeesian (Eickelmann 2014b).<sup>10</sup> Ihr Projekt evoziert eine affektiv aufgeladene und kaum überschaubare Debatte, aus der im Folgenden zwei sich gegenüberstehenden Positionen herausgenommen und eingehender betrachtet werden sollen: Aus der Perspektive Sarkeesians und anderer Kritiker\_innen sei die Spielkultur seit ihren Ursprüngen durchzogen von Sexismus und Homophobie (Hicks 2013: 88; Huntemann 2013: 1; Chess/Shaw 2015: 209), die nicht länger hingenommen werden können: »But what was new in 2012 was the vocal, public response to the backlash, and increased visibility to the issues that the backlash elevated« (Huntemann 2013: 1). Auf der anderen Seite formiert sich ein Widerstand gegen eben jene als feministisch beschriebene Kritik, der argumentiert, es handele sich hierbei um eine nicht ernst zu nehmende und anmaßende Kritik (vgl. Feminist Frequency 2015). Dieser Widerstand gegen Anita Sarkeesian und ihr Projekt artikuliert sich nicht zuletzt in multimodalen, diffamierenden und (lebens-)bedrohenden Adressierungen.

- 
- 8 Das Motiv der ›damsel in distress‹, auch: Jungfrau in Nöten, lässt sich bis in die griechische Antike zurückverfolgen und bezeichnet eine Situation, bei der eine unschuldige, hilflose Jungfrau von einem männlichen Bösewicht oder auch einer fantastischen Figur bedroht und gefangen gehalten wird. Sie wird gerettet durch eine männliche Figur, die meist durch den Akt der Befreiung zum Helden avanciert, vgl. Stevens 1982: 129. Für die zentrale Rolle jener Narration in digitalen Spielen vgl. King/Douai 2014.
- 9 Der Begriff ›male gaze‹ geht auf die feministisch orientierte Filmwissenschaftlerin Laura Mulvey zurück und meint eine Blickinszenierung im Film, die die Zuschauenden in männlichen konnotierte Blickweisen und Perspektiven überführt. Zentral seien der Blick (männlicher) Protagonisten sowie der Blick der Zuschauenden, für die die Frau als (erotisches) Objekt fungiere: »Traditionally, the woman displayed has functioned on two levels: as erotic object for the characters within the screen story, and as erotic object for the spectator within the auditorium, with a shifting tension between the looks on either side of the screen« (Mulvey 1999: 838).
- 10 Aufgrund des Fokus‘ der Arbeit wird im Folgenden insbesondere auf jene Adressierungen verwiesen, die in diesem Kontext als mediatisierte Missachtung begriffen werden. Auf weitere, auch solidarische, Adressierungen wird ergänzend eingegangen.

Rund zwei Jahre später, am 11. August 2014, veröffentlicht die Spieleentwicklerin Zoe Quinn das Spiel *DEPRESSION QUEST* auf STEAM, einer Plattform für den Vertrieb digitaler Spiele (Wustmann/Kirschner 2015), woran sich eine Debatte anschließt, die auch für den Fall Anita Sarkeesian zentral ist. Fünf Tage später, am 16. August 2014 veröffentlicht Eron Gjoni, der ehemaliger Partner von Zoe Quinn, auf WORDPRESS – einer Plattform zur Erstellung von Weblogs – den Eintrag »Why Does This Exist?« (Gjoni 2014). Unter dem Motto »Here’s some stuff she did« (ebd.) publiziert Gjoni angebliche Missetaten seiner Ex-Partnerin in einer Liste, die 24 Aspekte enthält. Auf dem Weblog lassen sich Bildschirmfotos privater Chats finden, Fotos des Paares sowie ein Video mit dem Titel »Proof«, auf dem Eron Gjoni zu sehen ist, während er die privaten Nachrichten von Zoe Quinn auf Facebook öffnet, um zu beweisen, dass die Bildschirmfotos nicht manipuliert sind (Gjoni 2014). Unter anderem beschuldigt er seine Ex-Partnerin, mit mehreren Journalisten im Bereich digitaler Spiele Geschlechtsverkehr gehabt zu haben (ebd.; Wustmann/Kirschner 2015). Dieser Vorwurf wird unmittelbar mit der Unterstellung verknüpft, Zoe Quinn habe lediglich mit jenen Männern verkehrt, um bessere Kritiken für ihr Spiel zu bekommen. Hierbei handelt es sich um eine netzspezifische Praxis, die im Kern darin besteht, die Öffentlichkeit von Informationen über Personen möglichst auszuweiten, dies insbesondere in Bezug auf personenbezogene (Adress-)Daten.

Diese Praxis, »doxxing« (Goriunova 2014: 68) genannt, kann insofern als gewaltvolle Praxis beschrieben werden, als sie den Betroffenen die Möglichkeit abschneidet, die Veröffentlichung zu beeinflussen oder auch verhindern. Die Sensibilität der Informationen ergibt sich dann zumeist über den Effekt: In dem hier vorliegenden Fall werden jene Informationen in spezifischen Teilöffentlichkeiten als evident betrachtet und weiter genutzt, um Zoe Quinn als unmoralische und kalkülorientierte Fremdgeherin zu subjektivieren. Darüber hinaus markiert jene Praxis die Grenzauflösung zwischen der Virtualität und der Realität: Die virtuelle Existenz wird – indem zumeist auch die Wohnadresse und Telefonnummer veröffentlicht werden – mit der realen, d.h. staatsbürgerlichen Existenz, verknüpft. Damit adressiert die Praxis des Doxxings eine spezifische Verletzbarkeit, die sich durch eine gewaltvolle Ausweitung der Öffentlichkeit für bestimmte Informationen auszeichnet und damit nicht zuletzt auch eine Öffentlichkeit herstellt, die über die Realität und die Virtualität hinweg entsteht.<sup>11</sup>

---

11 Ähnlich verhält es sich mit der Praxis des »SWATings« (Mortensen 2016), bei der die staatsbürgerliche Identität und der Wohnort bestimmter Menschen zu dem Zweck recherchiert wird, um mittels der Angabe falscher Verdächtigungen die Spezialeinheit

Noch am selben Tag lädt der User »MundaneMatt« ein ca. 16-minütiges Video auf YOUTUBE hoch (MundaneMatt 2014; Kidd/Turner 2016: 128), in dem er – mit direktem Bezug zu Anita Sarkeesian und Zoe Quinn – den Vorwurf des Sexismus in der Computerspielkultur wie -industrie anspricht, die Behauptungen über Zoe Quinn seitens Gjoni rezitiert und beide Aspekte in eine größere Verschwörungstheorie überführt:

»[...] this tells us that there's a lot going on behind the scenes in the indie world of gaming right now and in essence it's incestuous and we have to ask ourselves based on the information that Aaron [Gjoni, Erg. d. Verf.] provided how much of Zoe's coverage for Depression Quest lately has been from actual merits you know she burned it or people she was fucking to get it [...]« (MundaneMatt 2014, 7:48-8:16).

Evidenz bekommen die Behauptungen über Zoe Quinn zudem durch das Medium Internet selbst. MundaneMatt führt weiter aus: «[...] I decided to google such Nathan Grayson and Zoe Quinn to see what pops up« (MundaneMatt 2014, 8:27-8:30). Das bedeutet, dass die Frage, was angeblich tatsächlich geschehen ist, in Abhängigkeit der Google-Trefferliste zu den beiden Suchbegriffen, also die Namen der Beteiligten, beantwortet wird. Damit wird eine emotional aufgeladene Debatte angeheizt, die in spezifischen Teilöffentlichkeiten, wie REDDIT, 4CHAN, TWITTER sowie YOUTUBE, geführt wird und Sexismus in der Spielpraxis in einer vermeintlich männerdominierten Computerspiel-Kultur (Heron u.a. 2014) ebenso betrifft wie ethische Fragen in Bezug auf die Spieleindustrie und Spielekritiker\_innen insgesamt.

Kurz darauf folgend lädt ein\_e User\_in, der oder die sich selbst »Internet Aristocrat« nennt, das erste Video der Webserie »Quinnspiracy Theory« auf YOUTUBE hoch (Wustmann/Kirschner 2015), in welcher er oder sie die angeblichen moralischen Übertritte von Zoe Quinn näher »analysiert«.

Entscheidend ist hier weniger nachzuvollziehen, »wer wann was über wen« gesagt hat, denn das scheint an dieser Stelle weder vollumfänglich möglich noch zielführend zu sein. Zentral ist vielmehr, dass sich infolge der Ereignisse um die Spielveröffentlichung von DEPRESSION QUEST zwei zentrale Debatten herausgebildet haben: Auf der einen Seite wird der Korruptionsverdacht zwischen Spieleentwickler\_innen und Spielejournalist\_innen diskutiert, auf der anderen Seite geraten zumeist »weibliche« Subjekte als korrumpierende und damit heuchlerische Akteure in den Fokus und werden als Federführende einer umfassenden

---

SWAT der US amerikanischen Polizeibehörden dazu zu bewegen, bei genau jenen Menschen zu Häuse aufzumarschieren (ebd.: 8).

(feministischen) Verschwörung gegen die Spielkultur Ziel von Anfeindungen und Drohungen (Hicks 2013; Wustmann/Kirschner 2015; Chess/Shaw 2016).

Über die beiden hier konstituierten Oppositionen hinaus spielt in der #Gategate-Debatte zudem die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen eine tragende Rolle. Mia Consalvo, von 2012 bis 2016 Präsidentin der Digital Games Research Association (DiGRA), betont, dass die aktuellen Diskussionen innerhalb der Spielkultur insbesondere als Gegenstand der Feminist Game Studies bzw. allgemeiner der Feminist Media Studies betrachtet werden müssen (Consalvo 2012). Damit wird wissenschaftliche Praxis aber auch zur Zielscheibe: Shira Chess und Adrienne Shaw beschreiben eindringlich, inwiefern die Debatten um Korruption, Feminismus und Sexismus in der Spielkultur längst in die wissenschaftliche Praxis hineinragen.<sup>12</sup> Sie berichten von einer von ihnen initiierten offenen Diskussionsrunde zum Thema ›Identität und Diversität in der Spielkultur‹ im Rahmen der DiGRA-Konferenz 2014 (Chess/Shaw 2016). Das Format der Veranstaltung bestand u.a. aus einem öffentlichen GOOGLE DOC, welches das Editieren des Dokuments online mit anderen Nutzer\_innen in Echtzeit ermöglicht. Nach der Veranstaltung wurden die Initiatorinnen per Email darüber informiert, dass eben jenes Dokument noch immer weiterbearbeitet wird – allerdings nicht im Sinne der Initiatorinnen. Die Überschrift »identity and diversity in game culture« wurde durch das Wort »penis« und später durch »sucking cock« ersetzt (Chess/Shaw 2016: 211). Die Initiatorinnen entschieden sich daraufhin, die vorherige Version zu speichern und das öffentliche Dokument zu löschen (ebd.: 212). Um nachvollziehen zu können, wie es überhaupt dazu gekommen ist, dass ein Dokument, welches in erster Linie lediglich innerhalb der Scientific Community sichtbar war, auch andere Öffentlichkeiten erreichen konnte, rekonstruieren die Autorinnen das Geschehen wie folgt: Sowohl Zoe Quinn als auch Anita Sarkeesian sind demnach Mitglieder von SILVER-STRING MEDIA, einem Spieleentwicklungsunternehmen. Über eine dritte Person wird vonseiten jener, die sowohl den Fall Zoe Quinn sowie das Engagement von Anita Sarkeesian kritisch verfolg(t)en, geschlossen, dass sich eine größere feministische Verschwörung innerhalb der Spielkultur und genauer -industrie vollziehe. Der Effekt jener Erkenntnis ist, dass die Quantität der journalistischen Artikel gegen Ende August 2014 rasant ansteigt, was wiederum die Evidenz des antizipierten Sachverhalts weiter plausibilisiert: »All of these articles were posted on or around August 28. The number of articles appearing all at once was

---

12 So zielte beispielsweise die Initiative ›Operation DiggingDiGRA‹ darauf ab, Anhaltspunkte für eine feministische Verschwörung zu finden, indem sämtliche Konferenzunterlagen einer Relektüre unterzogen werden sollten (vgl. Reddit.com 2016d).

used as evidence that there must be an even larger conspiracy than already suspected« (Chess/Shaw 2016: 212). Auf der Website von SILVERSTRING MEDIA können zu diesem Zeitpunkt Verweise zur DiGRA-Konferenz 2014 sowie eine Diskussion der Arbeiten von Adrienne Shaw und ihrem Beitrag zur Frage der Neujustierung von Identitäten im Spiel eingesehen werden. Adrienne Shaw wird in Anlehnung daran als ehemalige Tutorin von Zoe Quinn und Anita Sarkeesian bezeichnet (ebd.).

Seitdem wird unter #Gamergate, das auf den Schauspieler Adam Baldwin als Urheber zurückgeführt wird (Massanari 2015: 6; Chess/Shaw 2015: 210), hitzig über Ethik im Spielejournalismus, Sexismus in Spielenarrativen, Feminismus in der Spieleindustrie sowie Identität im Kontext digitaler Spiele insgesamt debattiert. Das Hashtag fungiert hierbei als »Ereignismaschine« (Faltesek 2015: 85) insofern, als es auf die stetige Re-Aktualisierung von Nutzenden angewiesen ist. Dadurch konstituiert sich erst eine ereignishafte Öffentlichkeit: »[...] the hashtag public functions in the moment of its circulation; unless actions are taken at the time of circulation, tweets are lost to the ether of cyberspace« (ebd.). Für jene temporäre, ereignishafte – oder performativ hergestellte – Öffentlichkeit sind misogynie, sexistische sowie rassistische Adressierungen, Morddrohungen sowie Vergewaltigungsdrohungen konstitutiv. Die Diskussionen im Kontext von #Gamergate dienen nicht selten auch als Beweis für eine »Toxic Gamer Culture« (Consalvo 2012; Wu 2015; mehr) bzw. weiter gefasst eine »Toxic Technoculture« (Massanari 2015: 1).

Ein Merkmal der #Gamergate-Debatte ist also ihr unüberschaubares Chaos an unterschiedlichen ineinandergreifenden Argumentationslinien und Verweisen. Neben der Vielzahl an Plattformen, über die #Gamergate hinweg prozessiert sowie der unklaren Autorenschaft der Beiträge kommt noch die Flüchtigkeit der Adressierungen und Kommentierungen hinzu, die eine Rekonstruktion anhand primärer Quellen unmöglich macht. Die Geschehnisse rund um #Gamergate zeigen vielmehr auf, dass Überlegungen dazu angestellt werden müssen, wie sich Phänomene, die sich durch Chaos bzw. das »Andere der Ordnung« (Bröckling u.a. 2015) auszeichnen, wissenschaftlich diskutieren lassen. Die Frage danach, wie sich das Chaos wissenschaftlich beschreiben lässt, führt auch zu einer Erkenntnis, die die affektive aufgeladene Natur der Geschehnisse um #Gamergate zugleich plausibilisiert: »Der *horror vacui* [Herv. i. Orig.] vor einer (gedanklich) ungeordneten, nicht zu ordnenden Welt ist ein gewichtiger affektiver Grund, warum Ordnungsfragen sich aufdrängen [...]« (Bröckling u.a. 2015: 11). So lässt sich erkennen, auf welche Weise De-Stabilisierungsversuche der (geschlechtlichen) Ordnung mit affektiven Effekten einhergehen:

»Regardless of the aim and beliefs of any one individual using the tag, Gamergate is an expression of a narrative that certain video-game fans have chosen to believe: that the types of games they enjoy may change or disappear in the face of progressive criticism and commentary, and that the writers and journalists who cover the industry coordinate their message and skew it to push an agenda. It is a movement rooted in distrust and fear.« (Parkin 2014)

Wenn die De-Stabilisierung der (geschlechtlichen) Ordnung affektive Effekte wie »Misstrauen« und »Furcht« (ebd.) zur Folge hat, lässt sich fragen, *was* es eigentlich zu verlieren gibt, dass derartige Affekte die Konsequenz sind. Meine These ist, dass #Gamergate als Kampf um die Souveränität und damit Eindeutigkeit von Handlungsmacht betrachtet werden kann – was auf dem Spiel steht ist souveräne Handlungsmacht.<sup>13</sup> Das für #Gamergate konstitutive Chaos – und das ist hier zentral – nährt sich insbesondere auch dadurch, dass scheinbar natürliche Tatbestände innerhalb der Spielkultur ins Wanken geraten sind, die insbesondere das Geschlecht der Spielenden betreffen:

»Slowly but surely and building upon one another in frequency and intensity, all of these events have been responding to the growing presence of women and girls in gaming not as a novelty but as regular and increasingly important demographic. When I first began researching player culture in the early 2000s, it was considered news by the mainstream press that women played videogames. In 2003 I was invited to participate in a panel at the industry’s main venue – the annual Game Developers Conference in San Jose – to explain that women did play games, and in fact even bought them (which turned out to be much more important for the publishers).« (Consalvo 2012: 2)

Die Narration vom männlichen Spieler hat damit an Legitimität innerhalb der Spielkultur zumindest eingebüßt. Aber mehr noch: Ninouh90 hat im Kontext von #Gamergate das Hashtag »notyourshield« ins Leben gerufen, um Kritik daran zu äußern, dass jene Kritik gegen Misogynie und Sexismus innerhalb der Spielkultur vernachlässige, dass die Spielkultur *eben nicht* nur ausschließlich männlich und weiß sei (Wustmann/Kirschner 2015). Stattdessen sollten spielende Minoritäten insgesamt sichtbar werden und nicht lediglich als Aushängeschild einer vermeintlich offenen Spielkultur genutzt werden. Damit verhandelt #Gamergate nicht nur die Kategorie Gender, sondern auch die Frage nach Race bzw. Ethnizität. Die affektive aufgeladene Diskussionen im Kontext von #Gamergate lässt sich also durch eine Anreicherung der Diskussionen über Ethik im Spieljournalismus um eine Debatte über (Geschlechts-)Identität und Ethnizität plausi-

13 Vgl. Kap. 4.

bilisieren. So spielt der Vorwurf der Korruption, dem zufolge Zoe Quinn vermeintlich etwas getan habe, um positive Reviews für ihr Spiel *DEPRESSION QU-EST* zu generieren, eine eher sekundäre Rolle, sondern es geht primär um den behaupteten Tatbestand der *Untreue* und damit eine ihr zugeschriebene *Überschreitung sexueller Normen, Grenzen sowie Moralvorstellungen*. Leo Schmidt, Autor auf dem Infotainment-Portal GIGA schreibt:

»Da aber die johlende Masse nicht gerade zimperlich ist, stürzten sich auch nicht eben wenige statt auf den Tatbestand der Korruption, sondern auf den der Untreue – dabei unfähig zu erkennen, dass Bestechung durch Sex dennoch einfach Bestechung ist« (Schmidt 2014).

Wenn die Ordnung der Spielkultur noch bis in die 2000er Jahre hinein darin bestand, von der Narration des männlichen, weißen Spielers auszugehen, so ist spätestens seit #Gamergate offensichtlich geworden, dass jene Ordnung ins Wanken geraten ist bzw. zumindest nicht mehr als unbestreitbar angesehen wird:

»Wenn Ordnung nicht mehr religiös oder metaphysisch verankert ist, wenn sie nicht als natürlich, selbstverständlich, fraglos gegeben erscheint, sondern so oder anders, vorhanden oder nicht vorhanden sein kann, dann wird das Ordnen zur Aufgabe – und das Nichtgeordnete zur Herausforderung. Die Sorge um die Ordnung entfacht einen Furor, um ihr Anderes zum Verschwinden zu bringen« (Bröckling u.a. 2015: 11).

Diffamierende, bedrohende Adressierung im Allgemeinen – sexistische, rassistische Adressierungen im Speziellen – sind so betrachtet auch als gewaltvoller Versuch der Restabilisierung der Hegemonie des weißen, männlichen Spielers zu begreifen. Auch am verwendeten Begriff »Gamergate« lässt sich aufzeigen, dass eine klare Grenze zwar ins Wanken gerät, sich aber keineswegs aufgelöst hat. Das »Gate« beschreibt einen Zustand des Übergangs – ein Gate (man denke an den Flughafen) kann offen oder geschlossen sein. Damit ist das Gate ein konkreter Ort des Übergangs, der sich durch Potenzialität und Uneindeutigkeit auszeichnet, aber immer eine Schwelle bezeichnet. Das Suffix -gate dient zudem – spätestens seit der »Watergate-Affäre« – der Benennung von Skandalen. 2013 wurde das Suffix zum Anglizismus des Jahres gewählt (Anglizismus des Jahres.de 2016). Die Skandalisierung eines qualitativ bedeutsamen Übertritts wird damit auch über die Benennung performiert.

### **Affektivität im Kontext digitaler Spiele**

Insbesondere dem Spielmagazin WASD kommt im Kontext von #Gamergate eine Rolle zu, die sich zugespitzt als Anti-#Gamergate verstanden wissen will

(vgl. Wasd-magazin.de 2016). Das Cover des Spielemagazins WASD der Juni-Ausgabe 2015 zeigt anschaulich die affektive Aufgeladenheit von #Gamergate an (Abb. 6). Gleichzeitig offenbart dieses Beispiel, wie der Journalismus im Kontext von #Gamergate die Debatte mitbedingt. Mit dem Claim »Wer spielen will, muss fühlen« wird das Spielen generell zu einer affektiven Angelegenheit.

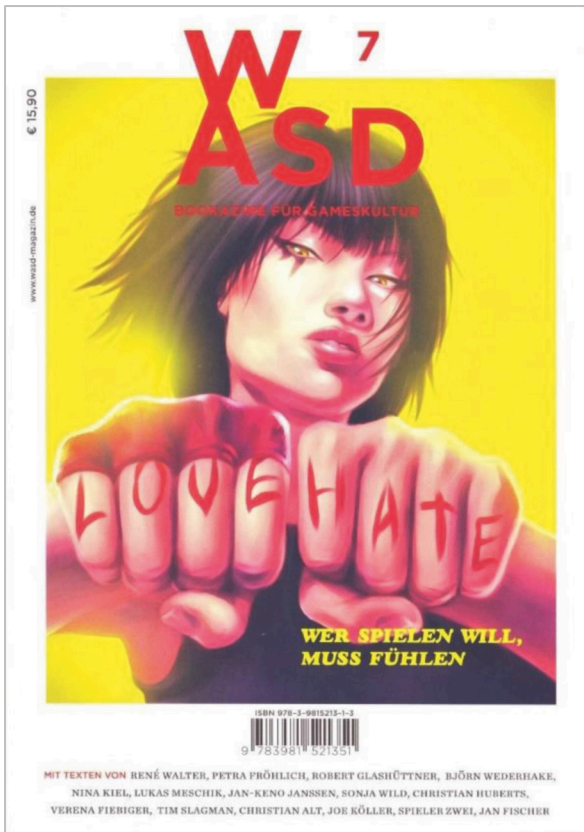


Abbildung 6: Cover des Spiele-Magazins WASD, Juni 2015

Gleichzeitig klingt der Satz aber auch wie eine Drohung an, die ihre Wirkkraft daraus bezieht, dass die Effekte des Spielens nicht verhandelbar sind. Wer spielen will, muss fühlen. Aus dem pädagogischen Repertoire an Verhaltensregelungen kulturell durchaus bekannt, ist an dieser Stelle der Verweis auf die Redensart »Wer nicht hören will, muss fühlen« offensichtlich. Für die Redensart ist die Androhung von Gewalt zentral. Das hier gemeinte Fühlen bezieht sich auf einen körperlichen Akt der Züchtigung. Die Reformulierung der Redensart »Wer spielen will, muss fühlen« verweist damit zumindest auf ein Gewaltpotenzial im

Kontext digitaler Spiele, das hier zur unausweichlichen Notwendigkeit wird. Im Zentrum des Titelbildes stehen die beiden geballten Fäuste einer künstlerischen Re-Interpretation der weiblichen Figur ›Faith‹ aus dem Spiel MIRROR'S EDGE. Bei dieser Figur handelt es sich um die Protagonistin des Spiels MIRROR'S EDGE, die als Parcours-Spezialistin in einer nahen Zukunft als Teil des Widerstands gegen ein oppressives Überwachungsregime kämpft (Mirror's Edge Wiki 2016). Auf der Außenseite der jeweils ersten Glieder jedes Fingers stehen die Buchstaben der Worte »Love« und »Hate«, eine Zitation aus dem Thriller THE NIGHT OF THE HUNTER (Laughton 1955). Im Film ist die Figur des Harry Powell zentral, der als frauenmordender Wanderprediger durch die USA zieht. Die Worte Love und Hate befinden sich als Tattoo auf seinen Händen (ebd.). Damit zitiert das Cover auch auf der ikonografischen Ebene eine von Gewalt (gegen Frauen) durchsetzte Narration. Gleichzeitig steht das Tattoo, verstanden als Rezitation der filmischen Narration, auch dafür, dass der Kampf zwischen Liebe und Hass vermeintlich in der Seele eines jeden Menschen stattfindet – dieser Mensch ist zumindest im Film eindeutig als Mann inszeniert. Dadurch, dass hier allerdings eine als weiblich inszenierte Figur, die irgendwo zwischen Fiktionalität und Realität in der Virtualität anzusiedeln ist, eben jene Narration zitiert, findet eine Verschiebung statt, die auch in Richtung einer Aneignung eines männlich konnotierten Gewaltmonopols verstanden werden kann. Damit ist das Cover auch an der performativen Herstellung ins Wanken geratener eindeutiger Geschlechtlichkeit sowie der affektiven Aufgeladenheit der Debatte im Kontext #Gamergate beteiligt und veranschaulicht auf diese Weise die konstitutive Rolle des Journalismus.

### **Chaotische Prozesse**

Das Chaos, welches mediatisierte Missachtung im Falle von #Gamergate adressiert, betrifft gleich zwei Ebenen, die nur idealtypisch getrennt werden können. Auf der einen Seite betrifft es die Interferenz unterschiedlicher Diskursformationen, die in der aktuellen Debatte um digitale Spiele zusammenlaufen und wechselseitig konstitutiv aufeinander angewiesen sind: die Spielenden, Spielekritiker\_innen/Journalist\_innen sowie wissenschaftliche Disziplinen, insbesondere (Feminist) Game Studies, die Spiele-Industrie sowie die Entwickelnden von Spielen und nicht zuletzt das Produkt selbst, d.h. die Spiele mit ihren Narrativen, ihrer Ästhetik und ihren Figuren. Entscheidend hierbei ist allerdings, dass jene

Diskussionen insofern schon medienästhetisch bedingte Debatten sind, als sie auf spezifischen Image Boards<sup>14</sup>, wie REDDIT oder 4CHAN geführt werden.<sup>15</sup>

Auf der anderen Seite bewegen sich jene Narrative, die sich aus der Interferenz der eben aufgezeigten Diskursformationen ergeben, in einem vergeschlechtlichten Bezugsrahmen: Die Vorstellung vom männlichen, weißen Spieler und von weiblichen Figuren, die als Folie für männliches Begehren fungieren, hat ihre Legitimität eingebüßt und Neuverhandlungen von Identität innerhalb der Spielkultur sind notwendig geworden. So wird Daniel Klein, der Designer der virtuellen Figur Taliyah des Spiels ›League of Legends‹ (Abb. 7), im Mai 2016 beschimpft und bedroht, da die Protagonistin des Spiels nach der Meinung einiger zu »hässlich« sei (Chip.de 2016). Ihre Augenbrauen seien zu buschig, die Nase zu groß (ebd.). Der Versuch, eine Figur zu entwerfen, die nicht idealisierten bzw. eindeutigen Geschlechterstereotypen entspricht, löst eine Welle der Empörung aus (Chip.de 2016).

Sogleich folgt auf der Plattform des Spiels ›League of Legends‹ ein alternatives Design der Figur Taliyah, entworfen von einem Fan des Spiels (Abb. 8). Die Gegenüberstellung der beiden virtuellen Figuren zeigt auf, inwiefern geschlechterstereotype Darstellungskonventionen vom Designer des Spiels League of Legends vermeintlich überschritten wurden, und gleichzeitig offenbart der Gegenentwurf die Imagination einer weiblichen Idealfigur jener Fans des Spiels, welche die Ästhetik der Figur kritisieren. Hier wird deutlich, dass die Spieleindustrie – als Teil ihrer ökonomischen Logik – zum Teil auch daran interessiert

---

14 Image Boards sind Diskussionsplattformen, die in erster Linie auf das Teilen und Kommentieren von Bildern ausgelegt sind.

15 Die Fokussierung auf Image Boards ergibt sich nicht zuletzt aus dem Umstand, dass diese – darunter insbesondere REDDIT und 4CHAN – von Adressierten, aber auch in wissenschaftlichen Auseinandersetzungen als zentrale Räume mediatisierter Missachtung im Kontext von #Gamergate diskursiviert werden (Consalvo 2012; Feminist Frequency 2015b; Wu 2015; Mortensen 2016).

Während Übereinkunft darüber besteht, dass es sich bei der Plattform 4chan um ein Image Board handelt, wird in Bezug auf Reddit noch diskutiert, ob es primär eine Plattform zum Sammeln und Teilen von Verlinkungen handelt und damit eher ein Message-Board oder auch um ein Image Board (vgl. Reddit.com 2013a). Für die hier vorliegende Fragestellung scheint diese mögliche Unterscheidung allerdings nicht weiter zielführend zu sein, so dass hier beide Plattformen zur besseren Handhabbarkeit als Image Boards begriffen werden.

ist, Figuren jenseits (hyper-)maskuliner<sup>16</sup> Helden und weiblicher Folien für männliches Begehren<sup>17</sup> zu entwerfen.

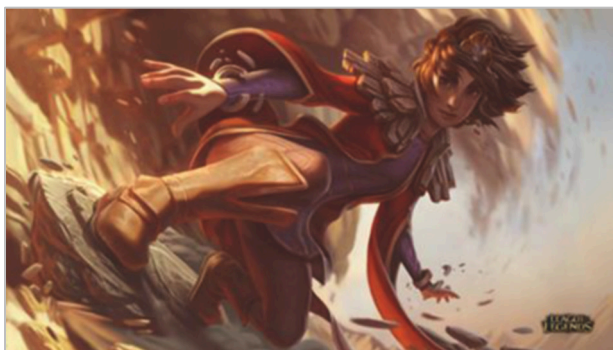


Abbildung 7: Taliyah in League of Legends



Abbildung 8: Alternative Ästhetik der Figur Taliyah des Fans Driveskull

16 Der Begriff Hypermaskulinität meint eine übersteigerte Form von als typisch männlich konnotierten Ästhetiken und Eigenschaften. Die hier mitschwingende Metapher der Steigerung ist durchaus als problematisch insofern anzusehen, als sie so etwas wie eine ›normale‹ als männlich geltende Essenz voraussetzt. Da der Begriff im Kontext der Debatten um #Gamergate ein relevanter Referenzpunkt darstellt, wird er hier vor allem als *Zitat* verwendet. Vgl. zur Rolle der Debatte um Hypermaskulinität im Kontext digitaler Spiele Salter/Blodget 2012.

17 Wie z.B. bei dem Spiel GOD OF WAR.

Während also die Figur der Taliyah in Surferpose als aktive Gestalt auftritt, die ihren Körper insbesondere dazu einsetzt, aktiv mit ihrer Umwelt umzugehen (Abb. 7), ist die Gestalt der Alternativ-Taliyah eines Fans insbesondere durch Passivität gekennzeichnet – einzig ihr roter Umhang scheint in Bewegung zu sein. Sie geht nicht aktiv mit ihrer Umwelt um, sondern sitzt wartend im Sand (Abb. 8). Während der Blick der Taliyah aus dem Spiel auf ein dem Zuschauenden verborgenes Ziel gerichtet ist, visiert der Blick der Alternativ-Figur den Zuschauenden erwartungsvoll an. Folgt man den psychoanalytisch orientierten feministischen, filmwissenschaftlichen Ausführungen von Laura Mulvey, so lässt sich die Geschlechtlichkeit der hier vorliegenden Figuren auch vom angelegten »Blick-Regime« her denken (Mulvey 1999: 837ff.; Deuber-Mankowsky 2001: 55ff.). Das Weibliche wird insbesondere dadurch performativ hergestellt, dass Frauen im Bild nicht als Träger\_innen des Blicks entworfen werden. Das Männliche hingegen zeichne sich dadurch aus, dass jene Figuren als Blick-Träger fungieren. Der Geschlechterdualismus wird damit über eben dieses spezifische Blick-Regime wiederholt und hergestellt, so dass sich eine hierarchisch strukturierte Geschlechterordnung reproduziert. So verstanden muss die Figur der Taliyah in LEAGUE OF LEGENDS auch im Hinblick auf das der Figur eingeschriebene Blick-Regime irritieren: Taliyah – von den Entwickler\_innen als weibliche Figur beschrieben (Leagueoflegends.com 2016) – ist Trägerin jenes Blicks, der sich auf die Welt richtet, was als Destabilisierung einer hierarchisch strukturierten Geschlechterordnung gedeutet werden kann. Der Entwurf einer virtuellen Alternativ-Figur kann damit auch als Versuch gedeutet werden, die voyeuristische Schaulust der Fans zu rehabilitieren (Mulvey 1999: 835ff.). Für den hier vorliegenden Vergleich ist der Fokus auf die den virtuellen Figuren eingeschriebenen Blick-Regimes insbesondere deswegen hilfreich, da er erlaubt, die performativ hergestellte Geschlechtlichkeit der Figuren mithilfe eines Ordnungsprinzips zu beschreiben, ohne dabei das Geschlecht der Figuren per se vorauszusetzen. Die mediatisierte Empörung bzw. Missachtung im Falle der Figur Taliyah adressiert damit eine Grauzone in Bezug auf Geschlechtlichkeit, da Taliyah nicht so recht in das Differenzschema aktiver, weltbezogener Männlichkeit und Weiblichkeit als Schau-Objekt passt. Mediatisierte Missachtung ist damit in diesem Fall auch ein Modus, der Ereignisse normalisiert und Brüche glättet, oder anders: der das »Inkommensurable kommensurabel« (Bröckling u.a. 2015: 21) zu machen sucht.

## Verständnisse von digitalen Spielen

Die Herausarbeitung der impliziten Verständnisse von digitalen Spielen soll im Folgenden im Vordergrund stehen. Dieser Fokus scheint gewinnbringend, um jene Debatten im Kontext von #Gamergate unter einem Blickwinkel betrachten zu können, der sich von vermeintlichen Interessen und Motivlagen beteiligter Subjekte abhebt. Die feministisch orientierten Argumente, die im Kontext #Gamergate insbesondere die »Unterrepräsentation von Frauen« als Problem benennen (Hicks 2013; Parkins 2014; Feminist Frequency.com 2016a) und damit die Notwendigkeit von Narrativen und Ästhetiken, die Frauen nicht als Opfer oder Sexualobjekt stilisieren, betonen (ebd.), folgen implizit einem Verständnis von digitalen Spielen, welches eben diese als Spiegel der Realität begreift. Anita Sarkeesian konstatiert: «My [...] project was born out of the desire to [...] take gaming seriously» (Sarkeesian, zit. n. Parkin 2014). Das bedeutet, dass das digitale Spiel als Reflexion der Realität diskursiviert wird. Wenn Spiel also Realität repräsentiert, dann heißt das auch, dass sich die Aufführung des Spiels unmittelbar in der Realität spiegelt. Mit diesem illokutionären Verständnis des Spiels (vgl. Butler 2006: 36) verhält es sich dann so: Jeder misogyne Akt im Spiel hat demnach unmittelbar misogyne Effekte in der Realität. Andersherum – und diese beiden Logiken gehen hier zusammen – wird argumentiert, dass sich die Kultur westlicher Industrienationen nach wie vor durch die Verobjektivierung von Frauen auszeichne, was sich zwangsweise in der Konzeption von Spielen niederschlägt.

So kommt es, dass sich zahlreiche feministisch orientierte Positionen im Kontext von #Gamergate zumeist aus der Opfer-Perspektive heraus artikulieren und damit als besonders verletzbar Gruppe stilisieren.<sup>18</sup> Dem Spiel wird also mit uneingeschränkter Handlungsmacht in die Realität hinein eine Souveränitätsmacht zugeschrieben. Aus diesem Verständnis heraus ergibt sich dann auch die Politisierung digitaler Spiele, da die Repräsentation von Frauen bzw. Geschlecht im Spiel als konstitutiv für die gesellschaftliche Realität betrachtet wird: »Technologies, fundamentally about consolidating and wielding power, help us manifest abstract ideals and translate goals and beliefs into physical reality« (Hicks 2013: 88). Diese Argumentation erinnert an jene Debatten im Kontext cyberfeministischer Bewegungen der 1990er Jahre, in denen das Medium Internet als Mittel zur Etablierung einer neuen gesellschaftlichen, speziell: geschlechtlichen, Ordnung imaginiert wird (Weber 2001: 92).<sup>19</sup> Die Betrachtung des digitalen Spiels als Spiegel der Realität ist insofern für die Argumentation

---

18 Vgl. Kap. 4.

19 Vgl. Kap. 3.

unablässig, da nur von diesem Entwurf aus gesehen der Forderung, eine realistischere Abbildung der Geschlechter und nicht zuletzt Darstellung von Frauen, Gewicht verliehen werden kann. Im Juni 2016 ist beispielsweise das Unternehmen UBISOFT ENTERTAINMENT in die Kritik geraten, da es im Spiel FAR CRY 4 keine Möglichkeit gibt, eine Frau als Spielfigur auszuwählen. Es wurde kritisiert, dass das Spiel damit der Repräsentation von Frauen zuwiderlaufe, was im Zuge des von der Spieleindustrie angeblich angestrebten Realismus im Spiel unplausibel erschien:

»Often wrapped in sarcasm, commentators called out the industry for frequently extolling its dedication to realism but rarely applying this design goal to the gender of game characters:

@lionschmion #womenaretoohardtoanimate, meanwhile let's create a new physics engine to make water more realistic« (Huntemann 2016: 164).

Zentral scheint hier also, dass die Kritik an der Repräsentation von Frauen im Spiel in der Postulation des Spiels als Spiegel verhaftet bleibt, da Repräsentationskritik grundsätzlich auf der Metaphorik des Spiegels beruht (vgl. Deuber-Mankowsky 2007b). Hieraus ergibt sich dann auch die Verletzungsgewalt von Spielen: Wenn das Spiel als ›reale‹ Repräsentation der gesellschaftlichen Geschlechterverhältnisse verhandelt wird, dann stellen sexistische Narrative und Figuren unmittelbar eine Verletzung der (potenziellen) Spielenden dar. Gewalt im Spiel muss dann auch reale Gewalt sein, vor der Adressierte sich schützen bzw. geschützt werden müssen, nicht selten mittels Zensur. Auf der anderen Seite formiert sich ein ins scheinbare Gegenteil verkehrtes angelegtes Verständnis digitaler Spiele: Die gegenläufige Argumentation folgt einem Spiele-Verständnis, welches das Spielen implizit als Fiktion, d.h. »Nicht-Wirklichkeit«, (Esposito 1998: 271) verortet. Ein\_e User\_in adressiert den Twitter-Kanal von Anita Sarkeesian wie folgt: »@femfreq you're a fucking bitch, EVERY SINGLE FKN PERSON who plays online gets DEATH THREATS!, and NO one cares, its NOT a big deal« (Feminist Frequency 2015). Eine Vielzahl der Kommentare liest sich ungefähr so: Nur, weil sich jemand beleidigt fühle, sei das kein Argument zur Einschränkung der Redefreiheit.

Was hier also passiert ist, dass der potenzielle Übertritt von der *Fiktionalität* des Spielens bzw. der Fiktionalität mediatisierter Missachtung hin zur *Realität* über die *Individualisierung* der Affekte der Spielenden bzw. Adressierten geschieht. Zugespitzt ausgedrückt: Kommunikation im Kontext #Gamergate darf vermeintlich alles – wenn sich dann jemand beleidigt fühlt, handelt es sich um das ›eigene‹ Problem selbstverantwortlicher Individuen. Die implizite Annahme vom Spiel als Fiktion wird im Kontext von #Gamergate also zumeist durch

individualistische Vorstellungen von Spielenden plausibilisiert. So adressiert beispielsweise der/die User\_in Narasmar den Kanal von Anita Sarkeesian zu einer Diskussion des beleidigenden Potenzials der Augmented-Reality Funktion der App SNAPCHAT auf TWITTER: »Being offended is subjective. Nobody has a right to be not offended so I don't care if you don't like a snapchat filter« (Twitter 2016a). Wie hier also deutlich wird, wird die Fiktionalität des Spiel(en)s, d.h. die vermeintliche Tatsache, dass das Spielen und die damit teilweise verbundene mediatisierte Missachtung<sup>20</sup> kein Problem, sondern Ausdruck eines an Redefreiheit orientierten Selbstverständnisses ist, dadurch flankiert, dass einzelne Individuen ein Problem daraus machen. Damit wird allerdings die Autonomie der Fiktion, d.h. die Trennung von der realen Welt (Esposito 1998: 271), nicht etwa in Frage gestellt, sondern im Sinne neoliberaler Subjektivität in den Bereich der Selbstverantwortlichkeit verschoben. So werden feministisch orientierte Kritiker\_innen sowie die Adressierten mediatisierter Missachtung zu Subjekten, die das Ideal der Redefreiheit zugunsten ›individueller Befindlichkeiten‹ opfern. Die vorgeschlagene Strategie der an der Redefreiheit orientierten Argumentation zum Umgang mit sexistischen/rassistischen Spielen beruht ebenso auf individualisierter Subjektivität: »Yep, it's my choice not to buy a game a racist is working on« (Twitter 2016b). Damit ist diese Argumentationslinie auch als Teil eines neoliberalen, ökonomischen Diskurses zu verstehen, der die Steuerung der Spieleindustrie über die Kräfte des Marktes zu regeln sucht (vgl. Schröter 2006: 337).

Brianna Wu, eine Spieleentwicklerin, die im Kontext von #Gamergate massiver mediatisierter Missachtung ausgesetzt war/ist (Wu 2016), bringt die beiden in #Gamergate aufeinanderprallenden Argumentationslinien, die am Dualismus von Hate Speech/Free Speech orientiert sind, auf den Punkt:

»The war between free-speech absolutism and those calling for protection against vicious harassment has recently put the future of the Reddit network in question« (Wu 2015).

Gleichzeitig verdeutlicht sie, dass die Image Boards, auf denen die Diskussionen rund um #Gamergate geführt werden, als konstitutiv insbesondere für die Artikulation mittels mediatisierter Missachtung angesehen werden müssen (ebd.). Insbesondere die Image Boards 4CHAN und REDDIT gelten in der Debatte als spezifische Teilöffentlichkeiten, die einer »Toxic Gamer Culture« (Consalvo 2012; vgl. auch Feminist Frequency 2015b; Wu 2015) Vorschub leisten. Die beiden hochfrequentierten Plattformen zeichnen sich insbesondere dadurch aus,

---

20 Oder auch: Mediatisierte Missachtung als *Bestandteil* des Spiels (Hicks 2013: 88).

dass sie Räume darstellen, in denen die Redefreiheit ›anonymer‹ Nutzer\_innen wohl das zentralste Selbstverständnis darstellt. Um auf REDDIT bzw. 4CHAN zu kommentieren, ist keine Registrierung notwendig. Um dennoch Inhalte bestimmten Nutzer\_innen zuzuordnen zu können, gibt es die Möglichkeit, sogenannte Tripcodes zu verwenden. Diese werden vom Server automatisch generiert, wenn man in das Namensfeld das Hashtag-Zeichen und ein selbst gewähltes Passwort einträgt. Daraus erstellt die Software automatisch eine kryptische Zeichenfolge, bestehend aus Sonderzeichen, Buchstaben und Zahlen. Diese wird in der ersten Zeile eines Inhalts angegeben. So wird es theoretisch möglich, Kommentare und Bilder nach einer identitären Logik zu sortieren (vgl. 4chan.org 2016a). Auch wenn das Image Board in seiner Selbstinszenierung stark betont, dass die sehr wohl gespeicherten IP-Adressen nicht herausgegeben werden, insbesondere nicht an staatliche Behörden (4chan.org 2016b), gelingt es immer wieder, mittels der IP-Adresse Tatverdächtige, die sich auf der Plattform nicht selten über ihre Pläne austauschen, zu identifizieren und gerichtlich zu verfolgen (Spiegel.de 2011; Motherboard.com 2015). Die Angaben der Plattform REDDIT klingen etwas weniger optimistisch in Bezug auf den Schutz der Identität der Nutzenden. Hier heißt es, dass alles dafür getan werde, eine Weitergabe jener Informationen, womit wohl insbesondere die IP-Adresse gemeint ist, zu verhindern (Reddit.com 2016c). Ein jährlich herausgegebener »transparency report« (Reddit.com 2015) soll das Vertrauen der Nutzenden in die Sicherheit ihrer Daten dennoch stärken. Ein näherer Blick auf die »Image Board Culture« (Mortensen 2016: 8ff.) scheint an dieser Stelle lohnenswert, um besser diskutieren zu können, inwiefern die Äußerungen auf den Image Boards nicht selten durch mediatisierte Missachtung im weitesten Sinne gekennzeichnet sind. Mortensen spitzt den kulturellen Topos der Image Boards auf das meritokratische Prinzip zu:

»On chans, it is a matter of pride to not rely on the ethos of name but the logos of the argument. Ideally anonymity creates a pure meritocracy where arguments survive due to merit, not because of signifiers of power. Thus, anonymous image boards may facilitate exchanges of pure intellect and reason, free of emotional consideration or political correctness« (Mortensen 2016: 8).

Das Selbstverständnis der Image Boards sowie der Nutzenden besteht also in erster Linie auf einer diskursiven Orientierung am meritokratischen Prinzip insofern, als dass sich jenseits von ›nicht legitimierten‹ Hierarchien, z.B. über den Bekanntheitsgrad, das ›bessere‹ Argument durchsetzen soll. »Political correctness« (ebd.) erscheint aus dieser diskursiven Rahmung als nicht legitimer Ausdruck der Regulierung von Zeichen im Internet. Auch individuelle Befindlichkeiten – und das ist hier von zentraler Bedeutung – sind bei der Bewertung

der Qualität von Argumenten illegitim. Die Qualität der Argumente ergibt sich stattdessen aus einer intellektuellen, d.h. hier: rationalen, Abwägung heraus. Die so hergestellte Differenz zwischen Rationalität und Emotionalität ist damit konstitutiv für die *Rhetorik* von Image Boards und ihre Kommunikationskultur, insbesondere für das Board /b/ auf 4CHAN. Über diese Differenz, genauer: mittels der Verwerfung vermeintlicher Emotionalität, plausibilisieren Image Boards wie 4CHAN und REDDIT Mortensen zufolge das Ideal der Redefreiheit: »Totally free speech justifies the image boards« place in the online ecology, and the idea that every topic needs to be allowed a place for discussion has virtue« (Mortensen 2016: 9). Dadurch, dass Aspekte wie »political correctness« und »Emotionalität« als Negativfolie zum meritokratischen Prinzip stilisiert werden, wird das Ideal der Redefreiheit durch das Selbstverständnis der Boards sowie jenes der Nutzenden fortwährend performativ hergestellt. Einschränkungen werden in dieser Logik zur Zensur. Die diskursive Orientierung und performative Wiederholung des Prinzips der Redefreiheit wird durch die Medialität der Boards noch zugespitzt: Bilder und Kommentare erlangen nur dann Sichtbarkeit, wenn diese bei den Nutzenden eine Vielzahl von Reaktionen hervorrufen. Eine Bilanzierung im Hinblick auf Aufmerksamkeitsökonomie ist damit für die Sichtbarkeit der Beiträge konstitutiv. Inhalte, denen keine gesteigerte und insbesondere stetige Aufmerksamkeit zukommt, rutschen immer weiter nach unten, bis sie im Dickicht der Datenmassen verschwinden (vgl. Mortensen 2016: 9). Daraus ergibt sich die Paradoxie, dass insbesondere Inhalte, die affektive Effekte haben, in der Aufmerksamkeitsökonomie wertvoller sind, obwohl der kulturelle Topos der Image Boards ja eben nicht an Emotionalität ausgerichtet sein soll. Insbesondere das Sub-Board /b/-Random auf 4chan ist für #Gamergate wohl das zentralste Board, da es thematisch keine Einengung vornimmt und insbesondere aufgrund provokanter Bilder und Adressierungen beliebt geworden, d.h. sehr affektiv aufgeladen ist (Mortensen 2016: 9; 4chan 2016c). In der Beschreibung des Sub-Boards heißt es: »The stories and information posted here are artistic works of fiction and falsehood. Only a fool would take anything posted here as fact« (4chan 2016c). Hier wird deutlich, inwiefern dem Topos der Redefreiheit auf /b/ ein spezifisches Realitätsverständnis eingeschrieben ist: /b/ siedelt sich selbst innerhalb der Fiktionalität an. Damit geht die Aufforderung einher, die »Freiheit des Spiels – geschützt davon, dass »man es nicht ernst tut«« (Esposito 1998: 166), zu verteidigen. Die Verortung der Image Boards in der Fiktionalität stützt den Topos der Redefreiheit: Durch die Argumentation, dass es sich keineswegs um »reale« Drohungen und Diffamierungen handele, die dort auftauchen, sind der Artikulation keine Grenzen gesetzt. Die diskursive Orientierung an dem Prinzip der Redefreiheit und seiner Legitimation durch die Verortung der Boards

in der Fiktionalität sind als zentrale Aspekte des Subjektivationsmodus auf Image Boards zu beschreiben. Dieser Subjektivationsmodus schafft Subjekte, die sich am Phantasma der Souveränität ausrichten. Jene Souveränitätsbeschwörungen – im Sinne von ›das wird man ja wohl noch sagen dürfen‹ – materialisieren sich nicht zuletzt in Form mediatisierter Missachtung. Die Effekte mediatisierter Missachtung in den Blick nehmend – so haben beispielsweise sowohl Zoe Quinn, als auch Brianna Wu und Anita Sarkeesian nach der Veröffentlichung ihrer Wohnadresse und drohenden Adressierungen ihre Wohnungen verlassen (McDonald 2014; Stuart 2014; Wu 2015) – wird allerdings deutlich, dass mediatisierte Missachtung auf Image Boards (und über diese hinaus) nicht etwa in der Fiktionalität anzusiedeln sind, sondern durchaus für die Realität maßgeblich sein können. So verstanden lassen sich Image Boards also als *virtuelle* und nicht als *fiktionale* Räume beschreiben.

Kommen wir zurück zur Frage nach den Spielverständnissen der feministisch orientierten Kritiker\_innen und denjenigen, die wiederum diese Position kritisieren und für den Erhalt des Status quo eintreten. Während die feministischen Positionen das digitale Spiel in der Realitätsdimension der *Realität* und die Gegner\_innen das Spiel in der Realitätsdimension der *Fiktionalität* verorten, so möchte ich an dieser Stelle argumentieren, dass jener Dualismus *erstens* insofern produktiv ist, als er zwei Oppositionen hervorbringt, die allerdings beide der Vorstellung souveräner Handlungsmacht Vorschub leisten. *Zweitens* ist es genau dieser Dualismus, der im Kontext seiner medientechnologischen Bedingtheit eine Affizierung der Diskussion insofern stützt, als er beide Richtungen (digitale Spiele und mediatisierte Missachtung als Hate Speech vs. digitale Spiele und mediatisierte Missachtung als Free Speech) entgrenzt bzw. zuspitzt. Während die einen darüber diskutieren, ob nicht auch SNAPCHAT-Filter einen Akt der Gewalt darstellen, meinen die anderen, Vergewaltigungs- und Morddrohungen müsse man nicht ernst nehmen. Diese Form der Zuspitzung des hier aufgemachten Dualismus ist lediglich medientechnologisch zu plausibilisieren und als gegenseitige Bedingtheit zu beschreiben: Während die Ausrufung der Redefreiheit auf Image Boards über die Individualisierung von Befindlichkeiten in keiner Weise mehr an der Abwägung von potenziellen Effekten interessiert ist, obwohl es in der Debatte zahlreiche Beispiele für Effekte gibt, die das Gewaltpotenzial der Adressierungen anzeigen, beziehen sich diejenigen, die eben jene Effekte selbst erlebt haben oder sie zumindest in ihrer Argumentation antizipieren, darauf, dass jede (sexistische, rassistische, bedrohende) Adressierung im Netz oder im Spiel unmittelbar Gewalt ausübt. Die ganze Debatte im Kontext von #Gamergate orientiert sich damit am Phantasma der Souveränität und bildet darüber zwei vermeintlich konträre Pole heraus, die Teil desselben Phantasmas sind. Um der

Debatte einen neuen Impetus zu geben, scheint es notwendig, sie von diesen Dualismen zu lösen. Die Betrachtung des digitalen Spiels bzw. mediatisierter Missachtung im Kontext von Virtualität hat zur Folge, dass statt starren Gewalt- und Freiheitsbegriffen die Potenzialität der Effektivität in den Vordergrund rückt.

Die Beschreibung des Phänomens #Gamergate als Interferenzmuster hat aufgezeigt, inwiefern unterschiedliche diskursive Formationen samt ihrer Materialität miteinander intraagieren und dass diese nicht ohne ihre konstitutive, wechselseitige Relationalität diskutiert werden können. Unterschiedliche Aspekte wie Subjektivitäten (z.B. »die Spielenden« oder auch die »Spielekritiker\_innen«), der Journalismus, die Spieleindustrie, das Produkt sowie wissenschaftliche Disziplinen intraagieren miteinander, so dass unterschiedliche Ziele, Logiken und Argumentationsmuster durchaus konflikthaft zueinanderstehen. Besonders zentral scheint mir allerdings an dieser Stelle zu sein, dass es sich bei jenem Interferenzmuster um ein medientechnologisch bedingtes handelt. Die Diskussion der Kultur auf Image Boards, die für #Gamergate zentral sind, konnte aufzeigen, dass die Medialität und die Medienkultur auf Image Boards konstitutiv für die Herstellung jener konflikthaften Relationalität sind.

Nicht zuletzt ist es jene medientechnologisch bedingte Kultur im Kontext spezifischer Medienarchitekturen, in diesem Falle Image Boards, die an der stetigen performativen Herstellung der Dualismen Rationalität/Emotionalität, Hate Speech/Free Speech sowie Fiktionalität/Realität beteiligt sind. Den Dualismen zugrundeliegend ist das Phantasma der Souveränitätsmacht, welches die *Eindeutigkeit* von Handlungsmacht betont. Wenn sich jedoch der Anspruch auf eindeutige Souveränitätsmacht vervielfältigt, entsteht, auf einer Meta-Ebene betrachtet, Uneindeutigkeit. Das hier vorliegende Chaos manifestiert sich – durch das Souveränitätsphantasma vermittelt – über die Verteidigung von Universalien aus jeweils unterschiedlichen Perspektiven. Universal in dem Sinne, dass sowohl die Postulation eines *generellen* Sexismus im Spiel bzw. von Spielen ausgehend als auch die Postulation eines *generellen* Rechts auf Redefreiheit bzw. Freiheit im Spiel(en) eine Neujustierung der Zukunft digitaler Spiele zumindest erschwert. Eine Entpolitisierung<sup>21</sup> der Debatten um die Zukunft digitaler Spiele ist dennoch vorerst nicht zu erwarten: Zu konflikthaft und spannungsreich ist das Spektrum unterschiedlicher diskursiver Formationen, die miteinander intraagieren und erst dadurch das Phänomen #Gamergate konstituieren. Was bleibt, ist der stetige Versuch der Durchsetzung souveräner Handlungsmacht – und dessen Scheitern. Die Diskussion rund um die Frage nach dem Geschlecht in

---

21 Vgl. Kap. 4.

digitalen Spielen konstituiert sich als intraaktiver Effekt jener diskutierten Dualismen. Erst die Diffraktion, d.h. Beugung, des Phänomens #Gamergate legt offen, welche unterschiedlichen Diskursformationen und -logiken untrennbar miteinander intraagieren, um die Frage des Geschlechts zu diskutieren. Nicht selten tauchen hierbei immer wieder am Geschlechterdualismus orientierte Diskurse und Materialitäten auf: Frauen als Opfer sexistischer und sexualisierter Spiele – Männer als klassische ›Gamer‹ sowie ›Täter‹, die zudem als Adressierende im Kontext mediatisierter Missachtung gelten.

### 6.2.2 Multimodale Missachtungen

Im Mai 2012, als Anita Sarkeesian ihr Projekt ›Tropes vs. Women in Videogames‹ auf KICKSTARTER sowie YOUTUBE vorstellte (Sarkeesian 2012a; b), gab es #Gamergate noch nicht. Dennoch verweist die Mehrzahl der publizierten wissenschaftlichen und journalistischen Artikel zum Thema #Gamergate auf die misogynen und bedrohenden Adressierungen an Anita Sarkeesian im Kontext der Webserie. Nicht selten wird mithilfe dieses Verweises ein Urknall-Szenario in dem Sinne entworfen, als dass die mediatisierte Missachtung, von der Anita Sarkeesian adressiert wurde, als Ursprung der Diskussion um Geschlecht im digitalen Spiel stilisiert wird (vgl. exemplarisch Parkin 2014; Wingfield 2014). Da die Realität der mediatisierten Missachtung in Bezug auf Sarkeesians Webserie noch andauernd und fortlaufend weitergeschrieben wird, ergibt sich das Phänomen Anita Sarkeesian in erster Linie über die Temporalität des Futur II: Die mediatisierte Missachtung wird gewesen sein.

Durch die stetige Rekontextualisierung des Falls im Kontext #Gamergate verschiebt sich seine Relevanz ebenso stetig: War die mediatisierte Missachtung im Fall Anita Sarkeesian vor #Gamergate insbesondere ein Beispiel für die versuchte Re-Stabilisierung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen, so wurde der Fall ab der Etablierung von #Gamergate auch ein Beispiel dafür, wie im Kontext von Korruption in der Spiele-Industrie der (De-)Legitimierung wissenschaftlicher Disziplinen Vorschub geleistet wird. Längst fungieren die Geschehnisse als zentraler Referenzrahmen für die Diskussionen über die Zukunft digitaler Spiele.

Im Folgenden soll nun die Multimodalität der Diffamierungen, Schmähungen und Bedrohungen sowie ihre Effekte diskutiert werden. Wie also materialisiert sich mediatisierte Missachtung im Fall Anita Sarkeesian?

Es wird zu zeigen sein, dass die performative Herstellung von Subjektivität im Kontext von Internettechnologien in einem komplexen Gefüge unterschied-

lichster Zeichensysteme prozessiert wird.<sup>22</sup> Die Adressierungen von Anita Sarkeesian erstrecken sich über unterschiedliche Teilöffentlichkeiten hinweg, darunter YOUTUBE<sup>23</sup>, TWITTER, WIKIPEDIA, TUMBLR sowie 4CHAN und REDDIT. Neben Textnachrichten wurden Photoshop-Collagen erstellt, der Wikipedia-Eintrag von Anita-Sarkeesian wurde modifiziert und durch diffamierende Inhalte ersetzt, mittels einer DDoS (Distributed Denial of Service)-Attacke wurde die Homepage von Anita Sarkeesian lahmgelegt und es wurde ein digitales Spiel namens ›Beat-Up Anita‹ entworfen, welches zum Ziel hatte, einem digitalen Foto von Anita Sarkeesian mittels Mausclick blaue Flecken und blutige Stellen zu ergänzen (Eickelmann 2014b).

### **Anrufungen im Kontext digitaler Zeichensysteme**

Aufgrund der bereits angesprochenen Problematik, dass jene Kommentare, die als ›Hate Speech‹ gerahmt werden, relativ zügig gelöscht werden, kann die Anführung, d.h. Zitation, mediatisierter Missachtung als notwendige Bedingung dafür betrachtet werden, im Kontext der wissenschaftlichen Auseinandersetzung Forschungsmaterial zu generieren. Die meisten der im Folgenden exemplarisch eingeführten Adressierungen stammen von Anita Sarkeesians Homepage ›Feminist Frequency‹<sup>24</sup>, ihrem TUMBLR- sowie ihrem TWITTER-Account.

Die hier vorliegende mediatisierte Missachtung ist seit ihrem Anstoß im Jahr 2012 bis heute als Referenz stetig reproduziert worden: Immer wieder wird die Kritik an Anita Sarkeesians Projekt mit Bezug auf ihren feministischen Anspruch über sexistische und beleidigende Rhetoriken artikuliert, die nicht selten unmittelbar mit Androhungen von physischer Gewalt, Tod, Vergewaltigung und Mord zusammengehen. Auf TWITTER lesen sich die Adressierungen wie folgt:

»@femfreq I just want to say, and this is my opinion. Your video has inspired me to leave this comment; You are a cunt a big fucking cunt«

»@femfreq Well, you didn't deserve to be threatened like this...but stop being a cunt.«

»@femfreq people wouldn't harass you if you weren't such a massive bitch. [...]«

---

22 Vgl. Kap. 3.2.

23 Die Kommentarfunktion bei YOUTUBE wurde bereits ein paar Tage nach der Veröffentlichung des Projekts ›Tropes vs Women in Video Games‹ gesperrt.

24 Die Homepage ›Feminist Frequency‹ funktioniert mittlerweile nur noch eingeschränkt als Zeugnis, da die multimodale Herabsetzungen zwar noch sprachlich benannt werden, aber nicht mehr sichtbar sind, da die entsprechenden (audio)visuellen Adressierungen entfernt wurden (vgl. Feminist Frequency.com 2016c).

»@femfreq you scam people out of thousands and dont expect death threats? Damn you're a dumber bitch than I thought« (Feminist Frequency.com 2014).

Die Abwertung der Adressierten geschieht zumeist über die Rezitation des Begriffs »cunt«, ein vulgärer und abwertender Begriff für die äußeren weiblichen Geschlechtsorgane. Der Begriff ist spätestens seit Catharine MacKinnons Buch *ONLY WORDS* (1993) bekannt, in dem sie sich kritisch mit dem Ideal der Redefreiheit auseinandersetzt und potenziell verletzende Adressierungen (z.B. in der Pornografie) als Hate Speech kontextualisiert. Judith Butler hat bereits auf die problematische Kontextualisierung der pornografischen Äußerung als Hate Speech, d.h. als illokutionären Sprechakt und dem damit zusammenhängenden Effekt, dass den Adressat\_innen damit die Fähigkeit zu sprechen aberkannt wird, hingewiesen (Butler 2006: 131). Dennoch zeigt der Rekurs auf die Auseinandersetzung MacKinnons, dass dem Wort »cunt« eine Begriffsgeschichte eingeschrieben ist, welche immer schon vergeschlechtlicht ist, genauer: mit der sprachlichen Herabsetzung von Frauen einhergeht:

»With a fine sense of reality, courts have not taken chanting ›cunt‹ at a working woman as conveying the idea ›you have a vagina‹, or as expressing eroticism, but rather as pure abuse. When told such profanity was a simple expletive, one judge was not fooled. If you stubbed your toe, he asked, would you yell, ›oh, cunt?‹ For cultures in which the answer is affirmative, one might ask why women's genitals are a negative expletive«<sup>25</sup> (MacKinnon 1996: 46).

Der Begriff zeigt damit auf, inwiefern die Adressierungen im Fall Anita Sarkeesian genuin vergeschlechtlicht sind. Die Beleidigung »cunt« – verstanden als herabsetzender Begriff für Frauen – ist damit ein subjektivierender Begriff, der zugleich eine Feminisierung sowie Herabsetzung der Adressat\_innen zur Folge hat bzw. haben kann. Auch der Begriffsgeschichte des Wortes »bitch« ist eine Vergeschlechtlichung, genauer: herabsetzende Feminisierung, eingeschrieben. Er rekurriert auf den weiblichen Hund (Oxford English Dictionary 2016; Collins 1984: 67). Die Herabsetzung ergibt sich damit aus der Feminisierung der Adressatin im Kontext einer hierarchisch angeordneten Mensch-Tier-Differenz. Damit werden zwei agentielle Schnitte (Barad 2012a: 34f.) miteinander verknüpft: Erstens zwischen männlich und weiblich; zweitens zwischen Mensch und Tier. Doch erst die Relationalität jener Schnitte schafft eine Herabsetzung,

---

25 Mit dem Rekurs auf die Rolle des Gerichts tritt an dieser Stelle deutlich zu Tage, inwiefern die Kontextualisierung verletzender Rede als Hate Speech der Juridifizierung der Debatte Vorschub leistet, vgl. Kap. 4.1.

die gleichermaßen das Feminine und das Animalische dem Maskulinen und Menschlichen unterordnet.

### **Drohungen: Vergewaltigung und Tod**

Besonders auffällig ist, dass eine Vielzahl der Adressierungen einen (imaginierten, angekündigten oder auch erhofften) Akt der Vergewaltigung anführt: »@femfreq the main reason why all the harass to women is because of all the dumb feminist bitches who want to be superior. Hope u die raped« oder auch »@femfreq I'm going to rape your cunt with a pole« (Feminist Frequency.com 2014). Auch Visualisierungen von Vergewaltigungsszenen adressierten Anita Sarkeesian.



*Abbildung 9: Visualisierung einer Vergewaltigungsszene. Super Mario als Vergewaltiger*

Abb. 9 zeigt einen Akt der Vergewaltigung, ausgehend vom Protagonisten Mario aus dem Nintendo Spieleklassiker Super Mario Bros. Bei der anderen vergewaltigten Figur handelt es sich um eine vereinfachte Visualisierung von Anita Sarkeesian (Feminist Frequency.com 2015b).<sup>26</sup> Der Akt der Vergewaltigung schließt unmittelbar Freiwilligkeit aus – Vergewaltigungsdrohungen sind damit

---

<sup>26</sup> Mittlerweile hat Anita Sarkeesian dieses und weitere Visualisierungen von ihrer Homepage Feminist Frequency entfernt, was das Problem der Sichtbarkeit jener Schmähungen verstärkt.

auch immer als Akt der Selbst-Ermächtigung zu begreifen.<sup>27</sup> Mit dem hier zitierten Topos der Vergewaltigung werden darüber hinaus insbesondere die Geschlechtsorgane (›cunt‹) zur primären Zielscheibe. Nikita Dhawan hat in ihrer kritischen Relektüre des Vorschlags von Michel Foucault, den Akt der Vergewaltigung zu de-sexualisieren, treffend herausgearbeitet, inwiefern die moderne Kontextualisierung von Vergewaltigung als ›Sexualverbrechen‹ dazu geführt hat, Sexualität in *spezifischen Teilen* des Körpers zu verorten (Dhawan 2013: 90). Denn der Rekurs auf den Topos der Vergewaltigung dient damit auch der Konstitution ›bedrohlicher‹ und ›verletzlicher‹ *Körperteile* (ebd.: 91). Auch wenn ein Mann vergewaltigt wird, wird dieser durch den Akt der Vergewaltigung feminisiert (Dhawan 2013: 92). Der Topos der Vergewaltigung ist damit insofern immer auch vergeschlechtlichend wirksam, weil die Körper(teile) als männlich oder weiblich erst im Akt der Vergewaltigung entstehen (ebd.: 92). Damit leiste diese Kontextualisierung von Vergewaltigung als Sexualstraftat jenen Argumentationen Vorschub, die die geschlechtliche Identität über die primären Geschlechtsmerkmale definieren. Zentral ist jedoch, dass Vergewaltigungen bzw. Vergewaltigungsdrohungen – und das ist als Gegenargument zu Foucaults Vorschlag der De-Sexualisierung von Vergewaltigungen im Strafrecht zu verstehen – eine zentrale Rolle bei der Herstellung von Geschlechterverhältnissen spielen (Dhawan 2013: 92).

Die hier vorliegenden Vergewaltigungs*drohungen* sind keineswegs als Fiktion zu begreifen. Es handelt sich vielmehr um Drohungen in der Virtualität, die in der Realität insbesondere als Reg(ul)ierungstechnologie Wirksamkeiten entfalten (können). Es ist entscheidend, dass »Frauen als ›verletzlich‹ konstruiert [werden, Erg. d. Verf.], wodurch die Regulierung ihrer Körper und Mobilität, sowie die Kontrolle von öffentlichen Räumen und ›gefährlichen‹ Bevölkerungsgruppen im Namen der Sicherheit gerechtfertigt werden« (Dhawan 2013: 92). Bei der Diskussion von Kommentaren wie »If I meet you for real I'd anal rape you with a huge chainsaw. Stop being the bitch you are« (Feminist Frequency 2014) geht es also nicht darum abzuwägen, ob dies eine ›ernstgemeinte‹ oder ›reale‹ oder gar ›realistische‹ Drohung ist, sondern darum, welche Effekte eine derartige Drohung hat bzw. haben kann. Denn »virtuelle Realitäten sind in mehrdeutiger Weise real, zeitigen jedoch eindeutig reale Effekte« (Deuber-Mankowsky 2001: 49). Am 27. August 2014 wird Anita Sarkeesians Wohnadresse bei Twitter

---

27 Während beim Akt des nicht zwingend auf Freiwilligkeit beruhenden Geschlechtsverkehrs in der Antike Ablehnung und Einwilligung durchaus Hand in Hand gehen konnten und damit Uneindeutigkeit für das Phänomen bezeichnend war, so schließt der moderne Begriff der Vergewaltigung Freiwilligkeit explizit aus (Doblhofer 1994: 10).

bekannt: »Im going to go to your apartment at [...] and rape you to death. After I'm done, I'll ram a tire iron up your cunt« (Sarkeesian via TWITTER 2014a). Noch am selben Tag verließ sie ihre Wohnung und schaltete die Behörden ein (Sarkeesian via Twitter 2014b; Campbell 2014). Im Oktober 2014 sagte Anita Sarkeesian aufgrund gehäufter Morddrohungen einen Vortrag an der Utah State University ab: »Forced to cancel my talk at USU after receiving death threats because police wouldn't take steps to prevent concealed firearms at the event« (Sarkeesian via Twitter 2014c). Die Anordnung von Körpermaterie im Raum ist damit ein zentraler Aspekt von Gouvernamentalität. Mit Deleuze und Guattari lässt sich argumentieren, dass jene ordnende Territorialisierungsbewegungen rhythmische Bewegungen schaffen:

»Ein Territorium ist zunächst die kritische Distanz zwischen zwei Wesen der gleichen Art: seinen Abstand markieren. Was mir gehört, ist in erster Linie mein Abstand, ich besitze nur Abstände. Ich will nicht, daß man mich berührt, ich bin brummig, wenn man in mein Territorium eindringt, ich stelle Schilder auf. Die kritische Distanz ist ein Verhältnis, das sich aus den Ausdruckmaterien entwickelt. Es geht darum, die Kräfte des Chaos, die an die Tür klopfen, auf Distanz zu halten« (Deleuze/Guattari 1992: 436).

Die entstehenden rhythmischen Bewegungen, die kein Distanzmaß darstellen, sondern sich stetig verändern, haben ein »beständiges Oszillieren« (ebd.) zur Folge. Diese rhythmischen Territorialisierungsbewegungen sind im hier vorliegenden Fall unumgänglich diskursiv wie materiell. Auf der einen Seite zeigt der Kontext #Gamergate insgesamt an, wie mediatisierte Missachtung mittels digitaler Zeichensysteme, die sich in abwertender Art und Weise artikulieren, Distanz zu feministisch orientierten Positionen innerhalb der Spielkultur schaffen. Gleichzeitig materialisieren sich diese distanzschaffenden Bewegungen aber auch über die rhythmischen Bewegungen von Körpermaterie im Raum: Anita Sarkeesians »Flucht« aus ihrer Wohnung macht diese Gleichzeitigkeit von diskursiven wie materiellen Effekten mediatisierter Missachtung anschaulich. Dabei werden historisch eingebettete Grenzmarkierungen im Spannungsfeld von Staatspolitik und Recht (re-)produziert: Das eigene Haus oder die eigene Wohnung definiert sich gemeinhin über das Hausrecht, welches Distanz nach »außen« schafft. Aber auch Grenzmarkierungen in Bezug auf Nationalstaaten bzw. Staatenverbänden tauchen im hier vorliegenden Beispiel auf: »Eyo fucking slut. If you ever come to Europe I will rape you into oblivion [sic]« (Motherjones.com 2015). Es zeigt sich, dass mediatisierte Missachtung territoriale Grenzen (re-)produziert und damit diskursiv-materielle, distanzschaffende, rhythmische Bewegungen hervorruft. Dies geschieht nicht zuletzt über die Reg(ul)ierung von Affekten, hier insbesondere von Angst/Furcht. Sara Ahmed hat in *THE CULTUR-*

AL POLITICS OF EMOTION (2014) herausgearbeitet, dass die Reg(ul)ierung von Affekten ein zentraler Aspekt des Politischen darstellt (Ahmed 2014: 64). Insbesondere Angst/Furcht konstituieren sich über Distanz und schaffen gleichzeitig jene Distanz: »We might note here that fear does something; it re-establishes distance between bodies whose difference is read off the surface, as a reading which produces the surface [...]« (Ahmed 2014: 63). Die Reg(ul)ierung von Körpern und Affekten im Falle von Todes- und/oder Vergewaltigungsdrohungen im Fall Anita Sarkeesian veranschaulicht zudem, inwiefern »die Bürde der sozialen Gefahren, wie sexuelle Gewalt, hin zum Individuum« verschoben wird, woraus »ein Problem ›der Selbstsorge« (Dhawan 2013: 98) entsteht. Die hier vorliegenden Drohungen materialisieren sich folglich im Sinne der Foucault'schen Gouvernementalität in der Meidung als gefährlich eingestufte Räume sowie der Kontaktierung staatlich legitimierter Institutionen in der Realitätsdimension der Realität: Damit sind die hier vorliegenden Drohungen keineswegs reine Fiktion.



Abbildung 10: Mediatisierte Missachtung via Mash-up

Weitere visuelle Formen der Adressierung verweisen insbesondere auf die Digitalität des Internets. Digitalität, verstanden als ziffernbasiertes Codiersystem, (Haber 2010: 121), ermöglicht die Generierung und (Weiter-)Verarbeitung von Daten im Sinne von Re-Kombination (vgl. Lessig 2008: 76). Im hier angeführten Beispiel (Abb. 10) wurden zwei Fotos von Anita Sarkeesian, die sie mit einem Schild in der Hand zeigen, weiterverarbeitet: Jede\_r User\_in kann mit einer gewöhnlichen Bildbearbeitungssoftware den Text auf dem Schild verändern.

Damit verweist das Beispiel auch auf den partizipativen Impetus des Mediums Internet.

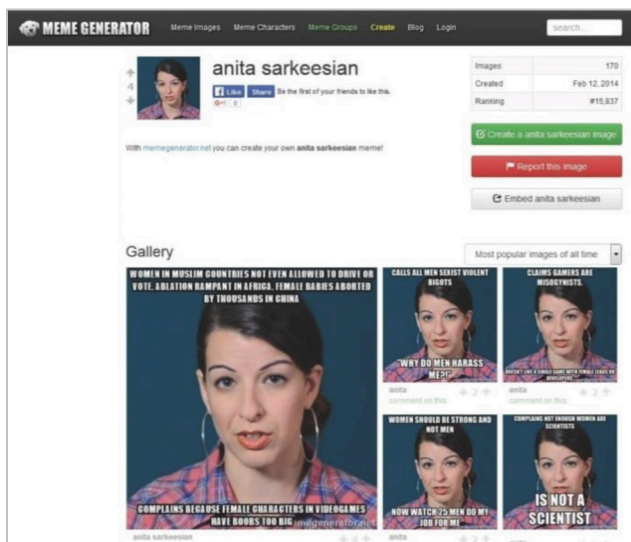


Abbildung 11: Meme Generator zu Anita Sarkeesian

Der partizipative Impetus ist zudem konstitutiv für sogenannte »Meme Generatoren« (Abb. 11), deren Funktion darin besteht, ein bereits hochgeladenes Bild bzw. Foto, zumeist von Menschen und/oder Tieren, zu nutzen, um oberhalb und unterhalb jenes Bildes einen Schriftzug einzufügen. Die Logik jener Visualisierungen ist, durch die ergänzte Schrift die semantische Ebene des Bildes mit zu konstituieren. Im hier vorliegenden Beispiel wurde ein Still aus der Webserie »Tropes vs Women in Videogames« genutzt, um diffamierende und/oder misogynische Adressierungen schriftlich zu ergänzen. Mediatisierte Missachtung konstituiert sich also über spezifische Browser-Anwendungen, welche die plakative Zitation *spezifischer* Diskurse erlaubt. Doch erst durch die Nutzung jener Anwendungen für diffamierende Adressierungen, d.h. durch eine *spezifische* performative Praxis entstehen die Visualisierungen und breiten sich potenziell nomadisch aus.

Jener partizipative Impetus zeitigte sich zudem in dem WIKIPEDIA-Eintrag zu »Anita Sarkeesian«. Der Eintrag wurde mehrmals bearbeitet und in diesem Zuge mit antisemitischen, rassistischen und diffamierenden Einschüben ergänzt: »Bunitar Sarkereszian, of Jewish descent, is an entitled nigger kitchen and hooker who focuses on drugs in popular culture and their associations with tropes. [...]« (Wikimedia.org 2016). Hier wird deutlich, inwiefern mediatisierte Missachtung

aus unterschiedlichsten historisch bedingten, abwertenden Referenzen schöpft, darunter antisemitische und rassistische Anrufungen, aber auch der Rekurs auf abweichendes Verhalten, wie u.a. Drogenkonsum, und die Verweisung auf einen als weiblich konnotierten Ort, nämlich die Küche, die allesamt für eine mehrdimensionale Abwertung der Adressierten stehen. Zudem wurden Verweise zu Porno-Seiten ergänzt. Das Beispiel zeigt die Rolle der aktiven Mitgestaltung von Content an – ebenjene Option kann als konstitutiv für die hier vorliegenden Beispiele multimodaler Missachtung begriffen werden. Doch ebenso ist der partizipative Impetus konstitutiv für die Sanierung des Wikipedia-Eintrags gewesen (vgl. Eickelmann 2014b). Darüber hinaus ist konkret am Material mediatisierter Missachtung im Fall Anita Sarkeesian zu zeigen, dass Hypermedialität damit auch an Interaktivität geknüpft ist (Bolter/Grusin 2000: 33; Wirth 2006: 23). Das bedeutet, dass die Nutzenden in Prozesse eingreifen und auf die Effekte (zumeist in Echtzeit) reagieren können (vgl. Giddings/Kennedy 2006: 137).

### »Beat Up Anita Sarkeesian«

Die wohl am heftigsten diskutierte Adressierungsform im Kontext der mediatisierten Missachtung im Fall Anita Sarkeesian ist das Browserspiel<sup>28</sup> »Beat Up Anita Sarkeesian« (Abb. 12), das erstmals am 5. Juli 2012 auf der Browserspiel-Plattform NEWGROUNDS auftaucht (Newgrounds.com 2012; Eickelmann 2014b; Feminist Frequency 2015b; Astrowave 2015). Zu Beginn des Spiels sehen die Nutzenden ein Foto von Anita Sarkeesian.

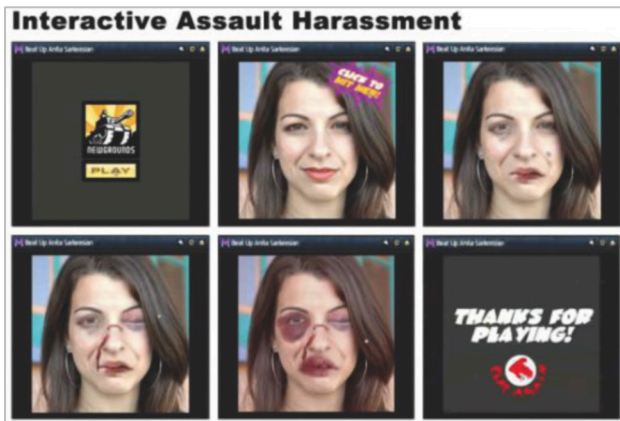


Abbildung 12: Browserspiel »Beat Up Anita Sarkeesian«

28 Ein Browser-Spiel ist ein digitales Spiel, welches über den Internetbrowser gespielt wird.

Die Logik des Spiels ist simpel: Mit der Aufforderung »punch this bitch in the face« (Feminist Frequency 2015b) und »Click to hit her!« (YouTube 2015) sind die Nutzenden dazu eingeladen, der virtuellen Repräsentation des Gesichts von Anita Sarkeesian mithilfe von Mausclicks blaue Flecken und Platzwunden zuzufügen. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn sich der Bildschirm umfassend rot färbt. Auf der Plattform Newgrounds, wo das Spiel zum ersten Mal zugänglich gemacht wird, schreibt ein\_e User\_in: »Some people seriously need to learn to take a joke. If your in the public limelight, you will get punched on, made fun of and ridiculed. And the more you pay attention to it, the more it will happen« (Newgrounds.com 2012). Der für den Kontext #Gamergate herausgearbeitete Topos der Redefreiheit bzw. Freiheit des Spiels, der zentral für die Diskussion der Einordnung mediatisierter Missachtung ist, tritt an diesem Beispiel deutlich zu Tage. Diese Rhetorik erinnert nicht zuletzt an die Aufforderung: »Don't feed the troll«. Ein\_e User\_in schreibt: »I thought it was pretty original and fun, I gave it a 3. They're just jokes, they don't actually harm the person« (Newgrounds 2012) sowie »I don't think the game by itself is either harassment nor criticism. It's just a dumb banal game about beating up someone you dislike« (Reddit.com 2016a). Damit konstituiert jene Argumentation also erst die »Freiheit des Spiels – geschützt davon, dass ›man es nicht ernst tut‹« (Esposito 1998: 166). Insofern verwundert es kaum, dass das Spiel als Werk sogenannter Trolls kontextualisiert wird: »They must be a complete idiot for feeding the trolls« (Newgrounds 2012). Mit diesem Rekurs wird die angebliche Trennung des Spiels von der Realität untermauert: Troll-Werk kann kein reales Werk sein. Troll-Werk hat demnach keine realen Effekte.<sup>29</sup> Damit wird das Spiel in der Fiktionalität angesiedelt. Elena Esposito zufolge zeichnet sich die Fiktion allerdings dadurch aus, dass es sich um eine autonome Realitätsdimension handelt, d.h. dass die Fiktion als strikt getrennt von der Realitätsdimension der Realität funktioniert (Esposito 1998: 271). So betrachtet ist allerdings unerlässlich darauf hinzuweisen, dass jenes Spiels *konstitutiv* auf der Relation zur Realität beruht. Der Verweis auf das staatsbürgerliche Subjekt Anita Sarkeesian geschieht auf zwei Ebenen: *Erstens* durch die Anrufung ihres staatsbürgerlichen Namens und *zweitens* durch den Verweis auf das reale Subjekt Anita Sarkeesian mittels einer digitalen Repräsentation ihres Gesichts, also durch das Foto. Ohne den Verweis auf das sehr wohl reale Subjekt, seine Geschichte, seine feministische Kritik, wäre das Spiel damit undenkbar. Mit Astrid Deuber-Mankowsky lässt sich weiter ausführen, dass die »Produktion von virtuellen Welten von Anfang an in den Prozess der Wahrnehmung und der Symbolisierung eingebunden« ist (Deuber-

---

29 Vgl. Kap. 5.1.

Mankowsky 2001: 49). In Anlehnung an Lacan argumentiert sie, dass jene Symbolisierungsprozesse auf der Basis von Strukturen des Begehrens erfolgen (ebd.). Daran anknüpfend möchte ich aufzeigen, dass eben jene Wechselbeziehung von Datenstrukturen und Begehrensstrukturen die Relationalität des virtuellen Spiels und realer Subjektivität beschreibt. Damit handelt es sich bei dem digitalen Spiel ›Beat Up Anita Sarkeesian‹ nicht etwa um reine Fiktion, sondern um ein virtuelles Spiel, was nur in Relation zur Realität existieren kann. Aus dieser Relationalität ergibt sich dann auch das Verletzungspotenzial des Spiels, das sehr wohl eine reale, staatsbürgerliche Existenz adressiert.

Eine weitere Artikulationsform mediatisierter Missachtung in dem hier vorliegenden Fall sind sogenannte DDoS (Distributed Denial of Service)-Angriffe (Sarkeesian 2013). Ein DDoS-Angriff hat zum Ziel, einen spezifischen Service, z.B. eine Plattform oder eine Homepage, so zu beeinflussen, dass sie entweder nicht mehr abrufbar oder nicht mehr wie vorgesehen nutzbar ist (Mirko-vic/Reiher 2004:40). Damit adressieren DDoS-Attacken häufig, wenn auch nicht ausschließlich, die Sichtbarkeit von Inhalten und Subjektivitäten: »Yet another round of DDoS attacks on my site. Sadly this has become a standard internet reaction to those speaking out about gender issues.« (Sarkeesian via Twitter 2013). So verstanden ist diese Artikulation mediatisierter Missachtung auch als gewaltvoller Akt zu verstehen, der Existenzen und Positionen zum Schweigen bringt. So wird deutlich, dass Verletzbarkeit auf die ständige Gefährdung des Lebens verweist, d.h. dass der Erhalt des Lebens unabdingbar an gewisse soziale, politische und wirtschaftliche Bedingungen geknüpft ist (vgl. Butler 2010: 21). Die öffentliche Kritik an hegemonialen und ausschließenden Genderentwürfen kann dabei als Aspekt betrachtet werden, der die hier zugrunde liegende Gefährdung nochmals zuspitzt.

### 6.2.3 Rekonfigurationen: Von neuen Kontexten, Zeugen und Kompliz\_innen

Wenn mediatisierte Missachtung in dem hier vorliegenden Fall *erstens* Prozesse der Grenzziehung markiert und *zweitens*, damit untrennbar verbunden, der Restabilisierung einer dualistischen wie hierarchisierten Geschlechterordnung Vorschub leistet, dann lässt sich nun die Frage stellen, wie jenen Prozessen begegnet werden kann. Davon ausgehend, dass es sich bei den hier aufgeworfenen Subjektivationsprozessen um diskursiv-materielle Relationalitäten handelt, so bleibt noch offen zu diskutieren, wie widerständige Praktiken innerhalb jener Relationalität gedacht werden können. An dem hier vorliegenden Beispiel sollen daher im Folgenden diskursive Praktiken im Zentrum stehen, welche die »possi-

bilities for worldly re-configurings« (Barad in Dolphijn/van der Tuin 2009) veranschaulichen.

Bei der Auslotung und Diskussion jener Möglichkeiten scheinen insbesondere zwei Aspekte von zentraler Bedeutung zu sein. Erstens sei darauf hingewiesen, dass die Rekonfigurationen, von denen die Rede sein wird, nicht der Logik von Kausalität im herkömmlichen Sinne entsprechen, es also nicht darum geht, Veränderungen auf klar zu umgrenzende Ursachen zurückzuführen. Stattdessen geht es um eine Veränderungsdynamik innerhalb von intraaktiven Bewegungen, die weder Anfang noch Ende haben, sondern fortlaufend weiter prozessieren. Einen klar umrissenen Impetus für diese Veränderungsdynamik gibt es kaum, sondern vielmehr handelt es sich um Veränderungen, die von nicht zu trennenden Intraaktionen zwischen Subjekt und Technik mitgetragen werden und diese im selben Augenblick verändern:

»Es ist nicht nur so, daß die Form der Kausalbeziehungen sich verändert hat, sondern die eigentlichen Begriffe von Kausalität, sowie Tätigsein, Raum, Zeit und Materie sind alle umgearbeitet. Dieser Sichtweise zufolge verändern sich die eigentliche Natur der Veränderung und die Möglichkeiten zur Veränderung fortlaufend als Teil der intraaktiven dynamischen Kraft der Welt« (Barad 2012a: 90).

Eine performativitätstheoretische Position, wie sie hier ausgeführt wird, zeichnet sich damit insbesondere dadurch aus, dass nicht von einer Kausalbeziehung zwischen Adressierung und Effekt ausgegangen wird (Ebd.; Butler 2001: 17; Butler 2006: 30). Damit untrennbar verbunden ist der *zweite* Aspekt: Im Folgenden kann es also nicht um eine Geschichte über die Resilienz oder Widerstandsfähigkeit von Anita Sarkeesian als Ursprung von Rekonfigurationen der beschriebenen Intraaktionen gehen. Hier geht es nicht etwa um das Engagement eines als gegeben angenommenen Menschen, sondern um performative, diskursiv-materielle Praktiken der Verrückung, die nie auf einzelne Subjekte zurückgeführt werden können, sondern als Teil der Intraaktionen von Subjekt und Technologie verstanden werden müssen:

»Der agentuell-realistischen Sichtweise zufolge sind Diskurspraktiken keine von Menschen gestützten Aktivitäten, sondern spezifische materielle (Re-)Konfigurationen der Welt, durch die Grenzen, Eigenschaften und Bedeutungen je auf verschiedene Weise in Kraft gesetzt werden« (Barad 2012a: 98).

Handlungsmacht definiert sich damit nicht über als gegeben angenommene Akteur\_innen, sondern über Relationalitäten. Welche Intraaktionen sind es also, die die Dynamik der mediatisierten Missachtung im Fall Anita Sarkeesian bzw.

im Kontext #Gamergate anzeigen? Wie (re-)konfigurieren sich diffamierende, misogynne, sexistische, rassistische Adressierungen hier?

Die Homepage Feminist Frequency<sup>30</sup> von Anita Sarkeesian spielt eine zentrale Rolle bei der Diskussion der Möglichkeiten zur Rekonfiguration mediatisierter Missachtung. Dies liegt an dem Umstand, dass jene Homepage bereits seit den ersten missachtenden Adressierungen als Fläche für die *Anführung* mediatisierter Missachtung genutzt worden ist. Die Rekonfiguration mediatisierter Missachtung ergibt sich insbesondere aus dem Umstand, dass die unterschiedlichen Adressierungsarten de- und rekontextualisiert werden. Unter der Überschrift »One Week of Harassment on Twitter« (Feminist Frequency.com 2015) oder »Examples of Sexist Harassment on Twitter« (Feminist Frequency.com 2014) werden jene Schmähungen angeführt, die im Augenblick der Rekontextualisierung nicht mehr Schmähung sind, sondern vielmehr Zeugnis jener Schmähungen, gegenüber denen Distanz geschaffen wird. Sie fungieren hier nicht (mehr) als mediatisierte Missachtung, sondern als Aspekte der Evidenzproduktion mediatisierter Missachtung. Gleichzeitig handelt es sich hierbei aber auch um eine Zeugenschaft, welche konstitutiv auf die Medialität des Internets angewiesen ist und sie im selben Augenblick anführt.<sup>31</sup> Die Zitation der unterschiedlichen Medienformate zeigen damit, inwiefern mediatisierte Missachtung auf die Rekombinationsmöglichkeiten der Digitalität verweist. Eben jene Rekombinationsmöglichkeiten werden im Sinne einer Rekontextualisierung aber auch gleichzeitig genutzt, um die Semantik der hier angeführten Adressierungen zu verschieben. Die Rekonfiguration durch Zitation beruht damit auf der diskursiven Materialität des Internets als solchem. Die Technizität des Mediums Internet ist damit auch ein aktiver Faktor (vgl. Barad 2012a: 97).

Darüber hinaus bedingt diese Zeugenschaft auch gleichermaßen die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen mediatisierter Missachtung.

---

30 <https://feministfrequency.com/> (13.11.2016).

31 Das hier zugrunde gelegte Verständnis von Zeugenschaft ist angelehnt an ein wesentliches Paradoxon der Zeugenschaft, wie es Jacques Derrida formuliert hat: »Das Zeugnis [...] soll einerseits als Beweis fungieren und Evidenz über einen Sachverhalt schaffen – andererseits bleibt es jedoch stets ein subjektives [und subjektivierendes, Erg. d. Verf.] Erzeugnis [Herv. i. Orig.] und kann keine Gewissheit vermitteln« (Schmidt 2014: 181). So verstanden steht das Zeugnis »immer unter Verdacht, bloße Fiktion zu sein; es ist als Wissensquelle von prekärem Wert« (ebd.). So verstanden geht es beim Aspekt der Zeugenschaft bzw. des Zeugnisses nicht um eine Beweisführung im positivistischen Sinne, sondern vielmehr um eine performative Sichtbarmachung, die eine Rekonfiguration semantischer Ordnungen potenziell ermöglichen.

Der Hauptteil des hier diskutierten Materials beruht auf jener Zeugenschaft. So verstanden lässt sich die hier vorliegende Arbeit als ein Aspekt der Rekonfiguration mediatisierter Missachtung im Zuge der Zeugenschaft beschreiben und zeigt auf, »[...], daß wir ein Teil jener Natur sind, die wir zu verstehen suchen« (Barad 2012a: 99).

In ähnlicher Logik prozessieren die Plattform FAT, UGLY OR SLUTTY<sup>32</sup> und die deutschsprachige Plattform HATR.ORG<sup>33</sup>. Durch die Ausstellung und De- sowie Rekontextualisierung der Adressierungen mediatisierter Missachtung, mit einem Fokus auf sexistische, rassistische sowie insbesondere misogynen Adressierungen, werden diese zum »Beweismittel« mediatisierter Missachtung. Die Ausstellung und De-/Rekontextualisierung mediatisierter Missachtung, d.h. ihre Verschiebung hin zu einer Zeugenschaft, ist dabei konstitutiv an die Herstellung medialer Öffentlichkeit gebunden. Die performative Herstellung von Zeugenschaft ist ohne die Herstellung medialer Öffentlichkeit schlicht unmöglich. Wenn Zeugenschaft unmittelbar mit Sichtbarkeit des zu Bezeugenden verknüpft ist, so muss es eine Öffentlichkeit des zu Bezeugenden geben. Jene Öffentlichkeit zeichnet sich im Kontext digitaler Technologien immer auch durch die Interferenz von Staat, Polizei, Technologie sowie Ökonomie aus (vgl. auch Foucault 2010b: 112). In Anlehnung an die Relektüre Michel Foucaults von Astrid Deuber-Mankowsky lässt sich jene Öffentlichkeit eben auch als »Ort der öffentlichen Problematisierung der Fragen der Regierungs- und der Verhaltensführung« benennen (Deuber-Mankowsky 2013b: 120). Die Ökonomie hat ihren Platz in jenen Öffentlichkeiten in der Werbung: »Indem wir Werbung auf [hatr.org](http://hatr.org) schalten, drehen wir den Spieß um und machen aus Hass Geld, das wir für coole Projekte einsetzen/spenden werden« (Hatr.org 2016). Staat und Polizei sind unweigerlich in medialen Öffentlichkeiten zugegen, indem sie Inhalte überwachen (BMJV 2015). Technologisch bedingt sind die hier angeführten Öffentlichkeiten insofern, als sie *erstens* auf den Rekombinationsmöglichkeiten der Digitalität des Mediums Internet beruhen und *zweitens* auf Partizipation basieren. Die ausgestellten Kommentare auf HATR.ORG stammen zumeist von User\_innen, die diese identifizieren und an die Plattform weiterleiten. Die Verantwortlichen der Plattform sehen die Kommentare durch und »anonymisieren« ebendiese (Hatr.org 2016). Die Plattform FAT, UGLY OR SLUTTY basiert ebenso auf dem partizipativen Impetus, ist allerdings spezialisiert auf Adressierungen im Bereich digitaler Spiele (Fatuglyorslutty.com 2016). Diesen partizipativen Impetus näher in den Fokus gerückt, lässt sich mit Gesa Ziemer festhalten, dass sie

---

32 <http://fatuglyorslutty.com/> (01.09.2016).

33 <http://hatr.org/> (01.09.2016).

konstitutiv auf der Figur der Komplizenschaft basieren. Die Philosophin und Kulturtheoretikerin hat mit ihrer Aufarbeitung der Begriffsgeschichte der Komplizenschaft zugleich dessen kritisches Potenzial herausgestellt: »Komplizen sind im positiven wie im negativen Sinne Verbündete, die gemeinsam, eng miteinander verflochten zur Tat schreiten« (Ziemer 2007: 7). Im Kontext digitaler Technologien scheint ein Rückgriff auf die Figur der Komplizenschaft insofern gewinnbringend, als sie »ein Konzept von Gemeinschaft ohne fixierten Ort« (Ziemer 2007: 7) beschreibt. Komplizenschaft kann so genutzt werden, um die Relationalität widerständiger Praktiken zu veranschlagen. Diese geraten hier als »Taktiké«, d.h. als »Kunst der Anordnung und Aufstellung (auf dem Schlachtfeld)« in den Blick (Ziemer 2007: 6). Performativitätstheoretisch gewendet kann Komplizenschaft als widerständige, taktische Figur der Rekonfiguration von Relationalitäten beschrieben werden. Gleichsam, und das scheint im Kontext des hier diskutierten Phänomens von hoher Relevanz, ist die Figur der Komplizenschaft *nicht per se* politisch.<sup>34</sup> Sie kann ebenso für die Diskussion affirmativer Prozesse herangezogen werden, bedenkt man beispielsweise, dass mediatisierte Empörung bzw. Missachtung sich ebenso durch die Relationalität von Subjekten und Medientechnologie auszeichnet. Die Kontingenz der Komplizenschaft verweist dennoch auf ihr widerständiges *Potenzial*. In dem hier vorliegenden Beispiel der Herstellung von Öffentlichkeit durch Plattformen, die mediatisierte Missachtung ausstellen, ergibt sich das Kritik-, genauer: Resignifikationspotenzial, insbesondere auf der Rekontextualisierung als Zeugnis. Einem affirmativen Bezug zu mediatisierter Missachtung kann durch diese Kontextualisierung zumindest innerhalb jener Öffentlichkeiten entgegengearbeitet werden. Judith Butler folgend ergibt sich die Möglichkeit der Resignifikation dadurch, dass »die Bedeutungen, die der Sprechakt erlangt, und die Effekte, die er ausübt, seine beabsichtigten Bedeutungen und Effekte« (Butler 2006: 30) übersteigen. Zudem »darf der Kontext, den er erhält, sich nicht genau mit dem Kontext decken, dem er ursprünglich entstammt (wenn sich ein solcher Ursprung überhaupt bestimmen lässt)« (Butler 2006: 30). Die Re-/Dekontextualisierung als Zeugenschaft, die mittels medialer Öffentlichkeit eine Komplizenschaft avisiert, ist damit als eine Möglichkeit der Rekonfiguration von Relationalitäten zu beschreiben.

Die hier beschriebenen Prozesse können im Sinne Butlers als »Wiederaneignung« (Butler 2006: 251) verstanden werden, die darauf beruht, dass mediatisierte Missachtung ein unsouveränes Gefüge darstellt. Die hier aufgeführten Beispiele der Zitation sowie – damit zusammenhängend – Resignifikation mediatisierter Missachtung zeigen auf, »wie anfällig« mediatisierte Missachtung

---

34 Vgl. zum Begriff des Politischen Kap. 4.1.3.

dafür ist, »unerwartet wieder unschuldig zu werden« (ebd.). Bei der hier vorliegenden Zitatförmigkeit des Sprechens, die nicht per se mit Kontexten bricht, sehr wohl aber das Potenzial hat, mit Kontexten zu brechen, handelt es sich um eine Zitatförmigkeit, welche über die Realitätsdimension der Realität sowie der Virtualität *hinweg* funktioniert. Damit »liegt das politische Versprechen der performativen Äußerung« (Butler 2006: 252) in einer offenen Zukunft, die im Kontext einer Kultur der Dauerkonnektivität Realität und Virtualität entgrenzt.

Die mediale Öffentlichkeit, die dem Fall Anita Sarkeesian speziell zukommt und damit ebenso Komplizenschaft über Zeugenschaft ermöglicht, verdeutlicht sehr stark, inwiefern das Politische, d.h. Widerstreit, im Kontext der Internettechnologien von Aufmerksamkeitsökonomie abhängt. Die Los Angeles Times schreibt über Anita Sarkeesian:

»Instead of shutting down or going into hiding, she sees an opportunity, especially because she now has people’s attention – her YouTube channel Feminist Frequency has more than 210,000 subscribers, some of her videos have as many as 2.5 million views, and she herself has more than 600,000 Twitter followers.« (Lien 2016)

Bereits das Projekt ›Tropes vs. Women in Videogames‹ offenbarte den (ökonomischen) Wert von Aufmerksamkeit im Netz: Das Projekt wurde auf Kickstarter mit 159.922 Dollar unterstützt – das Ziel lag bei 6.000 Dollar (Sarkeesian 2016). Mittlerweile bewirbt Anita Sarkeesian ihr neues Projekt ›Ordinary Women. Daring to Defy History‹ auf der Crowdfunding-Plattform SEED&SPARK<sup>35</sup> (Feminist Frequency 2016b), welches mit 207.138 \$ unterstützt wird. Das neu ins Leben gerufene Projekt führt nun erstens zu einer Verschiebung der Frage nach Genderentwürfen von Videospiele in die Geschichtsschreibung. Zweitens hat es aber auch zur Folge, dass in Bezug auf das hier vorliegende Phänomen eine neue Zeitrechnung beginnt. Die Los Angeles Times titelt: »*After* [Herv. d. Verf.] Gamergate, Anita Sarkeesian has a new focus: History’s overlooked women« (Lien 2016). Mit dieser Narration verschieben sich die Gegebenheiten im Kontext von #Gamergate in die Vergangenheit. Dennoch: Auf REDDIT entwickeln sich erneut Debatten, die aufzeigen, dass wir es mit nie abschließbaren Aushandlungsprozessen zu tun haben. Auf REDDIT heißt es: »It must be a strange time for Anita, currently. Exciting to launch a new crowdfunding campaign, but scary to know that a brand new wave of organized harassment is certainly incoming« (Reddit.com 2016b). Hier wird deutlich, dass die Rekonfiguration von Relationalitäten nicht bedeuten kann, Verletzbarkeit zu bekämpfen. Denn die Verletz-

---

35 <https://www.seedandspark.com/> (17.11.2016).

barkeit ergibt sich gerade aus jener Relationalität. Offenheit bestimmt zugleich die Verletzbarkeit, aber auch das Potenzial für Rekonfigurationen, mit dem Worten von Karen Barad: »Die Unbestimmtheit wird nie ein für allemal aufgelöst« (Barad 2012a: 90).

## 6.2.4 Zusammenfassung

Zusammenfassend hat die Erstellung, Beschreibung und Analyse des ersten Beugungsmusters mediatisierter Missachtung und ihrer Materialität dreierlei deutlich gemacht:

*Erstens* spielt die *affektive Dimension* in Bezug auf die Relationalität mediatisierter Missachtung eine zentrale Rolle. Die diffraktive Lesart des Falles Anita Sarkeesian im Kontext #Gamergate hat dabei auf zwei grundlegende Aspekte von Affektivität verwiesen. Auf der einen Seite spielt die affektive Ebene eine zentrale Rolle bei der Feststellung, dass die Restabilisierung der Geschlechterordnung im Kontext von #Gamergate Affekte wie »Misstrauen« und »Furcht« (Parkin 2014) ausgelöst zu haben scheint. Aushandlungsprozesse von Geschlechtlichkeit markieren damit unweigerlich eine affektive Komponente. Auf der anderen Seite hat die Diskussion um die Effektivität von Vergewaltigungs- und Morddrohungen im Fall Anita Sarkeesian offengelegt, dass die Drohung als Regulierungstechnologie in dem Sinne wirksam wird, als sie dynamische Territorialisierungsbewegungen hervorbringt, die insbesondere Distanz schaffen. *Zweitens* konnte die Analyse der Spielverständnisse der beiden Argumentationen, die im Kontext von #Gamergate zentral sind, aufzeigen, in welcher Hinsicht diese mit der Einschätzung der Effektivität mediatisierter Missachtung zusammengehen. Die Verteidigung von Redefreiheit, welche über die Individualisierung von Befindlichkeiten für die ›Freiheit des Spiels‹ (Esposito) eintritt, verneint die Effektivität mediatisierter Missachtung in der Realität, während die andere Argumentationsstrategie ›Spiele ernst nimmt‹ und dabei von einem unmittelbaren Bezug des Spiels zur Realität ausgeht. Diese Annahme hat die Forderung zur Folge, Repräsentationen von Frauen in Spielen zu schaffen, die die Realität des weiblichen Körpers bzw. der Gesellschaft spiegeln sollen. Beiden Argumentationen ist gemein, dass sie vom Phantasma der Souveränität ausgehen: im Fall der Argumentation für die Redefreiheit als Selbstanspruch und im Fall der Argumentation, dass Spiele sowie die Adressierungen im Kontext mediatisierter Missachtung insofern souverän sind, als sie unmittelbar Gewalt ausüben. *Drittens* hat die Auseinandersetzung mit der Frage nach den Möglichkeiten der Rekonfiguration der Relationalität mediatisierter Missachtung verdeutlicht, dass die verschiebende Zitation, d.h. Resignifikation, mediatisierter Missachtung

an mediale Öffentlichkeiten gebunden ist. Die Öffentlichkeit und damit Sichtbarkeit mediatisierter Missachtung kann als notwendige Bedingung für die Rekonfiguration der Relationalität mediatisierter Missachtung benannt werden. Daraus erwächst die Möglichkeit der Konstitution einer Zeugenschaft. Die De- und Rekontextualisierung mediatisierter Missachtung kann als hinreichende Bedingung dafür erachtet werden, den partizipativen Charakter von Medienapplikationen zu nutzen, um Kompliz\_innen zu generieren.

Die Diskussion der Verletzbarkeit von Technosubjekten bzw. Cyborgs sowie die Frage nach widerständigen Praktiken mithilfe der hier vorliegenden diffraktiven Fallanalyse hat insgesamt aufgezeigt, welche konstitutive Rolle Medienöffentlichkeiten in diesem Kontext zugeschrieben werden muss. Denn die Verletzbarkeit im hier vorliegenden Fall ergibt sich ebenso aus einer Ausweitung von Öffentlichkeit im Spannungsfeld von Virtualität und Realität – gleichzeitig ist jene Ausweitung der Öffentlichkeit im Sinne der Herstellung von Zeugenschaft und damit die Ermöglichung von Komplizenschaft zentral für die Frage nach den Möglichkeiten zur Rekonfiguration von Relationalitäten.

### **6.3 ÜBER DEN TOD HINAUS BELEBT: DER FALL AMANDA TODD**

»Wenn Gewalt gegen diejenigen verübt wird, die unwirklich sind, dann kann die Gewalt aus ihrer Perspektive deren Leben weder verletzen noch negieren, weil diese Menschenleben bereits negiert sind. Doch diese haben eine befremdliche Art, belebt zu bleiben, und so müssen sie abermals negiert werden (und immer wieder).«

BUTLER 2012: 50

#### **6.3.1 Fokus: Note Card Stories auf YouTube im Modus des Sentimentalen**

Die zweite diffraktive Fallanalyse setzt an einem Video an, das am 7. September 2012 auf der Videoplattform YOUTUBE hochgeladen wird. In acht Minuten und 54 Sekunden erzählt die damals 15-jährige Amanda Todd unter ihrem YOUTUBENamen »TheSomebodytoknow« mithilfe von Notizzetteln ihre »Bullying«-

Geschichte auf YOUTUBE (TheSomebodytoknow 2012; vgl. auch Kuntz 2012).<sup>36</sup> In der Beschreibung des Videos, unterhalb des YOUTUBE-Players, heißt es:

»I'm struggling to stay in this world, because everything just touches me so deeply. I'm not doing this for attention. I'm doing this to be an inspiration and to show that I can be strong. I did things to myself to make pain go away, because I'd rather hurt myself than someone else. Haters are haters but please don't hate, although im sure I'll get them. I hope I can show you guys that everyone has a story, and everyones future will be bright one day, you just gotta pull through. I'm still here aren't I?« (TheSomebodytoknow 2012).

Das Video wird hier als Zeugnis einer ins Wanken geratenen (Über-)Lebensfähigkeit angekündigt. Es wird in diesem Kontext aber auch zur Empowerment-Strategie, welche die Notwendigkeit betont, trotz des Leidens stark zu bleiben und diffamierende Adressierungen von ›Hatern‹ auszuhalten: »you just gotta pull through« (ebd.).

Bei dem Video handelt sich um eine Narration, die einen monatelangen Leidensweg nachzeichnet: Ausgehend von einem Webcam-Foto, das Amanda Todd von ihrem nackten Oberkörper anfertigt, als sie in der 7. Klasse ist und an eine als männlich beschriebene Person sendet, entfaltet die Narration einen Leidensweg mediatisierter Missachtung, der immer wieder die Unkontrollierbarkeit des digitalen Bildes betont. Jenes Bild fungiert als Drohung: »If you don't put on a show for me I will send ur boobs« (ebd., 1:11 Min.). Der/die Adressierende kennt zu diesem Zeitpunkt bereits die realweltliche, d.h. staatsbehördliche, Identität von Amanda Todd und nutzt jene Informationen, um weitere freizügige Bilder von ihr via FACEBOOK zu erpressen. Nachdem sie jener Forderung nicht nachkommt, wird das Bild an Personen aus Amanda Todds realweltlichem Personenkreis, insbesondere an ihre Eltern und Mitschüler\_innen, gesendet. In der Narration folgt eine Auflistung psychischer Effekte der Veröffentlichung des Bildes, wie Angstzustände, Depressionen und Panikattacken, ebenso wie Drogenkonsum. Amanda Todd und ihre Familie wechseln den Wohnort. Jene Person, die sie bereits vor ihrem Umzug mit dem Foto erpresst hat, ermittelt den neuen Wohnort und veröffentlicht das Bild auf FACEBOOK. Die bis dahin aufge-

---

36 Während der Arbeit an diesen Ausführungen Anfang Oktober 2016 wurde das Video von YOUTUBE entfernt, »da es Musik von UMG enthalten könnte, über deren Verwendung wir uns mit der GEMA bisher nicht einigen konnten« (TheSomebodytoknow 2012). Das Video war von Anfang Oktober bis zur Einigung zwischen YouTube und der GEMA Anfang November 2016 zwar weiterhin online verfügbar, allerdings ohne Audiospur (ChiaVideos 2012; Gema.de 2016).

bauten Freundschaften zerbrechen, sie wird aufgrund des freizügigen Fotos in der Schule beschimpft und separiert: »Name calling, judged...« (ebd., 3:05 Min.). Es folgt ein erneuter Wohnortwechsel. An der neuen Schule nimmt sie Kontakt zu einem »old guy friend« (ebd.) auf, trifft sich regelmäßig mit ihm. Dieser hat bereits eine Partnerin. Was folgt, sind Erzählungen über körperliche Gewalt auf dem Schulhof als Sanktion ihrer vermeintlich unmoralischen Liaison, insbesondere von einem anderen Mädchen ausgehend: »A guy than yelled just punch her already. So she did...She threw me to the ground a punched me several times. Kids filmed it. I was all alone and left on the ground [sic]« (ebd., 5: 57 Min.). Im Anschluss an diese Geschehnisse trinkt sie Bleichmittel und glaubt zu sterben. Doch sie überlebt. Währenddessen adressieren sie via FACEBOOK Witze über Bleichmittel und Todeswünsche. Der nächste Wohnortwechsel, die nächste Schule. Aufgrund der stärker gewordenen Angststörung verlässt Amanda Todd nicht mehr das Haus, nimmt Tabletten und wird wegen einer Überdosis in ein Krankenhaus eingeliefert. Sie überlebt. Die Adressierungen gehen weiter. Etwa einen Monat später nimmt Amanda Todd sich das Leben (TheSomebodytoknow 2012; vgl. auch Kuntz 2012).

Die Praxis, junge Frauen in Chats aufzufordern, Nacktfotos bzw. Fotos von nackten Körperteilen zu versenden, um sie dann ohne das Wissen der jungen Frauen im Internet zu verbreiten bzw. bei Videoaufnahmen in Echtzeit zu streamen<sup>37</sup>, wird »Capping« genannt (Urban Dictionary 2012). Das Bild- bzw. Videomaterial sowie Chatprotokolle können dann als Ausgangspunkt genutzt werden, um weitere Informationen über die Person einzuholen, um sie im Anschluss damit erpressen zu können. Es gibt mittlerweile eine sogenannte »Capping-Community«, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, freizügige Bilder, insbesondere, aber nicht ausschließlich, junger Mädchen zu sammeln und zu teilen (vgl. Morris 2012; TheDailyCapperNews 2012).<sup>38</sup> Laut einer Stellungnahme jener Community handele es sich bei dem Akt der Erpressung allerdings um einen Grenzüberschritt, den die Capping-Community ablehne (ebd.). Der hier vorliegende Fall wird im öffentlichen Diskurs dennoch als ein Fall des Cappings verstanden. Die Praxis des Cappings und die damit zusammenhängenden Erpres-

---

37 So beispielsweise auf der Streaming-Plattform YOUNOW: <https://www.younow.com/> (13.11.2016).

38 Die Capping-Community vergibt alljährlich den sogenannten »Capper Award«. Mit diesem Award (eine virtuelle goldene Webcam), der via YOUTUBE-Video virtuell vergeben wird, werden besonders »erfolgreiche« Capping-Geschichten geehrt: »[...] this one is for those who have done a good job [...]« (2010CapperAwards). Auch die »camwhore of the year« erhält einen Capper Award (ebd.).

sungen können als Ausdrucksformen mediatisierter Missachtung gelesen werden. Dabei sind zwei zentrale Aspekte zu unterscheiden: erstens eine machtvolle und zweitens eine gewaltvolle Komponente.

Die machtvolle Komponente drückt sich hier ebenfalls – über die Reg(ul)ierung von Affekten – durch die Regulierung von Körpern und ihrer Mobilität aus. Amanda Todd und ihre Mutter wechseln mehrmals ihren Wohnort, in der Annahme, Distanz sowohl zu dem unkontrollierbar gewordenen Bild als auch zu der sich an das Bild anschließenden mediatisierten Missachtung schaffen zu können. Jene rhythmischen Territorialisierungsbewegungen haben allerdings keine Abkehr von der Allgegenwart vernetzter Technologien zur Folge. Auch die Einschränkung körperlicher Mobilität, die sich darin zeigt, dass Amanda Todd ab einem gewissen Zeitpunkt das Haus nicht mehr verlässt, verweist auf das »eigene Haus« und dem damit zusammenhängenden Hausrecht, wobei die historisch hiermit zusammenhängende Distanz nach Außen im Kontext der Allgegenwart internetbasierter Vernetzung nicht unmittelbar gegeben ist. Hier wird vielmehr deutlich, inwiefern Subjektivitäten mit eben jener Technologie verbunden sind, der unter Umständen nicht durch körperliche Mobilität oder gar Abschottung entronnen werden kann. Zweitens ergibt sich hieraus auch eine gewaltvolle Komponente mediatisierter Missachtung. Mediatisierte Missachtung muss zwangsweise genau dann in mediatisierte Gewalt umkippen, wenn der zugrundeliegende Kontrollverlust nicht mehr als Aspekt semantischer Kontingenz betrachtet werden kann, sondern den Adressierten die Handlungsmacht raubt (vgl. Becker/Eickelmann 2009). Die Verbreitung des digitalen Bildes des nackten Oberkörpers von Amanda Todd fungiert als Gewaltakt insofern, als Amanda Todd keinerlei Möglichkeit sieht, das Bild zurückzubekommen. Die Digitalität des Bildes markiert seine Unkontrollierbarkeit. Selbst körperliche Mobilität bzw. Abschottung des Körpers kann die gewaltvolle Verletzung nicht verhindern. Zudem ist das Filmen des gewalttätigen Übergriffs auf dem Schulhof in erster Linie als Gewaltakt zweiter Ordnung zu verstehen, der sich insbesondere dadurch auszeichnet, dass der Entzug der Handlungsfähigkeit des Subjekts auch in die Zukunft gerichtet ist. Betroffene werden aufgrund der Digitalität des Videos nicht über die Verbreitung, Kontextualisierung sowie Modifizierung verfügen können: »Das Subjekt sieht sich einem Kontrollverlust ausgesetzt, worin sich das eigentliche Wesen medialer Gewalt offenbart« (ebd.: 14).

### Zur Temporalität, Narration und Ästhetik des Videos

Die Temporalität des Videos ist gekennzeichnet durch ein *Dazwischen*: Auf der einen Seite erzählt das Video eine Geschichte über mediatisierte Missachtung, die ebendiese in der Vergangenheit verortet. Es nimmt die Funktion eines Bekenntnisses ein, indem die in der Vergangenheit liegenden Erfahrungen der Schmähung sowie Gewalt in eine Narration überführt werden, die der Sichtbarmachung der Betroffenheit dient. So betrachtet ist das Video ein *Effekt* mediatisierter Missachtung, wobei die vergangene mediatisierte Missachtung erst im Nachhinein konstituiert wird. Die als zurückliegend performativ hergestellten Erfahrungen, das damit zusammenhängende Leid sowie die Verzweiflung im Kontext mediatisierter Missachtung sind konstitutiv für das Video. Gleichzeitig bedingt das Video die *Gegenwart* mediatisierter Missachtung: Denn mit dem Hochladen des Videos und seiner Wiederholung werden auch die Schmähungen wiederholt und in die Gegenwart transportiert, während sich auf YOUTUBE und darüber hinaus eine Debatte entzündet, die insbesondere thematisiert, ob jene missachtenden Adressierungen im Fall Amanda Todd berechtigt seien oder nicht und inwiefern Amanda Todd nicht jene Diffamierungen und Gewaltakte selbst zu verantworten habe.

Das Video beginnt mit dem auf Notizzetteln vermerkten Satz: »I've decided to tell you my never ending story« (TheSomebodytoknow 2016; vgl. Abb. 13). Und tatsächlich wird die Geschichte fortlaufend weitergeschrieben und modifiziert. Auch die diffamierenden Adressierungen prozessieren fortlaufend. Die Digitalität des Videos, d.h. seine Eigenschaft als ziffernbasiertes Codiersystem (Haber 2010: 121), leistet diesem Sachverhalt insofern Vorschub, als damit unbegrenzte Re-Aktualisierungen des Videos für potenziell jede\_n User\_in möglich wird.

Jene Adressierungen, die Amanda Todd *vor* der Erstellung des Videos erreicht haben, sind öffentlich nicht zugänglich, was daran liegt, dass insbesondere ihr FACEBOOK-Account adressiert wurde. Dies verdeutlicht wiederum die Problematik der (Un-)Sichtbarkeit mediatisierter Missachtung (vgl. Consalvo 2012: 6). Im Folgenden wird daher zunächst die *Narration* über mediatisierte Missachtung im Kontext der spezifischen *Ästhetik* des Videos im Vordergrund stehen, bevor die Effekte desselbigen fokussiert werden. Jene missachtenden Adressierungen, die auf unterschiedlichen Plattformen noch zugänglich sind, beziehen sich zumeist auf das im Folgenden diskutierte Video sowie die Meldungen zahlreicher journalistischer (Online-)Medien, die bis heute, insbesondere in Kanada, aber auch darüber hinaus, über den Selbstmord von Amanda Todd und vermeintliche Hintergründe sowie die anhaltende mediatisierte Missachtung, vermeintliche ›Täter‹ sowie strafrechtliche Aspekte berichten (vgl. FAZ.net 2015; CBC

NEWS.ca 2016; National Post.com 2016). Das Video sowie die damit zusammenhängende Geschichte wie Gegenwart mediatisierter Missachtung hat damit Sichtbarkeit in einer breiten Öffentlichkeit erlangt.

Bevor die diskursive Verortung des hier vorliegenden Falls näher betrachtet wird, geht es im Folgenden also zunächst um jenes Video, welches im öffentlichen Diskurs nach dem Selbstmord von Amanda Todd als »angekündigter Tod« gerahmt wird (Kuntz 2012). Wie diskursiviert das Video mediatisierte Missachtung, ihre Materialität und die damit zusammenhängende Verletzbarkeit von Subjekten? Welche Form von Verletzbarkeit bringt das Video hervor bzw. durch welches Verständnis von Verletzbarkeit wird das Video bedingt? Welche Affektivität und Subjektivität bringt es in diesem Kontext hervor?

Eine diffraktive Analyse des hier vorliegenden Videos kommt nicht umhin, die Intraaktion der bereits dargelegten narrativen Ebene mit der Ästhetik desselbigen zusammen zu bringen und als relationales Ganzes zu betrachten.



Abbildung 13: Still des YouTube Videos von Amanda Todd, Beginn

Die Geschichte, die das Video erzählt, wird im Video mithilfe von Notizzetteln präsentiert (Abb. 13). Die spezifische Ästhetik des Videos reiht sich ein in eine Vielzahl von YOUTUBE-Videos, die unter dem Oberbegriff »Note Card Stories« und teilweise auch »Note Card Confessions« in der öffentlichen Auseinanderset-

zung subsummiert werden und als Videoblogs beschrieben werden können (Misch 2014: 2f.). Die Darstellung von mediatisierter Missachtung stellt einen Schwerpunkt der thematischen Ausrichtung der Videos dar, allerdings werden auch weitere Themen, wie Beziehungs- und Familienprobleme, sexueller Missbrauch oder auch Schwangerschaften Jugendlicher thematisiert (vgl. Hicret Uyar 2012; Staystrong71800 2013; Sara Mayo 2014). Jene Ästhetik der Darstellung persönlicher Problemlagen fungiert insbesondere im Kontext der Lebensphase Jugend als Inszenierungsstrategie sowie therapeutische Intervention. Auch der Rekurs auf den Begriff des Bullying markiert die Diskursivierung mediatisierter Missachtung gemeinhin, wenn auch nicht ausschließlich, als Jugendphänomen.<sup>39</sup>



Abbildung 14: Note Card Stories auf YouTube

39 Vgl. Kap. 5.2.

Visuelle Selbstinszenierungen mithilfe von geschriebenen Notizzetteln gab es bereits vor dem Video von Amanda Todd auf der Videoplattform (Hicret Uyar 2012; Misoch 2014: 3). Aktuellere Videos rezitieren bereits vorhandene Videos, sie werden »kopiert und potenziert, sodass mehrere schleifenartige Loops interferieren« (Kuhn 2011: 10). So hat Markus Kuhn herausgearbeitet, inwiefern sich die stetig verändernde Angebotsstruktur bei YOUTUBE als Looping-Struktur beschreiben lässt. Durch die Wiederholung spezifischer Ästhetiken im Sinne schleifenartiger Loops konstituieren sich auf YOUTUBE »genres of participation« (Ito 2008: 4), die zwar äußerst instabil sind, aber durch die Technizität des Mediums Internet sowie spezifischer durch die Medialität der Videoplattform YouTube gestützt werden. Als »verdichtete kulturelle Erfahrungsmuster« übernehmen jene partizipatorischen Genres »in audiovisuellen Medien eine wichtige Ordnungsfunktion« (Metelmann 2016: 159). Dadurch, dass jedes Video verschlagwortet werden kann, entsteht bei der Suche nach etwas Bestimmten unweigerlich ein schleifenartiger Loop (Abb. 14).

Jener Loop kommt Mimi Ito folgend nicht zuletzt dadurch zustande, dass spezifische Genre-Konventionen performativ hergestellt werden: »As a nod to cultural context and normative structures of practice, I have suggested a complimentary notion of ›genres of participation‹ to suggest different modes or conventions for engaging with technology and the imagination« (ebd.). Wohl kaum ein Video innerhalb jenes fragilen Genres auf YOUTUBE hat allerdings bislang so viele Aufrufe zu verzeichnen: Bereits nach der ersten Woche der Veröffentlichung wurde das Video von Amanda Todd 1,6 Mio. Mal angeklickt (Misoch 2014: 3), bis zum 13. Oktober 2016 sogar 11,9 Mio. Mal (TheSomebodytoknow 2012). Der YouTube-Kanal von Amanda Todd ist noch immer aufrufbar.<sup>40</sup>

---

40 Die Regelung der Handhabung von Accounts Verstorbener obliegt insbesondere den Online-Diensten, mit dem Angehörige sich einigen müssen. Da YOUTUBE eine Tochtergesellschaft von GOOGLE ist, greifen hier die Regelungen von GOOGLE. Bei GOOGLE heißt es hierzu: »[...] Wir können das Konto eines verstorbenen Nutzers in einigen Fällen in Abstimmung mit nahen Familienangehörigen und -vertretern auflösen. Unter bestimmten Umständen können wir auch Zugriff auf Inhalte im Konto eines verstorbenen Nutzers gewähren. [...] Die Entscheidung darüber, ob einer Anfrage bezüglich eines verstorbenen Nutzers stattgegeben wird, erfolgt stets nur nach einer sorgfältigen Prüfung« Längst gibt es bei GOOGLE die Möglichkeit zu regeln, was mit den eigenen persönlichen Daten nach dem Tod passieren soll (vgl. Google.com 2016). Auch FACEBOOK-Nutzer\_innen können eine\_n Nachlassverwalter\_in einsetzen, der/die über das digitale FACEBOOK-Daten-Erbe verfügen soll (NetzWelt.de 2015).

Die Geschichte von Amanda Todd wird aktualisiert, indem die Notizzettel, insgesamt 73 an der Zahl, nach und nach von Amanda Todd nach hinten sortiert werden. Das stetige, nacheinander folgende, monotone Umblättern jener Notizzettel ist das zentrale Bewegungsmotiv des Videos. Abgesehen von ein paar wenigen Szenen, in denen Amanda Todd ihren Kopf nach unten neigt, endet der Ausschnitt der Kamera unter ihren Augen. Doch für die Narration wie Ästhetik des Videos ist der virtuelle Körper von Amanda Todd konstitutiv – gleichzeitig ist er Effekt von Narration und Ästhetik: Ihr Mund, der zu Beginn des Videos noch lächelt und sich im späteren Verlauf zusammenzieht und wieder entspannt, konstituiert die Dramaturgie der Narration mit und konstituiert zugleich die Subjektivität von Amanda Todd.

Das Video, verstanden als Intraaktion von Narration und Ästhetik, fungiert auch als öffentliches Bekenntnis. Amanda Todd bekennt sich dazu, Adressierte mediatisierter Missachtung sowie körperlicher Gewalt zu sein. Hannelore Bublitz folgend ist davon auszugehen, dass sich das Subjekt im öffentlichen Bekenntnis »im Spiegel gesellschaftlicher Normalität und Exzentrik konstituiert und sich, angeschlossen an mediale Öffentlichkeiten, beständig seiner Existenz vergewissert« (Bublitz 2010: 11). Das Subjekt spricht sich selbst (Butler 2014a: 150). Dabei ist es stets in die Normativität der Anderen eingebunden, ohne die jene Selbstinszenierung und -thematisierung nicht denkbar ist (ebd. 26). Judith Butler hat am Beispiel der Beichte, in Abgrenzung zu Foucault, herausgearbeitet, dass es sich weniger um eine durch eine Ordnungsmacht *erzwungene* Praxis handelt, sondern vielmehr um eine Notwendigkeit, sich »innerhalb feststehender öffentlicher Konventionen« performativ *selbst zu konstituieren* (Butler 2014a: 151; vgl. Bublitz 2010: 74f.). Butler betont, dass es nicht darum geht, sich selbst *auszudrücken*, sondern sich selbst *herzustellen* (Butler 2014a: 151f.). Das öffentliche Bekenntnis macht, so verstanden, nicht etwa das wahre Selbst sichtbar, sondern das Selbst tritt unter medientechnologisch bedingten Voraussetzungen in ein Verhältnis zu Anderen, woraus immer wieder aufs Neue, in einem ständig anhaltenden Prozess, das Selbst entsteht (vgl. Bublitz 2010: 76). In welchem ästhetischen Modus findet jener Prozess im vorliegenden Beispiel statt?

Die Ästhetik des Videos zeichnet sich primär durch den Modus des Sentimentalen aus, welcher sogenannte »Empfindungsbilder« (Kappelhoff 2004: 29) hervorbringt. Als Artefakt der prägenden Kraft des melodramatischen Kinoerlebens (vgl. Kappelhoff 2004: 17), das hier zitiert wird, adressiert der Modus des

---

Zudem ist es möglich, den Account eines verstorbenen Menschen in den »Gedenkzustand« zu versetzen. Im Profil der Person wird neben dem Namen nun »In Erinnerung an« angezeigt (Facebook.com 2016c).

Sentimentalen das Mitgefühl der Zuschauenden bzw. User\_innen mithilfe ›medial repräsentierter Gefühlsbilder‹ (Metelmann 2016: 156). Ebenso wie das Melodram bringt das partizipatorischen Genre der Note Card Stories Geschichten hervor,

»[...] deren Ziel darin besteht, *moralische Lesbarkeit zum Zwecke der Anerkennung von Tugend zu bewirken*, das heißt das tugendhafte Bedürfnis, *durch Not und Elend auf die Probe gestellt zu werden* und manchmal sogar Demütigung und Selbsterniedrigung zu erdulden. Die Protagonisten sehen sich als Opfer (und werden vom Zuschauer so gesehen); sie ›lernen‹ in der Regel nicht aus ihrem Missgeschick, selbst dann nicht, wenn sie könnten. Sie sind ›Wiederholungstäter‹, was das Leiden betrifft, und sie sind vorbildlich, was ihre *Rechtschaffenheit* [Herv. i. Orig.] angeht« (Elsaesser 2008: 12).

Die Effektivität des Videos ist damit als spezifische Affektpolitik zu beschreiben:

»Will man die Logik sentimentalen Genießens erfassen, wird man die Analyse textueller Strukturen und die interpretierende Lektüre in den Zusammenhang eines Konzepts ästhetischer Wahrnehmung stellen müssen, das die zeitliche Modellierung affektiver Zustände der Zuschauer beschreibt« (Kappelhoff 2004: 19).

Auch das monotone, wiederholte Umblättern der Notizzettel, welches die Zuschauenden zu einem langsamen, innigen Lesen zwingt, kann als Aspekt der sentimentalen Dramaturgie des Videos verstanden werden:

»Gerade das Stereotype, das aller Sentimentalität anhaftet, die Wiederholung der immer gleichen Szene, weist auf eine affektive Gedächtnisfunktion zurück, die den Ausgangspunkt des ›Spielraums‹ der Subjektivität bildet« (Kappelhoff 2004: 28).

Durch das Lesen der handschriftlich verfassten narrativen Fragmente wird die Zeit der Zuschauenden strukturiert: Sie verlangsamt sich. Zudem lassen sich affektive Höhepunkte ausmachen, die insbesondere in jenen Szenen entstehen, in denen sich der Kopf von Amanda Todd etwas nach unten beugt und ihre Augen die Zuschauenden direkt adressieren (Abb. 15). Durch das Herunterbeugen des Kopfes kann die Kamera die Augen erfassen. Jene Szenen stellen insofern affektive Höhepunkte dar, da sie mit der direkten Adressierung durch den Blick einen scheinbar unmittelbaren Nexus von Amanda Todd und den User\_innen herstellen.



Abbildung 15: Still des YouTube Videos von Amanda Todd, Blickkontakt

Der monochrome, graustufige Hintergrund und die weißen Notizzettel bilden einen starken Kontrast. Damit erinnert die Ästhetik des Videos auf der visuellen Ebene an den film noir, der Affektlagen wie Pessimismus, Einsamkeit, Furcht und Verzweiflung in das Zentrum seiner Ästhetik stellt (Conard 2006: 12).<sup>41</sup> Gestützt werden jene Affektlagen auch durch die auditive Ebene, was auf die für das Melodram typische Verbindung von Musik und Drama verweist (Elsaesser 2008: 12). Zwei Pop-Balladen in einem langsamen Tempo betonen auf der narrativen Ebene Einsamkeit, Erfahrungen mit dem Tod sowie ein Flehen um Erlösung. Das erste Lied »Hear you me« von JIMMY EAT WORLD handelt von einem einsamen Menschen, der den Tod eines ihm oder ihr nahestehenden Menschen

41 In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem film noir wird häufig die Heterogenität seiner narrativen wie ästhetischen Ausdrucksweisen betont, so dass ungeklärt bleiben muss, ob der ordnende Begriff des »Genres« nicht jene Heterogenität verallgemeinert (vgl. Krutnik 1991: 19; Conard 2006: 9ff.). Ähnliche Debatten betreffen auch die Frage, ob es sich bei dem Melodram um ein Genre handelt (vgl. Elsaesser 2008: 15). Dennoch soll jene Generalisierung an dieser Stelle dazu dienlich sein, typische Ausdrucksweisen des film noirs sowie des Melodrams als Verweis nutzen zu können.

verarbeitet (Jimmy Eat World 2001). Der zweite Titel ›Breathe Me‹ von SIA (ab 4:36 Min.) handelt ebenfalls von einem einsamen Menschen, der sein Leid beklagt und das Trösten eines Freundes oder einer Freundin herbeisehnt (Sia 2004). Es wird deutlich, inwiefern das Video eine »Komposition synästhetischer Interferenzen« (Kappelhoff 2004: 23) darstellt, unter deren Bedingung mediatisierte Missachtung erst als solche ins Leben gerufen wird. Denn die auditive, die visuelle sowie die narrative Ebene bedingen sich hier gegenseitig und stellen eine spezifische Intraaktion dar, die individuelles Leiden erst herstellt. Mittels dieser Relationalität entsteht zugleich eine spezifische Form mediatisierter Missachtung, die im hier vorliegenden Fall in der Zukunft des Videos als Bullying diskursiviert wird und Amanda Todd als leidendes ›Opfer‹ konstituiert. Jene synästhetische Interferenz bringt damit erst verletzbare Subjektivitäten im Kontext digitaler Medientechnologien als ›Opfer‹ hervor. Das Leiden des ›Opfers‹ von Cyberbullying wird hier – typisch für jenen Diskurs<sup>42</sup> – als individualpsychologisches Phänomen inszeniert. Jene Individualisierung des Problems der Verletzbarkeit im Kontext von Medientechnologien und darüber hinaus (beispielsweise auf dem Schulhof) funktioniert hier über eine Individualisierung von Erfahrung, indem das Leiden im Rahmen einer auf ein spezifisches Individuum bezogenen Geschichte artikuliert wird.<sup>43</sup>

Jene Rahmung von Verletzbarkeit und Leid als individuelle Erfahrung ist auch im Kontext neoliberaler Diskurse zu betrachten, welche die Selbstverantwortung von Individuen für ihr eigenes Leben und eigenes Fühlen betonen. So schreibt beispielsweise die Sozialforscherin Sabina Misoch über die Praxis der Note Card Stories:

---

42 Vgl. Kap. 5.2.

43 So hat der Soziologe Georg Simmel jene Vorstellung von Individualismus als ein sich in der Moderne entwickelndes Ideal beschrieben, welches Individualität nicht länger als Aspekt allgemeiner Gleichheit fasst, sondern eine auf Differenzen beruhende Individualität herausbildet: »[...] nicht mehr darauf, daß man überhaupt ein freier Einzelner ist, sondern daß man dieser Bestimmte und Unverwechselbare ist, kommt es an« (Simmel 1902: 400). In der Postmoderne, so meine ich, verbinden sich beide Idealismus-Ideale auf untrennbare und in je spezifischen Diskursen auf besondere Art und Weise miteinander.

»Within the act of disclosing, individuals tell others things about themselves, which the others otherwise would not know, and through this process, the individuals make themselves vulnerable because there are risks that include making privacy disclosures to the wrong people, disclosing at a bad time, telling too much about ourselves, or compromising others« (Petronio zit. n. Misoch 2014: 3).

Verletzbarkeit wird dieser Lesart von Note Card Stories nach zu einem individuellen, selbst zu verantwortenden Akt des Sich-selbst-verletzbar-Machens. Daraus folgt dann aber auch, dass jene Subjekte einen Akt der Verletzung selbst mit zu verantworten haben – denn sie haben sich ja zuvor selbst verletzbar gemacht, indem sie intime Geschichten über sich selbst veröffentlicht haben. Diese Argumentation läuft allerdings Gefahr, an Rhetoriken im Kontext von bspw. Vergewaltigungsdebatten anzuknüpfen, die die Nicht-Vermeidung sogenannter »No Go-Areas« und/oder das Tragen vermeintlich aufreizender Kleidung als Ursache der Übergriffe verorten und damit den Betroffenen selbst die Verantwortung zuweisen (vgl. Sanyal 2016). Dass sich jene Logik im Kontext des hier vorliegenden Subjektivationsgeschehens längst in der Selbstinszenierung Amanda Todds sowie der damit zusammenhängenden Narration materialisiert, zeigen folgende narrativen Elemente: »I can never get that Photo back It's out there forever... I started cutting... I promised myself never again...« (TheSomebodytoknow 2012, 3:12-4:41 Min.). Auf der einen Seite verdeutlicht jenes narrative Element zwar die Unkontrollierbarkeit des Geschehens. Auf der anderen Seite jedoch wird hier eine Kontrollierbarkeit der Materialität mediatisierter Missachtung behauptet, die die Praxis des Ritzens<sup>44</sup> als freie Entscheidung souveräner Individuen verortet: »I promised myself never again...« (ebd.).

Das unscharfe Bild, die Variation in der Größe der Karten, die dadurch zustande kommt, dass Amanda Todd ihre Arme beim Blättern nicht stetig auf einer Höhe hält, sowie ein Versehen beim Umblättern, als sie einmal zwei Karten weiterblättert und wieder zurückblättern muss, sind Aspekte, die die Authentizität der Narration bedingen. Das Video subjektiviert Amanda Todd durch jene Störungen als Amateurin, deren Geschichte nicht etwa an kommerziellen Zielen ausgerichtet ist, sondern an einer authentischen Darstellung der Erfahrungen im Kontext mediatisierter Missachtung orientiert ist. Aspekte wie »Low-Tech-Dokumentationsstil, eine private Aufnahmesituation, der Verzicht auf ein Foto-

---

44 Die Praxis des »Ritzens« meint die Selbstverletzung des Unterarms mithilfe von Klippen. Im öffentlichen wie wissenschaftlichen Diskurs wird diese Praxis zumeist als typisch weibliches, jugendpsychiatrisches Phänomen verhandelt (vgl. Spiegel.de 2007; Mädchen.de 2016; Salbach-Andrae et al. 2015).

studio und die Verwendung handelsüblicher Consumer Hardware« dienen insbesondere auf YOUTUBE der Herstellung von Authentizität (Reichert 2012: 109). So wird das ›authentische‹ Leid zum Beweismittel für die Materialität mediatisierter Missachtung. Typische Ästhetiken des Melodrams, wie der Modus des Sentimentalen, sind mittlerweile fester Bestandteil der Netzkultur: »Das Melodram ist der dominanteste Modus medialer Authentizität geworden – ein Paradox angesichts seines anfänglichen Gegensatzes zum Realismus« (Elsaesser 2008: 27). Mit der Aktualisierung des Melodrams im Kontext digitaler Technologien geht aber auch einher, dass die das Melodram auszeichnende Unwahrscheinlichkeit in der Handlung, die typische Überspitzung sowie das nicht authentische Pathos als Erbe der Kultur der ›Empfindsamkeit‹ der Briefromane des 19. Jahrhunderts (Elsaesser 2008: 8, 12, 27) zugunsten einer medialen Authentizität an Bedeutung verloren hat und das Melodram stattdessen zur »*einzig authentische[n] Form der Tragödie* [Herv. i. Orig.]« (Elsaesser 2008: 12) avanciert ist. In diesem Zuge ist das medientechnisch bedingte Melodram also nicht mehr das Andere der Realität, sondern verweist konstitutiv auf die Realität bzw. stellt Realität erst her. Die Zitation psychischer Effekte missachtender Adressierungen sowie expliziter Gewalt beweist in dieser Logik nicht nur, dass Amanda Todd ›tatsächlich Opfer‹ von mediatisierter Missachtung und Gewalt geworden ist, sondern bezeugt zudem die psychische wie physische Effektivität eben dieser. Die Materialität mediatisierter Missachtung wird evident, indem mithilfe »von Bildern, Ton, Musik, Ausstattung, Gesten und nonverbaler Kommunikation« (Metelmann 2016: 160) eine Verdichtung und Kommentierung des vermeintlichen Geschehens vollzogen wird (ebd.). Zum Schluss des Videos sieht man den rechten Arm von Amanda Todd, der die Webcam ausschaltet, das Bild wackelt. Im Anschluss bezeugen drei Bilder die Evidenz des Leidens: Erst ein Foto eines mehrfach geritzten und blutenden Unterarms, das Messer liegt unter/neben dem Arm. Danach folgt für wenige Millisekunden und ohne ein verlangsamtes Abspielen des Videos kaum wahrnehmbares Bild eines verbundenen Handgelenks; auf dem Verband steht das Wort »hope« handschriftlich geschrieben. Das Video endet mit einem Bild, auf dem die Tätowierung der bereits im Untertitel des Videos beschriebenen Umgangsstrategie und ein Herzsymbol zu sehen ist: »Stay strong ♥« (TheSomebodytoknow 2012).

Das partizipative Genre der Note Card Stories ist also »durch eine optimistische Einschätzung der Wirkmächtigkeit [...] massenmedialer Darstellungen [...] geprägt« (Michaelsen 2014: 40). Als Evidenz der Effekte mediatisierter Missachtung sowie Wirkmächtigkeit in Bezug auf eine optimistische Zukunft kann das Video – ebenso wie die anderen Videos innerhalb des partizipatorischen Genres der Note Card Stories – aber nur insofern fungieren, als es einer Öffent-

lichkeit zugänglich (gemacht) wird. Bei jener Öffentlichkeit handelt es sich insbesondere – zumindest bis das Video weltweit bekannt wurde – um eine Teilöffentlichkeit auf YOUTUBE, die im Kontext des partizipatorischen Genres der Note Card Stories funktioniert. Doch wodurch genau zeichnet sich jene Teilöffentlichkeit aus?

### **Weibliche intime Teilöffentlichkeiten auf YouTube**

Anja Michaelsen hat mit Rekurs auf Lauren Berlant in ihren Ausführungen zum IT GETS BETTER PROJECT<sup>45</sup> treffend herausgearbeitet, inwiefern partizipative Plattformen im Internet als intime Öffentlichkeiten beschrieben werden können, die sich mithilfe der Prinzipien sentimentaler Unterhaltung konstituieren (Michaelsen 2014: 42ff.). Der Begriff intime Öffentlichkeiten bei Berlant meint »[...] kollektiv geteilte Gefühlsräume, die performativ durch die gemeinsame Rezeption öffentlicher Performances identitätsbezogenen Leidens entstehen« (Berlant 2008: xi, zit. n. Michaelsen 2014: 42f.). Die Ästhetik der Note Card Stories ist als intime Öffentlichkeit eng an den Darstellungsmodus des Sentimentalen und Melodramatischen geknüpft (vgl. Michaelsen 2014: 43). Michaelsen führt aus, dass jener Modus, insbesondere in den USA, eine allgegenwärtige Ausdrucksweise sentimentaler Unterhaltung, von Literatur, Kin melodramen, aber auch von Talkshows bis hin zu politischen Reden und öffentlichen Kampagnen, ist (Michaelsen 2014: 42f.). Bei der Darstellung mediatisierter Missachtung im Kontext von Note Card Stories steht damit an erster Stelle die performative Herstellung von Leiden als synästhetischer Effekt im Vordergrund. Der partizipative Charakter intimer Öffentlichkeiten ergibt sich hier entweder durch die Produktion eines eigenen Videos oder auch durch das Kommentieren, beruhend auf der performativen Herstellung eines »Gefühls geteilter Erfahrungen und der Zugehörigkeit« (Michaelsen 2014: 43). Durch die auf Partizipation basierende Genre-Logik von YOUTUBE entsteht eine Teilöffentlichkeit, die das Phänomen mediatisierter Missachtung auf einer Meta-Ebene verallgemeinert:

---

45 Hierbei handelt es sich um ein Anti-Bullying-Projekt, vom US-amerikanischen Autor Dan Savage und seinem Partner Terry Mills im Jahr 2010 als Reaktion auf eine Mehrzahl an Suiziden von LGBT-Jugendlichen in den USA, die auf Bullying-Erfahrungen zurückgeführt werden, ins Leben gerufen. Hier wird an Jugendliche appelliert, am Leben zu bleiben, und eine Botschaft einer besseren Zukunft gesendet. Durch die am Sentimentalen orientierte Sichtbarmachung des künftigen Glücks, nach dem Überstehen der Schulzeit, sollen Jugendliche motiviert werden, Suizidgedanken zu verwerfen und optimistisch in eine glückliche Zukunft zu sehen (Michaelsen 2014: 39).

Vermeintlich individuelles Leid wird so *potenziell* als Kollektivphänomen sichtbar gemacht (vgl. Abb. 14).

Geschlechtlichkeit ist insofern konstitutiv für das partizipatorische Genre der Note Card Stories, als eben jenes Genre den leidenden ›Opfer‹-Typus verweiblicht. Auch wenn es kaum möglich erscheint, jedes Video innerhalb des Genres bei YOUTUBE zu erfassen, so ist auffällig, dass die augenscheinlich überragende Mehrheit der Videos von Jugendlichen erstellt wurde und wird, die gemeinhin als weiblich geltende Attribute zitieren (vgl. Abb. 14). Die im Modus des Sentimentalen hergestellten ›Opfer‹ mediatisierter Missachtung und weiterer leidvoller Lebenserfahrungen sind innerhalb des partizipatorischen Genres der Note Card Stories ›weibliche Opfer‹. Die so performativ hergestellte Verletzbarkeit wird hier als spezifisch weibliche Verletzbarkeit performiert. Dies wird nicht zuletzt über die Geschlechter*differenz* konstituiert: Jene Videos, die den Modus des Sentimentalen zu resignifizieren suchen, indem sie die Inszenierung des Leids mit vermeintlichen Alltagsproblemen bzw. Trivialitäten kombinieren, wie die Tragödie, ein Handy ohne Internetverbindung zu haben (yungluke09 2012), oder auch die Tragödie, ein weißer Teenager zu sein und bspw. zudem ein übergroßes Bett zu haben (Jake Dougherty 2012), stammen zumeist von Jugendlichen als Aufführende männlich konnotierter Attribute. Die Differenz von melodramatischer Sentimentalität auf der einen Seite und die parodistische Zitation eben jener Inszenierungen funktioniert im partizipativen Genre der Note Card Stories bzw. Note Card Confessions damit nicht zuletzt auch über das Geschlecht. Die Differenzlinie zwischen ›ernstzunehmendem Leid‹ und ›verlächtem Leid‹ ist als agentieller Schnitt zu betrachten, der die Geschlechtergrenze erst herstellt (vgl. Barad 2012a: 34f.). Während Verletzbarkeit damit zu einem weiblichen Attribut wird, gerät Männlichkeit als das Andere des Sentimentalen in den Blick, das Verletzbarkeiten von sich weist und sich in gewisser Weise über sie erhebt. Es entsteht eine Teilöffentlichkeit, die dem Dualismus verletzungsoffener Weiblichkeit und verletzungsmächtiger bzw. verletzungsresistenter Männlichkeit unterworfen ist. In diesem Zuge, und das scheint nicht unerheblich, nehmen die Parodien des Sentimentalen die Funktion ein, die Souveränität männlicher Subjektivität zu betonen. Damit ist gemeint, dass das Verlachen der Verletzbarkeit weiblicher Subjektivitäten aus einer hegemonialen Erhebung des männlichen, souveränen Anderen des Sentimentalen über die vermeintliche weibliche Sentimentalität erfolgt: »Die Geschlechterdifferenz ist zwar nicht die einzige, wohl aber eine zentrale Differenzierungslinie, entlang der in unserer Kultur eine Zuweisung von Verletzungsmacht und -offenheit erfolgt« (Meuser

2009: 305).<sup>46</sup> Die geteilte Erfahrung von Verletzbarkeit ist damit ebenso ein Aspekt der »geteilten Erfahrungen von Weiblich-Sein« (Michaelsen 2014: 43) im Kontext des partizipatorischen Genres der Note Card Stories:

»Weibliche intime Öffentlichkeiten bieten Geschichten an, die als expressiv für die geteilten Erfahrungen von Weiblich-Sein gelten, wodurch diese zirkulär als gemeinsamer Bezugspunkt einer zerstreuten Community bestätigt werden« (Michaelsen 2014: 43).

Auf der Ebene der Narration des Videos erweist sich das Geschlecht ebenso als konstitutiv: Die Erzählung ist nämlich auch als Geschichte über Geschlechternormen, ihre Überschreitung sowie der folgenden Sanktionierung zu begreifen. Das Anfertigen einer Aufnahme des nackten Oberkörpers sowie seine öffentliche Sichtbarkeit stellen vermeintlich ebenso eine Überschreitung weiblicher Geschlechternormen bzw. -tabus dar, wie das Umgeben mit einem jungen Mann, der bereits eine Partnerin hat. Bei beiden Aspekten der Geschichte wird die vermeintlich nicht eingehaltene Tugendhaftigkeit des weiblichen Geschlechts betont. Das Video dient so betrachtet auch dem Versuch einer Rekonstitution eines Raums moralischer Unschuld, »der durch das Eindringen des Bösen zerstört [wurde, Erg. d. Verf.] und zurückerobert werden soll« (Metelmann 2016: 160), ein typisches Merkmal des Sentimentalen.

Es hat sich gezeigt, inwiefern das Video als Effekt des Modus des Sentimentalen, ein Aspekt des klassischen Melodrams, zu betrachten ist und inwiefern jener Modus einer Vergeschlechtlichung unterliegt bzw. vergeschlechtlichte Subjekte hervorbringt. So konnte dargelegt werden, inwiefern in diesem Zuge ein weiblicher »Opfertypus« konstituiert wird, der als verletzungs Offen gilt. Die Ausführungen haben zudem betont, dass der Modus des Sentimentalen konstitutiv auf die Zuschauenden bezogen ist. Insbesondere der Aspekt der moralischen Lesbarkeit der sentimental Inszenierung zum Zwecke der Anerkennung (Elsaesser 2008: 12) wirft allerdings weitere Fragen auf. Anja Michaelsen hat ausgeführt, dass die Verbindung von Unterhaltung und moralischer Lesbarkeit auf eine Genealogie melodramatischer und sentimentaler Unterhaltung zurückzuführen ist, die im 18./19. Jahrhundert im Kontext von Säkularisierungsprozessen mit der Suche nach einem weltlichen moralischen Guten entsteht (Michaelsen 2014:

---

46 Michael Meuser stützt sich hier auf die Ausführungen von Heinrich Popitz, der Verletzungsmacht als Aktionsmacht begreift. Verletzbarkeit versteht Popitz in Anlehnung daran allerdings nicht als allgemeine Kategorie des Lebens, sondern als ein konkretes Ausgeliefertsein in Bezug auf insbesondere physische Gewalt (Meuser 2009), vgl. weiterführend Popitz 1992.

44). Zentral scheint an dieser Stelle der Hinweis zu sein, dass das melodramatische Theater zu jener Zeit insbesondere ein bürgerliches Publikum adressiert:

»Dabei steht nicht die moralische Legitimation der Figuren im Vordergrund, sondern die (Selbst-)Vergewisserung eines relativ privilegierten Publikums, das in seiner Fähigkeit zur Empathie und zum Mitleiden als moralisch überlegen bestätigt wird« (ebd.).

Nun drängt sich die Frage auf, inwiefern digitale Medientechnologien, die den Modus des Sentimentalen zitieren, jenen Modus in der Wiederholung verschieben. Denn im hier vorliegenden Beispiel ist es keinesfalls ausschließlich so, dass sich die Zuschauenden, die hier vielmehr User\_innen sind, in ihrer Fähigkeit zur Empathie und zum Mitleiden moralisch bestätigen. Zwar bestätigen sie sich selbst moralisch bzw. werden moralisch bestätigt – dies aber eben nicht zuvorderst über Mitgefühl, Mitleid und Trauer nach dem Tod von Amanda Todd, sondern auch über Diffamierung und sarkastische Kommentierung. Insbesondere der Diskurs im Anschluss an Amanda Todds Selbstmord, etwa einen Monat nach Veröffentlichung des Videos, zeugt entsprechend davon, dass neben identifikatorischen Reaktionen, die das Geschehen öffentlich betrauern, auch Reaktionen entstehen, die nicht etwa von Empathie und Mitleid zeugen, sondern ihren Tod im Sinne neoliberaler Argumentationsstrategien als selbst zu verantwortendes Geschehen rahmen, woraus sich eine Ablehnung öffentlicher Trauer ergibt.

Wie kommt es also, dass das Video trotz seiner sentimental Adressierung eine derartige Desidentifikation zur Folge hat? Wie kommt es, dass jene sentimentale Inszenierung sowie das Ereignis des Selbstmords der Protagonistin Schmähungen und Herabsetzungen über den Tod hinaus zur Folge haben und nicht etwa zuvorderst Mitgefühl und Trauer? Was verrät der Diskurs zum Fall Amanda Todd, der nach ihrem Tod stattgefunden hat und noch stattfindet, über die Frage, welches Leben Anerkennung durch Mitgefühl und Trauer erfährt und welches nicht?

Es konnte bereits herausgearbeitet werden, dass sich der Modus des Sentimentalen im Hinblick auf seinen Bezug zur Realität verändert hat: Er stellt nicht länger übertriebene und unwahrscheinliche Aspekte einer fiktionalen Geschichte her, sondern er verändert sich im Zuge der Veränderung von Medientechnologien hin zu einem authentischen Modus der Realität (vgl. Elsaesser 2008: 27). Doch dieser Aspekt beschreibt keineswegs hinlänglich, inwiefern der Modus des Sentimentalen im Kontext digitaler Technologien einer Veränderungsdynamik unterworfen ist.

Ich möchte hier die These vertreten und im Folgenden ausführen, dass die Zitation des Modus des Sentimentalen im Kontext digitaler Medientechnologien insbesondere das Verhältnis von Darstellung und Zuschauenden bzw. im hier

vorliegenden Fall von Video und User\_innen verändert. Im Kontext einer neoliberalen Betonung souveräner Subjektivität und damit zusammenhängend unbedingter Selbstverantwortlichkeit und Freiheit entwickelt sich – neben einer identifikatorischen Moralität, die Amanda Todd als unschuldiges, reines Opfer betrachtet – eine Moralität, die Egalitarismus, also die Forderung allgemeiner Gleichheit und die Souveränität Einzelner, zusammenbringt. Öffentliche Trauer um Personen der Öffentlichkeit wird im Zuge der Allgegenwart des Sterbens als ungerechtfertigt deklariert. Gleichzeitig folgt daraus nicht etwa die Anerkennung allgemeiner Verletzbarkeit, und spezieller: Sterblichkeit, sondern eine pragmatisch orientierte *Ablehnung der Betrauerung von Einzelfällen*, die in der Öffentlichkeit stehen. Daraus folgt dann Hohn, Spott und Hass, implizit verstanden als Akt der Gerechtigkeit, d.h. dass jene, die öffentlich betrauert werden, dafür bestraft werden, dass vermeintlich nicht jedes Leben gleichermaßen betrauert werden kann. In RASTER DES KRIEGES. WARUM WIR NICHT JEDES LEID BEKLAGEN (2010) hat Judith Butler – in Auseinandersetzung mit den von der Regierung Bush begonnenen Kriege im Anschluss an den 11. September 2001 – dargelegt, inwiefern machtvolle, politisch bestimmte »Raster« als Bedingung der Wahrnehmung sowie des Erscheinens des Lebens betrachtet werden können. Die Anerkennbarkeit des Lebens ist dabei an spezifische Schemata der Intelligibilität geknüpft, welche die Normen der Anerkennbarkeit erst erzeugen (Butler 2010: 9): »Diese Normen stützen sich auf wandelbare Schemata der Intelligibilität, was ermöglicht, dass wir beispielsweise über Geschichten des Lebens und Geschichten des Todes verfügen« (ebd.: 14).

In diesem Zusammenhang wirft die Analyse der Debatte nach dem Tod von Amanda Todd im Weiteren Fragen auf, welche die Grenzen mediatisierter Adressierungen im Kontext von Leben und Tod betreffen: Wie gestalten sich Subjektivierungsprozesse im Kontext digitaler Subjektivität auch über den Tod hinaus und welche Effekte haben sie? Und was verrät der Diskurs über die Betrauerbarkeit bzw. ihre Verneinung über die Rolle der Anerkennung des Lebens? Jene Diskurse markieren nicht zuletzt eine Form allgemeiner Verletzbarkeit, die das Lebendige der Realität übersteigt.

### 6.3.2 Subjektivation post mortem

Insbesondere die mediatisierte Missachtung im Anschluss an den Tod von Amanda Todd zeigt auf, inwiefern die Frage nach der Betrauerbarkeit von Subjektivitäten eng an den Aspekt der Anerkennbarkeit des Lebens geknüpft ist:

»Ein Leben muss *als Leben* [Herv. i. Orig.] intelligibel sein, es muss gewissen Konzeptionen des Lebens entsprechen, um anerkannt zu werden. Wie Normen der Anerkennbarkeit den Weg zur Anerkennung ebnen, so bedingen und erzeugen Schemata der Intelligibilität erst diese Normen der Anerkennbarkeit« (Butler 2010: 14).

Der Aspekt der Anerkennbarkeit des Lebens wiederum kann nur im Kontext spezifischer Geschlechternormen sowie ihrer medialen Bedingtheit diskutiert werden. In diesem Kontext werde ich zeigen, inwiefern die Betrauerbarkeit von Subjekten im Kontext mediatisierter Missachtung mithilfe der Logik souveräner Subjektivität im Kontext einer spezifischen Moralität begrenzt bzw. negiert wird. Über den Tod von Amanda Todd berichten zahlreiche (Online-)Medien, so dass der Fall rasch über Kanada hinaus bekannt wird (vgl. Deccan Herald 2012; The Guardian.com 2012; The New Yorker.com 2012; Zeit Online.de 2012). Das Bezeichnende an dem hier vorliegenden Fall ist nun, dass er die klassische Verzahnung des Modus' des Sentimentalen und des Mitgefühls der Öffentlichkeit aufbricht. So entsteht eine gesplante Öffentlichkeit: Auf der einen Seite versammeln sich Stimmen, die ihr Mitgefühl auf unterschiedlichste Art und Weise in unterschiedlichen Teilöffentlichkeiten im Netz ausdrücken (vgl. Irwin 2015), z.B. indem sie auf Facebook ›R.I.P.-Seiten‹ erstellen (Facebook.com 2016b), auf unterschiedlichen Plattformen ihre Trauerbekundungen ausdrücken (Mädchen.de 2016; Smallworlds.com 2016) sowie Anti-Cybermobbing-Kampagnen gründen, wie beispielsweise die Anti-Cybermobbing Organisation AMANDA TODD LEGACY SOCIETY, die von Amanda Todds Mutter ins Leben gerufen wird (vgl. Amandatoddlegacy.org 2016). Auf der anderen Seite formieren sich gleichzeitig und zumeist gleichenorts im Netz Stimmen, die betonen, dass der öffentlichen Trauer im Fall Amanda Todd eine gewisse Doppelmoral zugrunde liege, die außer Acht lasse, dass jeden Tag viele Menschen ihr Leben verlieren bzw. viele Jugendliche unter (Cyber-)Mobbing leiden, so dass der mediale Fokus auf den Fall Amanda Todd moralisch zu verurteilen sei (Mädchen.de 2016; Smallworlds.com 2016).

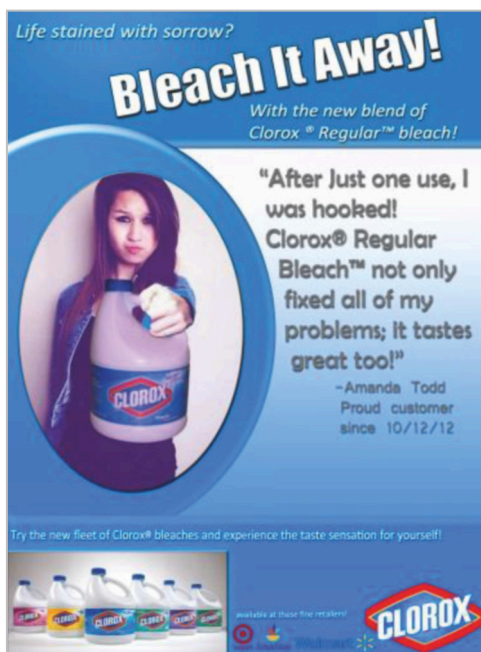


Abbildung 16: Sarkastische Kommentierung des Selbstmordversuchs

Jene Stimmen scheinen für die Analyse besonders relevant, da sie die zuvor angesprochene Entkopplung des Modus' des Sentimentalen von dem Mitgefühl der User\_innen markieren. Jene Entkopplung materialisiert sich im hier vorliegenden Fall insbesondere in mediatisierter Missachtung, auch über den Tod von Amanda Todd hinaus: so beispielsweise in Bildern, die ihren Selbstmordversuch mit dem Slogan »Bleach It Away!« als Anspielung auf den Versuch, sich durch das Trinken von Bleichmittel das Leben zu nehmen, sarkastisch kommentieren (Abb. 16). Das hier vorliegende Bild wird auf der Seite KNOW YOUR MEME als Internet-Meme gelistet, was darauf verweist, dass es zu einem Aspekt der Populärkultur avanciert ist, der im Internet zirkuliert und durchaus Teil der geteilten kulturellen Erfahrung vieler Internetuser\_innen geworden ist (vgl. Milner 2013; Miltner 2014; Knowyourmeme.com 2016b).

Zudem wurde eine »R.I.P. Amanda Todd«-Seite mit dem Namen »Amanda Todd Jokes« auf FACEBOOK erstellt, die eine andere R.I.P. Seite auf FACEBOOK visuell zitiert und modifiziert (Abb. 17). Jenes Bild, was den versuchten Selbstmord durch das Trinken von Bleichmitteln sarkastisch kommentiert, taucht hier als Profilbild auf. Auch der Text wurde geändert. Demnach sei der Tod von Amanda Todd kein Effekt von Bullying, sondern ein Effekt ihres Daseins als

Schlampe (»slut«). Auf dem Foto von Amanda Todds Gesicht befindet sich im Bereich der Stirn ein Hakenkreuz, Teufelshörner und ein Teufelsschwanz wurden ergänzt, ebenso wie das Wort »slut« am Rande des Fotos. Hier wird erneut deutlich, inwiefern die mediatisierte Missachtung vor und nach dem Tod der Adressierten auf der Generierung und (Weiter-)Verarbeitung von Daten im Sinne der Re-Kombination beruht (vgl. Lessig 2008: 76).



Abbildung 17: Amanda Todd Facebook Vandalismus

## Der Suizid als souveräne Entscheidung?

Auf REDDIT versammeln sich Zitate von 4CHAN, welche die Selbstverantwortlichkeit von Amanda Todd in Bezug auf ihre Leidensgeschichte betonen:

»Sent her tits out on the internet expecting no repercussions. Fucked some other girl's boyfriend expecting no repercussions. Made a video talking about how she cuts herself expecting no repercussions. And people sympathize with this girl? Wake up« (VaginalCrouton via Reddit.com 2012).

Demnach habe Amanda Todd die Auswirkungen des Fotos, welches ihren nackten Oberkörper zeigt, selbst zu verantworten. Auch die Sanktionen, die auf die Beziehung – hier verstanden als sexuell – zu einem jungen Mann, der bereits eine Partnerin hatte, habe sie selbst zu verantworten. Die Effekte des öffentlichen Bekenntnisses zum Ritzen der Unterarme liegen demnach ebenso in ihrer eigenen Verantwortung. Die hier diskursiv hergestellte Souveränität von Amanda Todd sei wiederum der Grund, weswegen man mit ihr nicht sympathisieren könne bzw. kein Mitleid mit ihr haben könne:

»Da scheiß ich eh drauf Tod ist Tod. Wer so Schwach ist sich das Leben zu nehmen statt den arsch hochzukriegen und die einfachsten Gegenmaßnahmen einzuleiten ist selber schuld denn jeder weiß das Jugendliche oft Arschlöcher sind. [...] So ein Schwachsinn sie hat sich aus freien Stücken das Leben genommen und verdient dafür keine Sekunde lang Aufmerksamkeit sie ist eine überaus Schwache Person und sollte kein Mitleid erfahren [sic]« (Nex Displasio via Bronies.de 2012a).

Hier wird also eine Opposition von Souveränität und Sympathie mit anderen performativ hergestellt, die zur Legitimation der Tatsache dient, den Tod von Amanda Todd nicht zu betrauern. Auf die Spitze getrieben: »Fuck this attention seeking cunt, no sympathy for suicide« (UKtreeburner via Reddit.com 2012).

Diese Kommentare verweisen, Judith Butler folgend, auf einen Nexus von Individualismus und Moralismus, der zu einer spezifischen Materialisierung des Souveränitätsphantasmas führt:

»Sowohl der Diskurs des Individualismus als auch der des Moralismus (verstanden als das Moment, in dem sich Moral in öffentlichen Akten der Denunziation erschöpft) gehen davon aus, daß das Individuum das erste Glied der Kausalkette ist, die den Sinn von Verantwortlichkeit bildet« (Butler 2012: 32f).

Der hier vorliegende und die Diskussion nach dem Tod von Amanda Todd teilweise beherrschende Nexus von Individualismus und Moralismus wird zusätzlich über eine moralische Trennung von ›echter‹ und ›unechter‹ Trauer genährt. So führt ein\_e User\_in beispielsweise aus:

»Let's forget about what she did and lets forget the reasons for a second. What most people do not understand is that the majority of the ›poor amanda rip‹ people are the worst.

Most of the time it's them that they bully people, they are the ones that instigate hatred against others. And they just say ›oh that poor girl‹ like the hypocrites they are, so they can feel better about themselves just for a second.

It's like that video with the motivational speaker that has no arms or legs, and most people say ›oh my god he is so right‹, but 99 out of 100 of those people would me mocking him behind his back. Fuck you hypocrites« (toufasco via Reddit.com 2012).

Der hier aufgeworfene Begriff der ›Hypokrisie‹ verweist auf den Vorwurf, dass die mitfühlenden und trauerbekundenden Reaktionen nach dem Tod von Amanda Todd Heuchelei seien: »And they just say ›oh that poor girl‹ like the hypocrites they are, so they can feel better about themselves just for a second« (ebd.). Die von Anja Michaelsen konstatierte Verbindung von Unterhaltung und morali-

scher Lesbarkeit sentimentaler Darstellungen, die insbesondere darauf abzielt, sich der eigenen Moralität zu vergewissern (Michaelsen 2014: 44), wird hier also performativ wiederholt. Es wird allerdings deutlich, dass sich nun zwei Moralitäten gegenüberstehen: Während eine als Schein-Moralität verurteilte Trauer auf der einen Seite abgelehnt wird, entsteht im Urteilen darüber eine Moralität, die sich dadurch auszeichnet, dass sie – im Gegensatz zur Schein-Moralität der Trauernden – das *öffentliche* Trauern sowie das Betrauern *öffentlich sichtbarer* Subjektivitäten ablehnt und verurteilt. Betrauerung von öffentlichen Subjektivitäten sei demnach immer dem Verdacht ausgeliefert, heuchlerisch zu sein. *Nicht* zu trauern bedeutet dieser Logik folgend dann auch, insofern moralisch überlegen zu sein, als dass man *wahrhaftig* und *nicht heuchlerisch* ist. Damit dient jene vermeintlich wahrhaftige Form der Auseinandersetzung mit dem Fall auch der Legitimierung der Absage an das Mitgefühl. In einer gesteigerten Form dient sie auch der Legitimierung von Diffamierungen und sarkastischen Kommentierungen. Der Effekt jener Absage an das Mitgefühl ist eine Auseinandersetzung mit dem Tod von Amanda Todd, die sich – gemäß den Maßgaben der Redefreiheit, die sich der Kommunikation des Wahrhaftigen verschrieben hat – über jene Moralität legitimiert und sich damit brüstet zu sagen, was eben gesagt werden muss. Es handelt sich hier also um eine Strategie, die aus dem Diskurs über die Redefreiheit schöpft, welcher die (Mit-)Verantwortung des Sprechens im weitesten Sinne an den Effekten negiert und stattdessen seine Legitimation aus einer vermeintlichen Wahrhaftigkeit von Aussagen bezieht. Die hier vorliegende moralische Selbstvergewisserung, welche die Souveränität Einzelner performativ mitherstellt, negiert damit auch die Anerkennung der Relationalität jedweden Seins, die für eine umfassendere Betrachtung von Verletzbarkeit notwendig ist: Doch das »[...] ›Ich‹, das ohne ein ›Du‹ nicht entstehen könnte, ist [...] grundlegend abhängig von einer Anzahl Normen der Anerkennung, die weder mit dem ›Ich‹ noch mit dem ›Du‹ in die Welt kamen« (Butler 2012: 63).

Es wird damit deutlich, dass sich die Spaltung der Moralität, d.h. jene, die den Tod von Amanda Todd öffentlich betrauern, und jene, die eben dies ablehnen und teilweise sarkastisch und diffamierend kommentieren, über die Differenz von ›echter‹, ›wahrhaftiger‹ und ›unechter‹, ›geheuchelter‹ Trauer performativ hergestellt wird. Der agentielle Schnitt zwischen Wahrhaftigkeit und Heuchelei spaltet damit die Öffentlichkeit in zwei Lager.

Die Moralität jener, die die öffentliche Trauer im Fall Amanda Todd als Heuchelei verurteilen, wird aber zusätzlich über einen weiteren Aspekt gestützt: Egalitarismus. Gemäß der Logik, dass an jedem Tag auf der ganzen Welt eine Vielzahl von Menschen unter unglücklichsten Bedingungen stirbt, dies insbesondere in Ländern, die nicht zur ersten Welt gezählt werden, um die öffentlich

nicht getrauert werde, sei die Trauer um ein öffentliches Subjekt per se unge-recht und damit unmoralisch: »Amanda Todd – not an inspiration, not a martyr, not a folk hero, just another over privileged white bitch to kill herself over first world slut problems« (Reddit.com 2013b).

Judith Butler hat in Anlehnung an Friedrich Nietzsche verdeutlicht, inwiefern »[...] das Streben nach Gerechtigkeit einer Ethik der Vergeltung entspricht« (Butler 2014a: 22). Diese Lesart der unzähligen diffamierenden Kommentierungen, die sich im Anschluss an den Tod von Amanda Todd ereignet haben und noch ereignen, plausibilisiert nunmehr, dass sich diese Position zumeist in Form missachtender Kommentierungen niederschlägt: »[...] Lustig, dass die Amis meinen, die kommt in den Himmel. Diese Bibeltreuen Waschlappen haben wohl vergessen, das Suizid seit jeher eine Sünde ist, für die man in die Hölle kommt. Naja, wahrscheinlich haben die Amis, wie Amanda, auch Bleichmittel gesoffen. Nur leider nicht genug« (Plex via Bronies 2012b). Die Moralität der Vergeltung erschöpft sich in den Adressierungen nicht zuletzt darin, dass sie an der vermeintlich unhintergehbaren Wahrheit orientiert sind, deren Notwendigkeit der Artikulation kein Mitgefühl kennt. Im Sinne der Redefreiheit, die für sich beansprucht, alles sagen zu dürfen, ohne die potenziellen Effekte in den Blick zu nehmen, werden jene diffamierenden Kommentare im Sinne des Wahrheitsprechens moralisch abgesichert und legitimiert.

Es zeigt sich also deutlich, dass die im Video von Amanda Todd mittels des für das Melodram typischen Modus' des Sentimentalen performativ hergestellte ›Opferposition‹ nicht mehr unweigerlich tugendhaft interpretierbar ist. Dem Kultur- und Medienwissenschaftler Jörg Metelmann in Anlehnung an Thomas Elsaesser folgend liegt dies zudem auch daran, dass das Melodram und damit zusammenhängend der Modus des Sentimentalen in unterschiedlichen Medienformaten allgegenwärtig sind:

»Zu den jüngsten Entwicklungen angesichts der Omnipräsenz des Melodrams in Filmen, TV-Serials, Soaps und Talk-Shows hat Thomas Elsaesser angemerkt, dass das Opfer im Melodram seinen Sinn grundlegend verändert, wenn es nicht mehr tugendhaft interpretierbar ist. Wenn jede und jeder jederzeit zum Opfer werden kann und dafür soziale Anerkennung erhält, ohne wirklich für das Gute zu stehen und einzustehen, dann verliert die Opfer-Position ihre moralisch privilegierte Position« (Metelmann 2016: 135).

Aufgrund des Verlusts der moralisch privilegierten Position des ›Opfers‹ – und im Kontext der zuvor ausgeführten Legitimationstrategien – ist es in gewisser Hinsicht unmöglich geworden, jedes ›Opfer‹ gleichermaßen zu betrauern. Meine These ist hier allerdings, dass erst die Auseinandersetzung mit Fragen nach Geschlecht und Moralität ein vollständigeres Verständnis dafür liefern kann,

unter welchen weiteren Umständen ›Opfer‹ nicht als tugendhaft interpretiert werden können und damit weder moralisch privilegiert noch betrauerbar sind. Die hier vorliegende diffraktive Lektüre des Falls zeigt nämlich, inwiefern Geschlechternormen die Frage nach der moralischen Anerkennung von Subjektivitäten konstitutiv bedingen. Insbesondere die vermeintlich freiwillige Entblößung des Oberkörpers wird wiederholend zitiert und mit Begriffen wie »bitch« und/oder »slut« (Reddit.com 2013b) kommentiert und dient als zentraler Referenzrahmen für die Evidenz des unmoralischen Verhaltens von Amanda Todd. Es wird deutlich, wie jener Akt als Überschreiten von weiblichen Geschlechternormen insofern darstellt, als die Entblößung des weiblichen Körpers in dem hier beschriebenen Kontext Diffamierungen zur Folge hat. Der vorliegende Fall ist damit auch als Körperpolitik zu verstehen. Nicht die Diffamierungen sind demnach moralisch abzulehnen, sondern die Praxis des Entblößens des weiblichen Körpers. Die Kommentierung ›slut‹ zeigt einmal mehr auf, dass tugendhafte Weiblichkeit ihren Körper nicht zur Schau zu stellen hat. Weitere Aspekte der Geschichte von Amanda Todd, wie die Erpressung neuer Bilder, die gewaltvollen Übergriffe auf dem Schulhof und die Verlachung der Effektivität mediatisierter Missachtung via FACEBOOK tauchen in den Diskussionen im Anschluss an ihren Tod gar nicht bis selten auf. Sie sind schlicht unsichtbar. Sichtbar wird hingegen ein vermeintlicher Tabubruch mit ›tugendhafter‹ Weiblichkeit, den es zu sanktionieren gelte. Auch der Verweis darauf, dass Amanda Todd Sex mit einem »girl's boyfriend« hatte, verdeutlicht, dass sie es gewesen sei, die eine moralische Grenze überschritten habe, nicht aber etwa der ebenso beteiligte junge Mann (VaginalCrouton via Reddit.com 2012). Nicht er wird zum Fremdgänger, was auch eine plausible Lesart hätte sein können, sondern Amanda Todd wird zur »bitch« (Reddit.com 2013b) bzw. zur »camwhore« (Encyclopedia-dramatica.de 2016).

Es wird also deutlich, dass Moralität nicht jenseits von Geschlechternormen betrachtet werden kann. Jener Nexus hat folglich Einfluss auf die Betrauerbarkeit von Subjektivitäten. Betrauerbarkeit im Kontext des Mediums Internet ist wiederum ein Effekt einer öffentlichen Bewertungspraxis, die sich aus entstehenden (teil-)öffentlichen Sichtbarkeiten ergibt. Die Verschiebung der Sphären Privatheit und Öffentlichkeit als Materialisierung eines medientechnologisch bedingten Sichtbarkeitsregimes zu verstehen, heißt dann unumgänglich auch, jene öffentliche Bewertungspraxis im Hinblick auf zugrundeliegende Geschlechternormen zu betrachten. Zudem muss berücksichtigt werden, inwiefern das Internet, in öffentlichen Diskursen gemeinhin als demokratische Öffentlichkeit verstanden, egalitaristischen Ansprüchen folgt, aus denen eben nicht notwendigerweise Mitgefühl folgt, sondern durchaus auch die Ablehnung eines solchen

entstehen kann. Die Ablehnung der (öffentlichen) Betrauerung vom Amanda Todd verweist also auf die Grenzen des Lebbareren, denn: »Wer nicht betrauerbar ist, lebt außerhalb des Lebens« (Butler 2010: 22). Das bedeutet, dass die Betrauerung des Lebens eine Grundbedingung dafür ist, das verlorene Leben überhaupt erst als ein bedeutsames Leben, anzuerkennen. Die mediatisierte Missachtung nach dem Tod von Amanda Todd kann entsprechend als Hinweis darauf gelesen werden, dass sich jenes Leben außerhalb der Intelligibilität des Lebens ereignet hat und damit weder lebbar noch betrauerbar ist.

### **Anonymous als ›Held‹ jenseits juristischer Legitimität**

Es konnte aufgezeigt werden, inwiefern der für das Melodram typische Modus des Sentimentalen auf der einen Seite konstitutiv für das Bekenntnisvideo von Amanda Todd ist. Zugleich offenbart sich hier auf einer übergeordneten Ebene, inwiefern die Konstitution von Moralität in diesem Kontext mit der Konstitution von ›Opfern‹ zusammenhängt. Die moralisch privilegierte Position des ›Opfers‹ gerät allerdings, wie diskutiert wurde, im Kontext neoliberaler Diskurse ins Wanken.

Im Folgenden sollen nun zwei weitere Figuren der melodramatischen Darstellungspraxis als heuristische Folie angelegt werden: Der Schurke und der Held (vgl. Metelmann 2016: 160). Die Begriffe werden in der Literatur als männliche Figurationen benannt. Die Begriffsverwendung in der männlichen Form in der hier vorliegenden Arbeit *zitiert* also im Folgenden jene Vergeschlechtlichung der Begriffe. Es wird sich zeigen, dass sich diese Vergeschlechtlichung der Begriffe auch im Fall Amanda Todds folgenreich materialisiert. Ich möchte danach fragen, inwiefern die heuristische Folie von ›Opfer‹, ›Schurke‹ und ›Held‹, die Jörg Metelmann als charakteristische Trias im Melodram beschreibt (ebd.), im hier vorliegenden Fall trägt. Ein Blick auf den rechtsstaatlichen Diskurs, der den Fall ebenso mitkonstituiert wie neoliberale und an der Souveränität Einzelner orientierte Diskurse, zeigt auf, dass der Fall Amanda Todd ausgehend von der Frage nach Recht und Ordnung zwar innerhalb der für das Melodram typischen, vergeschlechtlichten Trias von ›Opfer‹, ›Schurke‹ und ›Held‹ verhandelt wird – allerdings nicht in eindeutiger Weise. Die hier gemeinte Trias – anders ausgedrückt auch als Trias von ›Opfer‹, ›Täter‹ und ›Held‹ benennbar – kann sich nämlich, je nach Perspektive, durchaus gleichzeitig unterschiedlich materialisieren. Dies verweist wiederum auf die Kontingenz der Materialität jener Trias und ihrer Positionen, die nur in Relation zueinander denkbar sind. Die vorangegangenen Ausführungen haben bereits aufgezeigt, wie im Kontext neoliberaler Diskurse die Adressierte Amanda Todd nicht etwa als moralisch unschuldiges ›Opfer‹, sondern als ›selbstverantwortliche Täterin‹

diskursiviert wird, insofern sie selbst als Täterin der selbst zu verantwortenden ›Ursprungs-Tat‹ betrachtet wird, da sie vermeintlich freiwillig, d.h. in diesem Diskurs jenseits von Macht- und Gewaltstrukturen, ihren Oberkörper entblöbte. Wenn die Position des ›Opfers‹ dermaßen fragil ist und sich die anderen Positionen der Trias nur in Relation zueinander performativ herstellen, dann ist davon auszugehen, dass auch die Position des Schurken sowie des Helden fragil ist. Jene Fragilität und insbesondere Kontingenz jener Subjektpositionen wird im Folgenden herausgearbeitet.

Dass der hier vorliegende Fall innerhalb der besagten Trias verhandelt wird, scheint deswegen bemerkenswert zu sein, da es sich sowohl bei der mediatisierten Geschichte über mediatisierte Missachtung im Fall von Amanda Todd als auch bei der bis heute andauernden Diskursivierung der Geschehnisse um einen überaus vielschichtigen Fall handelt, der sich noch immer im Prozess befindet. Die Reduktion auf die Trias von ›Opfer‹, ›Schurke‹ und ›Held‹ rückt so betrachtet als Effekt agentieller Schnitte innerhalb rechtsstaatlicher Debatten in den Blick, die im Folgenden diskutiert werden. Dies nicht zuletzt auch deshalb, da jene Trias einer Vergeschlichtlichung unterliegt.

Das komplexe Ineinandergreifen unterschiedlicher diskursiver Rahmungen, damit zusammenhängender Macht- und Gewaltkonstellationen sowie deren körperlichen Effekte stellen eine intraaktive Relationalität dar, die in der öffentlichen Debatte zugunsten vermeintlich klarer Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge, Täter/Opfer-Dichotomien sowie der Zuweisung von Schuld in Bezug auf einzelne Subjektivitäten geordnet wird. Das erfahrene Leid sowie die Materialisierung mediatisierter Missachtung in der körperlichen Existenz von Amanda Todd fungieren als »messende Agentien« (Barad 2012a: 20), die eine »kausale Struktur zwischen Bestandteilen eines Phänomens« in Kraft setzen (ebd.). Jene performativ hergestellte Kausalstruktur ist wiederum notwendig dafür, überhaupt die Suche nach dem vermeintlichen Schurken zu plausibilisieren, und auch, um das Heldentum konstituieren zu können, welches ebendiesen zur Strecke bringt. Ausgehend von der Annahme, es gebe im Fall Amanda Todd einen Schurken, d.h. einen Täter, muss es auch eine Tat geben. Doch was ist im hier vorliegenden Fall eigentlich diese eine Tat, die innerhalb des Diskurses über Cybermobbing bzw. Cyberbullying verhandelt wird?

Obwohl die narrative Ebene der mediatisierten Geschichte über mediatisierte Missachtung im Fall Amanda Todd unterschiedliche Handlungselemente bzw. situative Elemente aufführt (die Erpressung mit dem Bild des nackten Oberkörpers von Amanda Todd, diffamierende Adressierungen via Facebook und darüber hinaus, Separation im Schulkontext sowie explizite Gewalt auf dem Schulhof), fokussiert die Debatte im Anschluss an den Tod von Amanda Todd zuvor-

derst auf den Akt der Erpressung mittels des freizügigen Fotos, auch »sextortion« genannt (Jackman 2016; CBC News.ca 2013). Dies hängt nicht zuletzt auch damit zusammen, dass ein staatsrechtlich legitimierter, juristisch orientierter Diskurs die Debatte mitkonstituiert.

Unmittelbar nach dem Tod von Amanda Todd gibt der Sprecher der Polizeibehörde der Region »Lower Mainland District«, zu der die Provinz British Columbia gehört, wo Amanda Todd zuletzt gewohnt hatte, bekannt, dass die Royal Canadian Mounted Police (RCMP) der beiden Städte Coquitlam und Ridge Meadows ein »serious crime team« zusammenstelle, um in dem Fall zu ermitteln (Woo 2012). Zu dem Zeitpunkt verhören die Teams Menschen aus dem Umfeld von Amanda Todd und untersuchen »potential contributing factors« (ebd.). Das Bezeichnende in Bezug auf jene Untersuchung ist, dass »Cyberbullying« als Straftat zu Beginn der Untersuchungen im Jahr 2012 nicht im kanadischen Strafgesetzbuch berücksichtigt wird (Woo 2012). Das kanadische Strafgesetzbuch, welches die Grundlage wie Legitimation für die polizeiliche Praxis darstellt, stellt damit eine Ermittlungspraxis performativ her, die nicht in Bezug auf Cyberbullying, sondern insbesondere in Bezug auf den Straftatbestand der »Belästigung« ermittelt (Woo 2012; Dean 2012). Als Aspekt der Sektion 264 des kanadischen Strafgesetzbuches ist »Criminal Harassment« nämlich generell unter Strafe gestellt (Dean 2012; Government of Canada Justice Laws Website 2016).

Es wird also deutlich, inwiefern das Phänomen mediatisierter Missachtung im Fall Amanda Todd auch durch das kanadische Rechtssystem, genauer: das kanadische Strafgesetzbuch, mitkonstituiert wird. So verstanden wird plausibel, inwiefern das Internet in diesem Kontext – typisch für den Cybermobbing-Diskurs – lediglich als Waffe zur Ausübung krimineller Handlungen diskursiviert wird. Im hier vorliegenden Fall ist das Internet entsprechend ein vom Menschen instrumentalisiertes Medium, welches nicht etwa als konstitutiv für das Phänomen in den Blick gerät, sondern als dem Menschen gegenüberstehendes Medium, welches er sich als Instrument aneignet. Dies scheint insofern plausibel, als damit menschliche Täter\_innen, d.h. Schurk\_innen, die sich des Internets als Waffe bedienen, hergestellt werden, welche wiederum die Grundlage für die Gerichtsbarkeit innerhalb juridischer Diskurse generell darstellen.

### **Zur Medialität des Phänomens mediatisierter Missachtung im Fall Amanda Todd**

Im Folgenden möchte ich aufzeigen, dass die Medialität des Internets konstitutiv für das Phänomen mediatisierte Missachtung im hier vorliegenden Fall ist, bevor ich auf die zuvor benannte Trias zurückkommen werde. Ein näherer Blick auf

die Medialität der Plattform BLOGTV, die mittlerweile YOUNOW<sup>47</sup> heißt, macht dies deutlich. Dabei handelt es sich um die Plattform, auf der Amanda Todd sich bewegte und ihren nackten Oberkörper zeigte (TheDailyCapperNews 2012; Huffingtonpost.ca 2013).<sup>48</sup> Auf der Plattform stellen sich insbesondere Jugendliche vor der Webcam dar. Rechts neben dem Player befindet sich ein Chat-Fenster, dort kann potenziell jede/r kommentieren oder Fragen stellen, der auf der Plattform angemeldet ist. Die Anmeldung ist allerdings nur über die Internetdienste TWITTER, FACEBOOK, GOOGLE oder INSTAGRAM möglich, was die Verweisstruktur des Internets markiert. Die sich vor der Webcam inszenierenden und konstituierenden Subjekte haben die Möglichkeit, auf Fragen und Kommentare direkt einzugehen. Die unterschiedlichen Streams werden über die Hashtag-Funktion sortiert. Unter dem Hashtag ›#girls‹ versammeln sich zumeist junge Menschen, die nicht zuletzt als weiblich konnotierte Attribute zur Schau stellen, entweder tanzen, singen oder auch nur dasitzen und teilweise gelangweilt über dies und jenes sprechen. Nicht selten stellen junge Menschen ihre als weiblich konnotierten Dekolletés zur Schau. Für jenen Ausschnitt, der Gesicht und Dekolleté zeigt ist die Apparatur der Kamera konstitutiv, da die Größe des Bildsensors der Kamera sowie die Brennweite des Kameraobjektivs den sichtbaren Ausschnitt mitbestimmt. Herkömmliche Webcams erfassen zumeist gerade noch das Gesicht und den oberen Oberkörper, wenn man von einem Abstand von Kamera und Subjekt von ca. 40cm ausgeht. Jenseits dieser hier nur kurz ange-deuteten exhibitionistisch orientierten und in Bezug auf das Weibliche durchaus auch sexualisierten Kultur der Selbstinszenierung gibt es eine zentrale technische Funktionen auf der Plattform, die ein Spezifikum ihrer Medialität darstellt: Die Plattform verfügt über eine sogenannte »capture a moment«-Funktion (vgl. YouNow Support.com 2016).<sup>49</sup> Damit ist es möglich, einen spezifischen Moment während des Streams zu erfassen, in seinem Profil zu speichern und anderen User\_innen zur Verfügung zu stellen. Das Besondere an dieser Funktion – im Vergleich zu anderen Bildschirmfoto-Funktionen, die fester Bestandteil von Betriebssystemen sind – ist die Temporalität der Aufzeichnung. Die ›Capture‹-Aufnahmefunktion nimmt nicht erst ab jenem Moment auf, in dem man die virtuelle Funktionstaste auf der Nutzeroberfläche aktiviert, sondern die entstandene Aufnahme beginnt ca. 10 Sekunden *vor* dem Moment der Nutzung der

---

47 <https://www.younow.com/> (18.10.2016).

48 Die folgenden Ausführungen zur Plattform YOUNOW basieren auf eigenen Recherchen auf YOUNOW.

49 Das Streaming-Portal OMEGLE verfügt ebenfalls über eine ›Capture‹-Funktion, die Vergangenes in die Gegenwart holt, vgl. <http://www.omegle.com/> (13.11.2016).

Funktionstaste und endet nur ca. 3 Sekunden danach. Das ermöglicht es also, *nachdem* ein spezifischer Moment schon vergangen ist, noch eine Aufnahme anzufertigen, der jenen *vergangenen* Moment in die immer wiederholbare *Gegenwart* holt. Jene Erfassung lässt sich dann auf der Plattform sowie darüber hinaus posten und verlinken, was bedeutet, dass sie sowohl im eigenen Profil gespeichert wird, als auch, dass die Aufnahme unmittelbar anderen User\_innen auf teilweise anderen Plattformen zur Verfügung gestellt wird. Diese technische Funktion wird in der Praxis nicht selten dafür genutzt, um Momente, in denen ein größerer Ausschnitt eines als weiblich attribuierten Dekolletés zu sehen war, in die Gegenwart zu holen oder eben Momente, in denen junge Frauen ihren Körper entblößen. Dieser Umstand wird belegt durch Websites, welche insbesondere Nackt-Aufnahmen junger weiblicher Nutzer\_innen der ›Capture‹-Funktion ausstellen und sich aufgrund der Altersstruktur der Nutzer\_innen an den Grenzen zur Kinderpornografie bewegen.<sup>50</sup> Die bereits angesprochene machtvolle Praxis des Cappings, d.h. junge Frauen mittels kommunikativer Strategien der Anerkennung dazu zu bewegen, ihren Körper zu entblößen, um dann jenen Moment aufzunehmen und öffentlich zu teilen, basiert also auch auf der Medialität dieser Streaming-Plattformen, die über eine Capture-Funktion verfügen (vgl. Morris 2012; Huffingtonpost.ca 2013). Die Online-Zeitung Huffingtonpost British Columbia schreibt über den Fall Amanda Todd:

»Amanda's troubles began in late 2010 when she was on her webcam with more than 150 viewers watching her on the now-defunct BlogTV livestream video site. When she lifted her shirt, someone captured a freeze frame and posted the photo to a porn site« (Huffingtonpost.ca 2013).

Beim ›Capping‹ bzw. im Falle der Erpressung mit jenen Aufnahmen entstehenden Sachverhalt der ›Sextortion‹ handelt es sich also um eine *medientechnologisch bedingte* Praxis, die juristisch betrachtet lediglich als vom Menschen ausgehende Praxis in den Blick geraten kann, um Gerichtsbarkeit herzustellen. Dies wird auch deutlich, wenn man sich die Berichte über die Empfehlungen der Polizei näher anschaut, die gegeben worden sind, als Amanda Todds Mutter bei der Polizei Anzeige erstattet:

»I would highly recommend that Amanda close all her Facebook and email accounts at this time,« the constable wrote to the then 14-year-old's mother. »If Amanda does not stay off the internet and/or take steps to protect herself online ... there is only so much we as the police can do« (Huffingtonpost.ca 2013).

---

50 Auf die Angabe der Verweise auf die entsprechenden Seiten wird hier verzichtet.

Das Internet wird hier zum gefährlichen Medium per se, vor dem es sich zu schützen gilt. Es geht an dieser Stelle nicht darum, die rechtliche Praxis zu kritisieren. Es geht vielmehr darum, die diskursiv-materielle Produktivität jener Praxis zu untersuchen. Diese zeigt auf, dass die Unkontrollierbarkeit von digitalen Daten das Rechtssystem auf die Probe stellt. Da das Medium Internet über staatspolitische Grenzen hinweg funktioniert, ergeben sich darüber hinaus Fragen danach, welches rechtliche Anknüpfungsprinzip bei der Strafverfolgung geltend gemacht wird, was die rechtliche Lage weiter verkompliziert (vgl. Paramonova 2013: 55; 159).<sup>51</sup>

Ausgehend von der heuristischen Folie der Trias von ›Opfer‹, ›Schurke‹ und ›Held‹ scheint daher offensichtlich zu werden, dass der Rechtsstaat im hier vorliegenden Fall nicht über jene Souveränität verfügt, die ihn als Helden bei der Wiederherstellung von Recht und Ordnung rahmen könnte. Es ist vielmehr so, dass die »eigentliche Macht des Staates enteignet und auf seine Bürger übertragen« wird (Butler 2006: 131). Bei jenen Bürger\_innen, die stellvertretend für den Rechtsstaat Recht und Ordnung nach eigenen Prinzipien wiederherzustellen suchen, handelt es sich zuvorderst um das Hactivism-Kollektiv ANONYMOUS. ANONYMOUS ist eine amorphe, internationale Gruppe Einzelner (Hampson 2012: 513), die sich nicht zuletzt über 4CHAN formiert und ihre Aktionen selbst als zivilen Ungehorsam diskursiviert (vgl. Anon 2013), d.h. als »prinzipienbasierten und absichtlich rechtswidrigen Protestakt« (Züger 2014: 47). Jene Kontextualisierung ihrer Aktionen dient gleichermaßen der Legitimation digitaler Protestaktionen, nicht selten mit einem Verweis auf Demokratiedefizite (vgl. ebd.: 472f.; Anon 2013). Es handelt sich allerdings um ein Kollektiv, welches sowohl in der Realität wie in der Virtualität aktiv ist. ANONYMOUS, wie auch weitere Hactivism-Gruppierungen, teilen zumeist eines ihrer zentralsten Anliegen: »Die Forderung der Teilhabe an Information und Entscheidungsprozessen lässt sich als eine treibende Kraft für zivilen Ungehorsam im Internet identifizieren« (Züger 2014: 482). Das Besondere von Hactivism-Gruppierungen im Allgemeinen ist, dass sie nicht mehr auf der innerstaatlichen Dialektik von Bürger\_innen und Staat festgeschrieben sind (Züger 2014:474), d.h. ihre Aktionen richten sich nicht unweigerlich *gegen* den Staat, sondern auch gegen andere Institutionen (vgl. Anon 2013).

Am 19.10.2012 veröffentlichte ANONYMOUS ein YouTube-Video in der Ästhetik einer Nachrichtensendung (Humor Negro 2012; vgl. Abb. 18). Mithilfe von Orchestermusik wird einleitend eine Klimax hergestellt, die auch als Affektansprache zu verstehen ist. Im Anschluss sieht man eine in einem schwarzen

---

51 Vgl. auch Kap. 4.

Cape verhüllte Person, welche die für ANONYMOUS typische Guy-Fawkes-Maske trägt. Jene Maske – über die sicher noch viel mehr zu sagen wäre – hat Symbolcharakter: Sie bezieht sich auf den Comic *V WIE VENDETTA* (V for Vendetta 1982) bzw. die gleichnamige Verfilmung aus dem Jahr 2005 (*V for Vendetta* 2005) und verweist damit symbolisch auf die männliche Figur eines Freiheitskämpfers, der auch mit den Mitteln der Blutrache gegen den Staat kämpft. Mit der Wiederaufführung jener Maske, die im Comic wie im Film in Anlehnung an die Geschichte von Guy Fawkes für den Freiheitskämpfer V steht, stellt ANONYMOUS seine politische Identität über einen ikonografischen Topos her, der auch als popkulturelles Phänomen betrachtet werden kann (vgl. Kohns 2012: 93). Während Guy Fawkes bei seinem Putschversuch scheiterte, gelingt es V, dem Protagonisten mit der Guy-Fawkes-Maske in der popkulturellen Wiederaufführung der Geschichte in Comic und Film, den autoritären Staat zu stürzen (*V for Vendetta* 1982; 2005). Neben der Wiederholung jenes gegen den Staat gerichteten Heldentums dient die Maske der Sicherung der Anonymität Beteiligten in der Realität wie Virtualität (vgl. Abb. 18).

Zurück zu dem Video von ANONYMOUS. Der/die Maskenträger\_in sitzt an einem Tisch, hält wenige weiße Zettel in der Hand. Die Stimme des Maskenträgers bzw. der Maskenträgerin wird mittels einer computergenerierten Stimme simuliert, so dass es so wirkt, als würde der/die Maskenträger\_in den Text vorlesen:

»hello citizens of the world  
we are anonymous  
knowledge is free  
we are anonymous  
we are legion  
we do not forget  
we do not forgive  
expect us  
we are watching you  
to the students and adults who bullied the student amanda todd  
we have a message for you  
we know who you are  
we know what you did  
we are all around  
we are your neighbors your friends your family  
we know where you live

take responsibility for your actions as far the cyberbullies that posted derogatory comments on amanda todd's video  
 we will find out who you are  
 we will make you accountable  
 we do not forget  
 we do not forgive  
 expect us [...]« (Humor Negro 2012).



Abbildung 18: Anonymous-Video bei YOUTUBE. Ankündigung einer Hetzjagd

Mit dieser Adressierung derjenigen, die für das Bullying von Amanda Todd verantwortlich gemacht werden, ist zugleich eine Drohung wie Erpressung kommuniziert. Der Hinweis darauf, dass die Identität derjenigen, die hier als Verantwortliche performativ hergestellt werden, ANONYMOUS bereits bekannt sei, stellt ein bedrohliches Szenario her, das unmittelbar in einer Forderung mündet: »take responsibility for your actions as far the cyberbullies that posted derogatory comments on amanda todd's video« (ebd.). Die Tatsache, dass sich das Video auf der narrativen Ebene widerspricht, da es zum einen heißt: »we know who you are« und zum anderen »we will find out who you are« (ebd.), schafft zusätzlich eine gewisse Unsicherheit in Bezug auf den Stand der »Ermittlungen«, so dass der potenzielle Effekt darin besteht, die Adressierten zu verunsichern.

Dass es sich bei ANONYMOUS um ein Kollektiv Einzelner handelt und nicht etwa um eine strukturierte und koordinierte Gruppe, wird hier insofern deutlich, als dass bereits ein paar Tage zuvor, am 14.10.2012, vier Tage nach dem Tod von Amanda Todd auf TWITTER der Name sowie die Adresse derjenigen Person, die für Amanda Todds Selbstmord verantwortlich sein soll, veröffentlicht wird (Anonymous via Twitter 2012). Auch die Chatprotokolle, die in diesem Rahmen die Funktion haben, die Schuld des Verdächtigen zu beweisen, lassen sich dort einsehen. Der angeblich Verantwortliche wurde also von Anonymous gedoxxed. Beide Netz-Beiträge fokussieren also auf unterschiedliche Aspekte der Geschichte über mediatisierte Missachtung im Fall von Amanda Todd. Während die Veröffentlichung der persönlichen Daten auf einen Täter zielt, der insbesondere für die Erpressung mit dem freizügigen Foto verantwortlich gemacht wird, adressiert das YouTube-Video insbesondere diejenigen, die Amanda Todd mit diffamierenden Kommentaren adressierten. Es entwickelt sich eine selbstermächtigte Investigativ-Praxis: »Although the mainstream media has lost interest, a few online activists have been tirelessly investigating the case in what appears to be a reaction to the total lack of action from the RCMP« (McGuire 2013). Was entsteht, ist eine Hetzjagd im Netz, die nicht zuletzt auch normativ durch Redefreiheit geschützt wird, die von Anonymous auch als moralische Aufgabe verstanden wird. So fordert Anonymous: »Truth, freedom and the removal of censorship« (Anon 2013). Der Effekt ist, dass der Beschuldigte im Netz mit diffamierenden Adressierungen angegriffen und bedroht wird (Schütten 2012).

Als Legitimation der Veröffentlichung persönlicher Daten des Beschuldigten dient der Verweis auf die Medienkompetenz, die der Polizei abgesprochen wird, die aber als Notwendigkeit gerahmt wird, den Täter zu finden und zu rächen. Die Capping-Community veröffentlicht am 11.10.2012 ein Video auf YouTube mit einem Statement. Dies ist insbesondere deswegen interessant, da der Fall Amanda Todd in der Öffentlichkeit auch als Fall von Capping betrachtet wird. Die Community grenzt sich allerdings von dem angeblichen Täter ab, indem darauf verwiesen wird, dass die Erpressung mit dem aufgezeichneten Material nicht im Sinne der Community sei (TheDailyCapperNews 2012). In dem Video im Stil einer Animation einer Nachrichtensendung geht es zudem darum, polizeiliches Unvermögen bei der Ermittlung des angeblichen Täters performativ herzustellen:

»[...] police investigators have no understanding of the internet at all. While people have made amanda todd's case into an example of bullying. What they tend to overlook is that capping and blackmail are aspects of the story contrary to what the media believes. This wasn't just a petty case of cyberbullying for them. To continue, to get the capping com-

munity mixed up with cases such as sexting is just insulting as most of you know. She [Amanda Todd, Erg. d. Verf.] states that she did in fact contact the police about her situation. Obviously they were of no real assistance. It truly is a sad reality that the only time the police will really care is after someone loses their life. The unfortunate thing is that's not going to change even after all of this [...]« (ebd.).

Hier wird deutlich, dass die ›Aufklärung‹ auch der Richtigstellung dessen dient, dass der hier vorliegende Fall nicht ›nur‹ ein Fall von Cyberbullying darstellt, sondern auch um einen Fall des Cappings und der Erpressung. Jene Richtigstellung dient gleichzeitig der Erzeugung der Evidenz polizeilichen Unvermögens, den Fall angemessen zu untersuchen. Im Folgenden dient das Videos insbesondere der Beweisführung, dass es sich bei dem von ANONYMOUS ausfindig gemachten Täter tatsächlich um den Schuldigen handele – jenseits der polizeilichen Feststellung, dass es hierfür keine Beweise gebe:

»So there is the timeline between December 18th and January 4th when Amanda started receiving the threats with her pictures being spread so quickly you'd think anyone could be her blackmailer [...] So if you wondered how certain names like Kody's tend to always come up the reason is because people are aware of their history because lax enforcement didn't do anything about the stalker when they had the chance. Anonymous took it upon themselves to find and track down the perpetrator. They were able to identify known hacker and blackmailer [*Name des Verdächtigen*] as the man responsible although the docs they posted was slightly off. [...] However according to the very intelligent Canadian law enforcement it's all just one big coincidence just because someone with the exact same name in the exact same area that fits the exact same description given by a young girl that he openly tormented around the same time Amanda received her threats« (ebd.).

Die Frage nach der Kompetenz polizeilicher Arbeit in diesem Fall definiert sich also, wie im Zitat deutlich wird, insbesondere über den Aspekt der Medienkompetenz. Im Anschluss an die Differenz Medienkompetenz haben/nicht haben entsteht auch die Differenz von zivilem Ungehorsam/Rechtsstaat. In dieser Logik ist der Rechtsstaat jener, der über keine Medienkompetenz verfügt, wohingegen ANONYMOUS sowie auch die Capping-Community über Medienkompetenz verfügen. Da jene Kompetenz hier als Notwendigkeit diskursiviert wird, den angeblichen ›Täter‹ ausfindig zu machen, wird mithilfe dieser diskursiven Strategie das Handeln jenseits des Rechtsstaats legitimiert.

### **Materialisierungen der Trias Opfer – Schurke – Held**

Die Diskursivierung des Verhältnisses von Mensch und Medium entlang der Frage nach Medienkompetenz führt nun zu einer Verdoppelung der zu Anfang

aufgeworfenen Trias von ›Opfer‹, ›Täter‹ und ›Held‹ und macht es notwendig, die von Jörg Metelmann vorgeschlagene Spezifizierung von ›Opfer‹, ›Schurke‹ und ›Held‹ (Metelmann 2016: 160) auszudifferenzieren. In Anlehnung an Jacques Derridas Ausführungen zu SCHURKEN (2006), lässt sich nämlich aufzeigen, dass der ›Schurke‹ eine Figur ist, die unweigerlich mit der Perspektive des Rechtsstaats insofern zusammengeht, als er nur außerhalb des *Gesetzes* überhaupt sein kann (Derrida 2006: 11; 96). Bei der Macht des Schurken handelt es sich um eine »illegale Macht außerhalb des Gesetzes« (ebd.). Die männlich konnotierte Figur des Schurken ist also das Andere des gesetzestreuem Bürgers bzw. der Bürgerin und ist genau dadurch definiert: den Gesetzesbruch. Während also der Staat und seine Polizei den Schurken jagen, adressiert die Hetzjagd von ANONYMOUS nicht etwa in erster Linie einen Gesetzesbrecher, sondern einen Tabubrecher. Der Tabubrecher, den ich hier den Bösewicht<sup>52</sup> nenne, zeichnet sich im hier gemeinten Sinne eben nicht in erster Linie dadurch aus, dass er das Gesetz übertritt, sondern dass er *moralische Regeln* bricht. Der Bösewicht ist in dem gemeinten Sinne kein Straftäter, wohl aber ein als männlich konnotiertewr Tabubrecher, er agiert im Abseits der *Moralität*. Der von ANONYMOUS gejagte Bösewicht wird nicht zuletzt als Überschreitender moralischer Regeln und Normen im Kontext der Diskussionen über die Hetzjagd in unterschiedlichen Teilöffentlichkeiten im Netz als Bösewicht im Hinblick auf sexuelle Regeln und Normen diskursiviert. Nach der Ankündigung der Hetzjagd von ANONYMOUS und als Kommentar zu der Veröffentlichung der persönlichen Daten des angeblichen Bösewichts bejubelt eine Vielzahl an User\_innen das Engagement von ANONYMOUS mit dem Verweis darauf, dass Pädophile und/oder Perverse zur Verantwortung gezogen werden müssen: »Anonymous that was so gallant. Hopefully charges will follow. Please keep rounding up pedophile scum« (Democratic Gremlin via Twitter 2012). Weiter heißt es: »Pervs like this need to be outed and held accountable for their actions. Victimized vulnerable kids is abominable« (george densley via Twitter 2012), und: »...get his in a umm BIG way. They don't like pedos in the joint« (Mike Flynn via Twitter 2012). Im Zuge der moralischen Einordnung des angeblichen Täters als perverser/pädophiler Bösewicht wird nicht nur die Veröffentlichung der persönlichen Daten im positiven Sinne

---

52 Der Begriff Bösewicht verweist ebenso auf eine männliche Figuration. Hier geht es allerdings nicht darum, Abweichungen von moralisch aufgeladenen Normen als per se männliche Praxis zu etikettieren, sondern darum *sichtbar* zu machen, dass der Bösewicht im hier vorliegenden Fall als männliche Figuration imaginiert und adressiert wird. Zudem scheint der Begriff ›Bösewicht‹ insofern passend zu sein, als er die für das Moralische leitende Differenz von gut und böse zitiert.

anerkannt, sondern auch die Tatsache legitimiert, dass der ›Gedoxte‹ im Anschluss massiver mediatisierter Missachtung ausgesetzt wird. Bei dieser Form der ›Blutrache‹ stellt sich zumindest nicht zuvorderst die Frage nach dem Gesetz, sondern es geht um eine ›Auge-um-Auge‹-Strategie, die über Moralität legitimiert wird.

Bemerkenswerterweise lässt sich zeigen, dass jene Strategie von ANONYMOUS auf denselben diskursiven Rahmungen beruht wie jene, die sie jagen. Der bereits beschriebene Nexus von Individualismus und Moralismus (Butler 2012: 33), der grundlegend dafür ist, souveräne Akteure herzustellen, die insbesondere am Prinzip der Redefreiheit orientiert sind, ist zum einen die Grundlage für diejenigen, die diffamierenden Adressierungen von Amanda Todd, selbst nach ihrem Tod, legitimieren. Gleichzeitig ist dieser Nexus ebenso Grundlage für ANONYMOUS insofern, als es sich um eine Form zivilen Ungehorsams handelt, die, moralisch motiviert und legitimiert, die Souveränität Einzelner jenseits des Gesetzes performativ herstellt. Das erneute Lesen des Zitats von Judith Butler macht dies deutlich:

»Sowohl der Diskurs des Individualismus als auch der des Moralismus (verstanden als das Moment, in dem sich Moral in öffentlichen Akten der Denunziation erschöpft) gehen davon aus, daß das Individuum das erste Glied der Kausalkette ist, die den Sinn von Verantwortlichkeit bildet« (Butler 2012: 32f.).

Jener von Butler beschriebenen Nexus materialisiert sich im Kontext neoliberaler Diskurse *erstens* darin, die Selbstverantwortlichkeit von Amanda Todd zu betonen sowie die ungleiche Verteilung der Betrauung von Menschen als unmoralisch zu beklagen. Im Kontext von zivilem Ungehorsam, bzw. genauer: der Hacktivism-Gruppierung ANONYMOUS, materialisiert sich jener Nexus *zweitens* in Form einer souveränen Hetzjagd im Schatten des Rechtsstaats, die ANONYMOUS zum souveränen wie moralischen Helden im Kampf gegen unmoralische Bösewichte macht. Beiden Materialisierungen ist gemeinsam, dass sie Rache und Vergeltung unter dem Deckmantel der Moralität legitimieren. Mediatisierte Missachtung kann in diesem Kontext als Effekt eben jener Moralität betrachtet werden. Es lässt sich also zeigen, dass sowohl ANONYMOUS als auch ANONYMOUS' Bösewicht auf demselben Nexus von Individualismus und Moralismus beruhen und damit zwei Seiten *derselben* Medaille sind.

Zurück zu unserer Trias. Aus der Perspektive des Rechtsstaats spezifiziert sich jene Trias in der Form Opfer – Schurke – Polizei.<sup>53</sup> Der Bezugsrahmen dieser Trias ist das Gesetz und der Dualismus von Recht/Unrecht. Auf der Seite von Anonymous als Teil zivilen Ungehorsams wird die Trias als Trias von Opfer – Bösewicht – Anonymous spezifiziert. Der Bezugsrahmen hier ist die Moral und der Dualismus von Gut und Böse.

Sowohl über das Gesetz als auch über die Moral werden ›Opfer‹ performativ hergestellt. Das unterscheidet also den rechtsstaatlichen Diskurs und den Diskurs zivilen Ungehorsams von jener bereits beschriebenen neoliberalen Diskursivierung des Falls. Im Kontext neoliberaler Argumentation wird der Position des ›Opfers‹ die moralisch privilegierte Position entzogen. Was entsteht, sind selbstverantwortliche Täter\_innen. Im Kontext rechtsstaatlicher Diskurse sowie der Diskurse im Kontext zivilen Ungehorsams und Anonymous erhält Amanda Todd damit ihre ›privilegierte Position als Opfer‹ zurück: Im ersten Fall als rechtlich privilegiertes ›Opfer‹ und im zweiten Fall als moralisch privilegiertes ›Opfer‹. Die Jagd des Schurken bzw. des Bösewichts basiert folglich auf der Konstitution eines moralisch wie rechtlich privilegierten Opfers, was zugleich die Grundlage für die Konstitution des Heldentums ist.

Doch die Position des Helden ist ebenso fragil, wie jene des Schurken und des Bösewichts: Der von Anonymous Beschuldigte, der für die Erpressung mit dem freizügigen Foto von Anonymous verantwortlich gemacht wird und dessen persönliche Daten von Anonymous auf Twitter publiziert werden (Twitter 2012), wird von der zuständigen Polizeibehörde überprüft und vor dem Provincial Court angehört (The Daily Dot 2012). Hier zeigt sich deutlich, dass der rechtsstaatliche Diskurs und sein ziviles Gegenüber durchaus aufeinander verweisen. Der Beschuldigte wird von der Judikative als »person of no interest« im Fall Amanda Todd befunden (ebd.). Dennoch wird er von der Judikative als Teil eines kinderpornografischen Rings im Netz identifiziert, auch nicht zuletzt deswegen, weil durch die Veröffentlichung seines Namens durch ANONYMOUS via Twitter sowie der Ankündigung weiterer Recherchen User\_innen im Netz Hinweise suchen und finden, um die pädophilen Neigungen des Beschuldigten als evident zu markieren. Im Frühjahr 2014 gibt die Royal Canadian Mounted

---

53 Dass die Polizei die Heldenposition in der Trias von Opfer/Schurke/Polizei einnimmt, zeigt sich beispielsweise darin, dass bei der Festnahme von Verdächtigen seltener der/die Staatsanwält\_in im Fokus steht, wenn es darum geht, die Festsetzung Verdächtiger als Verdienst Einzelner festzulegen, sondern zumeist Einzelne der Polizei im Fokus der Berichterstattung stehen, wobei sie dadurch nicht zuletzt als Helden bzw. Heldinnen performativ hergestellt werden (vgl. exemplarisch Kleine Zeitung.at 2016).

Police (RCMP) bekannt, dass sie, in Kooperation mit den niederländischen Behörden, einen niederländischen Staatsbürger ausfindig gemacht habe, der u.a. Amanda Todd mit dem freizügigen Foto erpresst haben soll (CBC News 2014). Nun kommt also die Polizei als Anwärtin für die Heldenposition wieder ins Spiel. Der Tatverdächtige soll wegen fünf Vergehen angeklagt werden: Erpressung, das Anlocken Minderjähriger über das Internet, kriminelle Belästigung und der Besitz und die Verbreitung von Kinderpornografie (ebd.). Zwar gebe es auch Hinweise darauf, dass der Verdächtige ältere, männliche Internetuser mit freizügigen Fotos erpresst habe (ebd.), allerdings wird der Rechtsfall Amanda Todd in der geschlechterstereotypen Gegenüberstellung von weiblichem ›Opfer‹ und männlichem ›Täter‹ diskutiert.

Wie schwierig sich die Rechtslage in einem über Staatsgrenzen hinweggehenden Fall darstellt, zeigt der hier vorliegende Fall: Um den Verdächtigen nach Kanada auszuliefern, muss eine sogenannte »extra-territorial offence« nachgewiesen werden, d.h. eine Straftat, die zwar außerhalb von Kanada stattgefunden, aber eine kanadische Staatsbürgerin geschädigt hat (The Globe and Mail.com 2014). Hier stellt sich also die bereits aufgeworfene Frage nach der Anknüpfung an verschiedene Rechtsprinzipien. Die Auslieferung des Verdächtigen an Kanada wurde mittlerweile von den niederländischen Behörden genehmigt, allerdings erst nachdem ihm der Prozess in den Niederlanden gemacht worden ist. Kanadas Auslieferungersuchen sei allerdings nicht auf den Fall Amanda Todd zurückzuführen, sondern beziehe sich auf eine Reihe von Straftaten in Amanda Todds virtuellem Umfeld (BBC.com 2016). Dennoch wird der verdächtige Niederländer als Schurke im Fall Amanda Todd diskursiviert und die kanadische Polizei findet sich in der Heldenposition (ebd.; Omand 2016).

Darüber hinaus zeigt sich, inwiefern Gesetze einer prozessualen Logik entsprechen: Am 9. Dezember 2014 wurde in Kanada die königliche Zustimmung (royal assent) für ein neues Anti-Cyberbullying-Gesetz gegeben, das bereits vom kanadischen Parlament verabschiedet worden ist: C-13. Der Kurztitel des neuen Gesetzes lautet »Protecting Canadians from Online Crime Act« (Government of Canada 2014; vgl. NoBullying.com 2015). In einem für die RCMP herausgegebenen »Handbook for Police and Crown Prosecutors on Criminal Harassment« (Department of Justice 2016) taucht u.a. Amanda Todd namentlich als Beispiel für Selbstmordfälle, verursacht durch Cyberbullying, auf (ebd., Fn 79): »Examples include: Amanda Todd, a 15-year old girl from Port Coquitlam B.C., whose suicide in October of 2012 was attributed to cyberbullying through the social networking site Facebook [...]« (ebd.), wobei der hier diskutierte Fall zu einem Cybermobbing-Fall auf FACEBOOK wird. Die Gesetzesänderung, die an dieser Stelle nicht näher in den Blick genommen werden kann, diskursiviert fortlaufend

das Internet als Waffe. So heißt der Absatz 1.6., in dessen Rahmen der Fall hier verhandelt wird, »Using Technology to Criminally Harass (a.k.a. Cyberstalking, Online Criminal Harassment, and Cyberbullying)« (ebd.). Die mediale Aufmerksamkeit der Geschichte von Amanda Todd kann damit auch als Aspekt der Prozesshaftigkeit der diskursiv-materiellen Relationen im Spannungsfeld von Moralität, Individualität und Rechtsstaatlichkeit verstanden werden. Allerdings wird auch deutlich, dass es sich bei jener Prozesshaftigkeit, die sich beispielsweise in der Modifikation geltenden Rechts materialialisiert, *nicht* um eine Rekonfiguration der Verletzungsmacht bzw. -gewalt mediatisierter Missachtung handelt. Die Verschärfung der Gesetzeslage ist nach wie vor daran orientiert, »Opfer« wie »Täter\_innen« bzw. »Schurken« zu erzeugen, negiert damit die Handlungsmacht der Adressierten mediatisierter Missachtung und restabilisiert rechtsstaatliche Souveränität mittels einer als legitim erscheinenden paternalistische Schutzhaltung (vgl. Butler 2014b: 14). In diesem Zusammenhang wird die Frage nach der Verletzbarkeit also für eine Restabilisierung und Relegitimierung der Souveränität des Staates instrumentalisiert (ebd.: 18). Die Verschärfung der Gesetzestexte kann in diesem Sinne als »Ausdruck einer Krise juristischer Legitimität« (Elsaesser 2008: 30) betrachtet werden, was überhaupt erst die Voraussetzung für die Etablierung der Hactivism-Gruppierung ANONYMOUS darstellt.

Betrachtet man die Geschichte von Amanda Todd nun unter dem Gesichtspunkt der Möglichkeit zur Rekonfiguration mediatisierter Missachtung und ihrer Verletzungsmacht, so lässt sich ein gewisses Unbehagen bei dem Nachdenken über diese Frage nicht leugnen. Jenes Unbehagen rührt wohl daher, dass die hier diskutierte Geschichte nicht lediglich als eine Geschichte mediatisierter Missachtung in den Blick geraten ist, sondern auch als eine Geschichte mediatisierter Gewalt, die ein Leben vernichtet hat.

Lassen sich in einer solchen Geschichte dennoch Rekonfigurationen mediatisierter Missachtung ausmachen? Was wäre beispielsweise, wenn die Inszenierung als »Opfer« nicht bloß Teil der Narration einer *eigenen* Erfahrung in den Blick gerät, die *selbst* erlebt wurde und *individuelle* materielle Effekte hat, sondern wenn jene Narration als Sichtbarmachung eines *Kollektiv*phänomens gelesen werden würde?

### 6.3.3 Rekonfigurationen: Zur Sichtbarmachung von Verletzbarkeit

Wenn wir unter Macht die »handelnde Einwirkung auf Handeln« (Foucault 2005b: 255) verstehen, so setzt jenes Verständnis von Macht voraus, dass die Subjekte, auf die sich jene handelnde Einwirkung bezieht, Handlungsmöglich-

keiten haben. So lassen sich Aspekte der hier diskutierten Geschichte als Aspekte von Macht betrachten. Und genau hier ergibt sich die Möglichkeit zur Rekonfiguration mediatisierter Missachtung, die nicht zuvorderst eine Frage individueller und souveräner Entscheidungen Einzelner ist, sondern jenes Gefüge modifiziert, welches erst die Verletzungsmacht bedingt. Allerdings: Wenn jene Handlungsmöglichkeiten weder sagbar noch sichtbar sind, wenn die diskursive Rahmung der Situation keinen Spielraum mehr lässt, wenn nur noch Passivität und Stillstand herrscht und Widerstand nur gebrochen wird, dann handelt es sich um Gewaltbeziehungen, die sich unmittelbar materialisieren und keinen Möglichkeitsraum mehr zulassen: »Sie zwingen, biegen, brechen, zerstören« (Foucault 2005b: 255). Da der hier vorliegende Fall sowohl Macht- als auch Gewaltaspekte berührt, möchte ich die Geschichte zweiteilen: Ich wende mich in einem *ersten* Schritt Aspekten zu, welche auf die Rekonfiguration mediatisierter Missachtung Bezug nehmen. In einem *zweiten* Schritt verweise ich allerdings darauf, dass diese Möglichkeiten niemals als (Heils-)Versprechen gelesen werden können.

In welcher Hinsicht kann die hier vorliegende Geschichte also auch als Geschichte der kritischen Rekonfiguration der Verletzungsmacht mediatisierter Missachtung gelesen werden?

Ich möchte im Folgenden eine Lesart der hier vorliegenden Geschichte vorschlagen, welche die Möglichkeit zur Rekonfiguration der Verletzungsmacht mediatisierter Missachtung in der *Sichtbarmachung* von *allgemeiner Verletzbarkeit* sieht. Allgemein deshalb, da es hier nicht um individuelle Verletzbarkeiten geht, sondern um Verletzbarkeit als grundsätzliche Bedingtheit jedweden Seins. Dieser Unterschied ist insbesondere in der hier vorliegenden Geschichte zentral. Die Analyse des Bekenntnis-Videos von Amanda Todd, die sie als Betroffene subjektiviert, hat aufgezeigt, dass sich die performative und medientechnologisch bedingte Selbstkonstitution von Amanda Todd innerhalb des Modus' des Sentimentalen prozessiert. Dies wiederum hat eine spezifische Subjektposition zur Folge, sie wird zum »Opfer«. Wie ich bereits ausgeführt habe wird ihre Geschichte so zu einer vermeintlich individuellen Leidensgeschichte, die ihre affektive Wirkmacht dadurch bestätigt, dass sie die körperlichen Effekte mediatisierter Missachtung (wie die Selbstverletzungen) als Evidenz für die Materialität mediatisierter Missachtung einsetzt.

Die Künstlerin und Kuratorin Karin Michalski erörtert in ihrer Auseinandersetzung mit der Sichtbarkeit bzw. Sichtbarmachung »schlechter Gefühle« (Michalski, zit. n. Michaelsen/Michalski 2013: 2) in Anlehnung an die Arbeiten von Lauren Berlant, Heather Love, Sara Ahmed und Ann Cvetkovich die Möglichkeiten zur Politisierung von Gefühlen (ebd.). Die Sichtbarkeit schlechter Gefühle

bzw. von Leidenserfahrungen ist dabei zwar als Grundlage zu betrachten, allerdings nicht als hinreichende Bedingung. Denn erst die Ent-Individualisierung jener körperleiblichen Zustände verdeutliche strukturelle Aspekte ebendieser. Die Herausarbeitung jener strukturellen Dimension kann dabei die Grundlage dafür sein, neoliberale Lesarten von Subjektivität zum *Gegenstand* der Überlegungen zu machen: »Z.B. wird Depression üblicherweise als individuelle Erfahrung dargestellt, der mit Coaching, Therapien und Medikamenten begegnet werden muss. Als sei es ein Defekt, den wir individuell korrigieren müssen« (Michalski, zit. n. ebd.). Die Sichtbarmachung dessen, »[...] *was kollektiv geteilt wird und der Benennung bedarf* [Herv. i. Orig.]« (Michaelsen, zit. n. ebd.), ist damit immer auch an Öffentlichkeiten gebunden. Im hier vorliegenden Fall lässt sich sagen, dass die Veröffentlichung des Videos auf YOUTUBE und die performative Herstellung von »genres of participation«, die wiederum Teilöffentlichkeiten mittels einer Loop-Struktur bilden (vgl. Abb. 14), zu einer Sichtbarmachung verdichteter kultureller Erfahrungsmuster führen (vgl. Metelmann 2016: 159). Innerhalb der Teilöffentlichkeit YOUTUBE entsteht eine weitere Teilöffentlichkeit der »Note Card Stories«, die wiederum anzeigt, dass Leiden eben kein individuelles Leiden darstellt, sondern eine Vielzahl von Gleich- oder Ähnlichgesinnten ähnliche Geschichten erzählen. Potenziell kann jene Teilöffentlichkeit also zu einer Ent-Individualisierung des Leidens als Effekt mediatisierter Missachtung führen. Dies könnte im Weiteren die Grundlage dafür sein, neoliberal orientierte Diskurse, welche die Selbstverantwortlichkeit für die vermeintlich individuelle Situation performativ mit herstellen, ad absurdum zu führen. Wenn außer mir noch eine unüberschaubare Vielzahl innerhalb der Teilöffentlichkeit YOUTUBE ähnliche Geschichten erzählt, wie kann dann noch plausibilisiert werden, dass es sich um eine *individuelle* und *selbst zu verantwortende* Leidensgeschichte handelt? An dieser Stelle entsteht die Möglichkeit zur Rekonfiguration jener zuvor beschriebenen Diskurse samt ihrer Materialisierungen, die an der Selbstverantwortung Einzelner ansetzen und damit die Betrauerbarkeit jener Subjekte negieren. Damit zusammenhängend ergäbe sich die Möglichkeit, die Einordnung von Verletzbarkeit ebenfalls neu zu ordnen: Durch die Sichtbarmachung von Verletzbarkeit als *Kollektivphänomen* ginge es um die Anerkennung der Tatsache, dass jede/r jederzeit ebenso betroffen sein kann, und zwar deshalb, weil Verletzbarkeit sich aus der Relationalität jedweden Seins ergibt. Wenn Verletzbarkeit als Kollektivphänomen sichtbar wird, ergibt sich nämlich die Frage: Warum sollte ich eine Ausnahme sein?

Judith Butler hat in ihrer Relektüre der Schriften von Theodor W. Adorno zur Moralphilosophie gefragt, was es bedeutet, von sich Rechenschaft (accountability) abzulegen (Butler 2014a: 9ff.). Dies scheint mir in diesem Kontext inso-

fern relevant zu sein, als dass Rechenschaft ablegen auch beinhaltet, eine Geschichte über sich zu erzählen und sich zu erklären (Butler 2014a: 9, Fn 1, A.d.Ü.). Butler führt aus:

»Wenn das ›Ich‹ versucht, über sich selbst Rechenschaft abzulegen, kann es sehr wohl bei sich beginnen, aber es wird feststellen, dass dieses selbst bereits in eine gesellschaftliche Zeitlichkeit eingelassen ist, die seine eigenen narrativen Möglichkeiten überschreitet. Ja, wenn das ›Ich‹ Rechenschaft von sich zu geben sucht, Rechenschaft oder eine Erklärung seiner selbst, die seine eigenen Entstehungsbedingungen einschließen muss, dann muss es notwendig zum Gesellschaftstheoretiker werden« (Butler 2014a: 14).

Meiner Ansicht nach leistet die Sichtbarmachung von Leiden in spezifischen Teilöffentlichkeiten der Möglichkeit weiter Vorschub, die medialen Entstehungsbedingungen seiner selbst und eines jedweden Seins in den Blick zu bekommen und damit statt auf vermeintlich individuelle Bedingungen des Seins auf die diskursiv-materiellen Voraussetzungen zu blicken, die Einzelexistenzen auch historisch übersteigen. Die eigene Unverfügbarkeit über die gesellschaftlichen und medientechnologischen Entstehungsbedingungen des Selbst sichtbar zu machen (vgl. Butler 2014a: 15), bedeutet nämlich auch, Subjektivitäten jenseits von Souveränität zu denken. In diesem Sinne hat Sara Ahmed auf die Medialität von Gefühlen verwiesen, um zu betonen, dass Gefühle nicht unmittelbar im Einzelnen entstehen, sondern dass es sich um einen Effekt mediatisierter Wissenspraktiken handelt:

»Hence, whilst sensation and emotion are irreducible, they cannot simply be separated at the level of lived experience. Sensations are mediated, however immediately they seem to impress upon us. Not only do we read such feelings, but how the feelings feel in the first place may be tied to a history of readings, in the sense that the process of *recognition* [Herv. i. Orig.] [...] is bound up with what we *already know* [Herv. i. Orig.]« (Ahmed 2006: 25).

Die Herausstellungen jener Bedingtheit kann mit Barad als Agency insofern verstanden werden, als es neue Möglichkeitsräume für Lesarten jenseits neoliberal orientierte Diskurse schafft (vgl. Barad in Dolphijn/van der Tuin 2009).

*Zweitens* kommen wir nicht umhin zu fragen, in welcher Hinsicht jene Potenzialität im hier vorliegenden Fall gescheitert ist. Es drängt sich die Frage auf, welche Gelingensbedingungen nicht erfüllt worden sind, welche Gründe für das Scheitern des Rekonfigurationspotenzials ausgemacht gemacht werden können. Diese Fragen sind insofern kaum beantwortbar, als mediatisierter Missachtung sich insbesondere auch dadurch auszeichnet, dass ihre Effektivität eben nicht

absehbar ist. Es wird niemals möglich sein, alle vermeintlich relevanten Aspekte einer Konfiguration umfassend und erschöpfend zu erfassen. Ebenso ist im Nachhinein kaum beurteilbar, was gewesen wäre, wenn, d.h. die semantische Kontingenz von Konfigurationen kann weder prospektiv noch retrospektiv aufgelöst werden. Es geht daher im Folgenden nicht um die Frage, was die Bedingungen des Scheiterns der Rekonfiguration tatsächlich waren oder sind, sondern mögliche Kräfte als Heuristik zu diskutieren, die möglicherweise gegen die Potenzialität zur Rekonfiguration mediatisierter Missachtung arbeiten.

In diesem Sinne frage ich, in welchem Verhältnis der Modus des Sentimentalen zum Politischen steht. Das scheint mir insofern sinnvoll, als es sich meiner Ansicht nach um ein konflikthafte Verhältnis handelt, welches zumindest weitere Gedanken dazu nötig macht, auf welche Art und Weise ›schlechte Gefühle‹ in der Öffentlichkeit Sichtbarkeit *jenseits* sentimentaler Darstellungen erlangen können, um damit weitere Möglichkeiten der Rekonfiguration von Verletzbarkeit aufzuzeigen.

So haben Anja Michaelsen und Karin Michalski herausgestellt, dass es sich bei der Politisierung von Gefühlen und Affekten um eine Gratwanderung handelt, »aus eigenen Erfahrungen Wissen zu generieren und dabei nicht zu individualisieren, authentifizieren, sondern eine Distanz aufrecht zu erhalten, um eine strukturelle und kollektive Ebene erfassen zu können« (Michaelsen, zit. n. Michaelsen/Michalski 2013: 4). Der Modus des Sentimentalen läuft dieser Konzeption der Politisierung vermeintlich individueller Gefühle und Affekte allerdings zuwider. Denn die melodramatische, genauer: sentimentale, Inszenierung ist im Kontext digitaler Technologien längst einer der dominantesten Formen medialer Authentizität geworden (vgl. Elsaesser 2008: 27). So betrachtet fungiert der Modus des Sentimentalen bei der Darstellung von Affekt- und Gefühlslagen, wie bereits weiter oben ausgeführt, als individualisierende, pathologisierende Kraft, die passiv verstandene Opferrollen konstituiert. Der Modus des Sentimentalen läuft damit einer »ästhetischen Distanz« (Michaelsen, zit. n. Michaelsen/Michalski 2013: 5) zuwider, die Irritation und damit auch Resignifikation ermöglicht. Jener Aspekt der Distanzschaffung scheint insofern die Grundlage für Rekonfigurationen der Verletzungsmacht mediatisierter Missachtung zu sein, als damit neue Kontexte eröffnet werden können. Die Effektivität der mediatisierten Missachtung im hier vorliegenden Fall hat hingegen aufgezeigt, dass nicht etwa andere Kontexte jenseits neoliberaler Logiken von Selbstverantwortung und souveräner Subjektivität an der Herstellung der Geschichte über mediatisierte Missachtung entstanden sind. Neoliberal orientierte und rechtsstaatliche Diskurse sowie ihre Rückbindung an die Konstitution von Moralität, die lediglich Einzelne produziert, wie Opfer, Schurken oder Bösewichte, sind die Bedin-

gungen jener agentiellen Schnitte, die den Menschen und das Medium Internet als voneinander getrennte Entitäten konstituieren. Die Relationalität dieser Diskurse, ihre Materialität, sowie der grundlegende konstitutive Konnex zum Medialen können aus dieser Logik heraus nicht betrachtet werden, sondern machen die Praxis, Verletzbarkeiten sichtbar zu machen, zu einem riskanten Unterfangen. Bedenkt man beispielsweise, dass sich das Internet mittlerweile auch durch eine post-disziplinäre Sichtbarkeitsordnung auszeichnet, die sich insbesondere einer spezifischen Aufmerksamkeitsökonomie verschrieben hat<sup>54</sup>, so sind auch Rahmungen der Geschichte von Amanda Todd möglich, die einer kritischen Auseinandersetzung diametral gegenübersteht. So wird Amanda Todd beispielsweise auch als berühmter Suizid-Star gehandelt und die mediatisierte Missachtung in Form eines populären Internetmemes über ihren Tod hinaus weitergeführt (Nationalpost.com 2016).

Karin Michalski meint: »Ich glaube, in dem Moment, in dem eine Situation öffentlich beschrieben wird, ist das schon eine Kritik« (Michalski, zit.na. Michalsen/Michalski 2013: 7). Ich möchte allerdings argumentieren, dass die öffentliche Beschreibung *nicht in dem Moment* schon eine Kritik ist, sondern dass die diskursiven Rahmungen, die eben nicht absehbar sind, die Frage, ob es sich um Kritik handelt mitbestimmt. Ob eine Geschichte, eine Rechenschaft von sich selbst, die in der Öffentlichkeit sichtbar gemacht wird, als Kritik diskursiviert wird und welche Materialisierungsprozesse damit einhergehen, lässt sich immer nur mittels der Analyse eines konkreten Geschehens diskutieren.

Ein weiterer zentraler Aspekt ist die Analyse spezifischer Öffentlichkeiten. Insbesondere der partizipative Charakter intimer Öffentlichkeiten auf YOUTUBE verdeutlicht, dass Strukturen der Anerkennbarkeit zentral dafür sind, wie die Inhalte diskursiviert werden. Auch die Frage nach der Möglichkeit für Komplizenschaft hängt hiervon ab. Der Fall kann entsprechend als ein Beispiel dafür gelesen werden, inwiefern die Kontingenz mediatisierter Missachtung sowie ihre öffentliche Sichtbarkeit auch die Möglichkeit beinhaltet, dass sie sich im Kontext *spezifischer* Öffentlichkeiten als hemmungsloser Gewaltakt materialisiert und in diesem Zuge Subjektivität aus dem Bereich des Lebbareren verbannt. Dann bleibt nur noch der vermeintlich selbst gewählte Tod als letzte Möglichkeit offen.

---

54 Vgl. Kap. 3.

### 6.3.4 Zusammenfassung

Die Analyse des Phänomen mediatisierter Missachtung in der hier vorliegenden diffraktiven Fallanalyse hat aufgezeigt, dass es sich um eine komplexe Relationalität handelt, die den Fall im Spannungsfeld von Realität und Virtualität erst konstituiert: Internet-Plattformen und mit ihnen zusammenhängende kulturelle Nutzungspraktiken, die Unkontrollierbarkeit digitaler Daten, spezifische Geschlechternormen und -moralismen, aber auch der Schulkontext samt sanktionierenden Mitschüler\_innen, der kanadischen Rechtsstaat und seine Polizei, als auch die Etablierung der Hacktivism-Gruppierung Anonymous bilden ein komplexes Interferenzmuster.

Die Diskussion jener Relationalität hat eine Geschichte über mediatisierte Missachtung entworfen, die auch verdeutlicht, wie unkontrollierbar mediatisierte Missachtung zu mediatisierter Gewalt werden kann. Sie markiert jene Seite der potenziellen Materialität mediatisierter Missachtung, die Bereiche des Lebbareren abschneidet und Existenzen vernichtet. Die Analyse der mediatisierten Missachtung nach dem Tod hat zudem aufgezeigt, dass die Zeitlichkeit mediatisierter Missachtung nicht an das Leben der Adressierten gekoppelt ist, sondern über die Zeit des Lebens hinausragen kann. Die Verhandlung des Falls im Rahmen melodramatischer Darstellungsweisen des Sentimentalen hat nicht zuletzt einen Nexus von Individualismus und Moralismus zur Folge, der zwei zentrale Aspekte mediatisierter Missachtung aufgezeigt hat:

Erstens konnte herausgearbeitet werden, dass die Verbindung von Individualismus und Moralismus die Legitimation diffamierender Adressierung, auch nach dem Tod der Adressierten, zur Folge hat. Indem die Selbstverantwortlichkeit von Amanda Todd innerhalb neoliberaler Diskurse über Individualität als Ursprung mediatisierter Missachtung performativ hergestellt wird, erscheinen die diffamierenden Adressierungen lediglich als konsequent. Sie werden weiterhin über eine Moralität legitimiert, die zum einen die Moralität des zu Betrauenden zur Maßgabe der Betrauerbarkeit macht. Zum anderen wird dadurch eine Unmöglichkeit der gleichverteilten Betrauerbarkeit von Todesfällen im Kontext gesteigerter medialer Sichtbarkeit eben jener Fälle behauptet, um zu argumentieren, dass eine vermeintliche Betrauerung des vermeintlich selbstverschuldeten Tods von Amanda Todd insofern unmoralisch wäre, als es sich um eine delegitimierte Selektion von Betrauerbarkeit handele. Das folgt der Logik: Wenn ich nicht um alle trauern kann, trauere ich um keinen.

*Zweitens*, und damit zusammenhängend, habe ich versucht deutlich zu machen, inwiefern die hier vorliegende Geschichte auf die Fragilität von Betrauerbarkeit von Subjektivitäten verweist. Die Betrauerbarkeit von Subjektivitäten

hängt in diesem Kontext mit Fragen der Anerkennbarkeit von Subjektivitäten zusammen. Im hier vorliegenden Fall ist deutlich geworden, in welcher Hinsicht das ›Opfer‹ Amanda Todd im Kontext neoliberal orientierter Diskurse ihre ›privilegierte‹ moralische Stellung einbüßen musste, so dass ihr Tod nur konsequent, jedoch nicht bedauernswert erscheint.

Die spezifische Materialisierung des Nexus' von Individualismus und souveräner Subjektivität und Moralismus ist ohne die Berücksichtigung wirkmächtiger Geschlechternormen nicht zu plausibilisieren. Vorstellungen über die weibliche Moralität sind für die hier vorliegende Fallanalyse konstitutiv sowohl für die diffamierende Anrede und ihre Legitimität mit Verweis auf weiblich konnotierte Verhaltensregeln und -tabus, als auch für die heldenhafte Jagd des Schurken wie des Bösewichts als Rächer des weiblichen Opfers.

Die Auseinandersetzung mit der Hactivism-Gruppierung Anonymous hat zudem umrissen, zu welchen Gunsten die Legitimation rechtsstaatlicher Souveränitätsmacht ins Wanken gerät. Das Wanken rechtsstaatlicher Legitimität eröffnet Möglichkeitsräume für die Herausbildung spezifischer Formen zivilen Ungehorsams, die sich eben nicht am Gesetz, sondern an einer spezifischen Moralität orientieren und durch die ein ›Auge-um-Auge‹ wiederbelebt und moralisch legitimiert werden.

Abschließend habe ich darauf hingewiesen, dass Sichtbarmachung von Verletzbarkeit kein Garant für die Rekonfiguration der zuvor beschriebenen Relationalität sein kann. Die hier vorliegende Fallanalyse zeigt vielmehr auf, dass Wiederholungen je nach Öffentlichkeit und Kontext immer auch riskant sind, da keineswegs sichergestellt ist, dass jene Wiederholung verschiebende Effekte zur Folge haben wird. Die Wiederholung eines Traumas kann zwar eine Chance zur Rekonfiguration der Verletzungsmacht mediatisierter Missachtung sein – dabei handelt es sich aber unweigerlich um ihre *Potenzialität* und nicht um ihren unweigerlichen Effekt.

## 6.4 RESÜMEE: MEDIATISIERTE MISSACHTUNG UND VERLETZBARKEIT

Die beiden Geschichten haben sowohl die Kontingenz der Kontexte und Entstehungsbedingungen sowie die Materialität mediatisierter Missachtung aufgezeigt. Dennoch lassen sich in einer abschließenden vergleichenden Diskussion spezifische Aspekte mediatisierter Empörung ausmachen, die in verdichteter Form Aufschluss darüber geben können, welche Verletzbarkeit insbesondere mediatisierte Missachtung adressiert. Im Folgenden geht es folglich um eine Neuordnung zweier Beugungsmuster, um die beiden Geschichten als Impulse für die

Frage nach Verletzbarkeit im Kontext digitaler Medientechnologien nutzen zu können.

*Verletzbarkeit als Relationalität:* Die Analyse der beiden Phänomene mediatisierter Missachtung haben aufgezeigt, dass die Relationalität jedweden Seins stets fragil ist. Wenn nämlich jene Relationalität auf der stetigen Wiederholung spezifischer Beziehungen beruht, dann sind jene Relationalitäten stets im Werden begriffen. Die Veranschlagung dieser Fragilität macht dann erst plausibel, dass bestimmte Wertevorstellungen und Normativitäten nicht nur aushandelbar sind, sondern auch ausgehandelt werden müssen. Bedingt durch die Digitalität des Internets ergeben sich spezifische Möglichkeiten zur Aushandlung eben dieser, die sowohl die Grundlage bilden, als auch die Wirkmacht von Aushandlungsakten mitbestimmt. Mediatisierte Missachtung adressiert also die fragile Relationalität des Seins.

*Verletzbarkeit als Affektivität:* Es konnte gezeigt werden, dass sowohl die Artikulation mediatisierter Missachtung als auch ihre Effektivität konstitutiv durch Affekte mitbestimmt wird. Jene Affekte, verstanden als medientechnologisch bedingte Affekte, können Anlass mediatisierter Missachtung sein, konstituieren ihre stark emotional aufgeladene Ausdrucksweise und adressieren zugleich die Affektivität der Adressierten. Mediatisierte Empörung bzw. Missachtung ist damit Teil der Herstellung affektiver wie affizierbarer Subjektivitäten, was zugleich auf die körperleibliche Dimension des Menschlichen verweist. Jene körperleibliche Existenz des Menschlichen ist wiederum keine anthropologische Konstante, sondern muss im Kontext medientechnologischer Bedingtheiten erfasst werden, da die affektive Ebene des Seins immer schon eine medientechnologisch mitkonstituierte Ebene darstellt.

*Verletzbarkeit als Regulierung von Nähe und Distanz:* Es ist deutlich geworden, dass mediatisierte Missachtung das Verhältnis von Nähe und Distanz reguliert. Bei diesen rhythmischen Territorialisierungsbewegungen geht es nicht nur um die Nähe und Distanz von Subjektivitäten im praktischen Sinne, sondern auch um das territoriale Verhältnis von Ideen, Normen- und Wertemustern. Mediatisierte Missachtung ist so betrachtet auch ein Kind des Chaos', das durch die Regulierung von Nähe und Distanz im weiteren Sinn Ordnung zu schaffen sucht.

*Verletzbarkeit als Zeichenhaftigkeit:* Mediatisierte Missachtung ist am Ideal der Redefreiheit orientiert. Das Ideal der Redefreiheit stellt die Grundlage für ihre Entwicklung dar, ist zugleich aber auch Teil ihrer Artikulationsform. Das Ideal der Redefreiheit materialisiert sich zum einen in kulturellen Praxen spezifischer Teilöffentlichkeiten des Internets, aber auch in der Medialität jener Teilöffentlichkeiten selbst. Das Internet, diskursiviert wie materialisiert als partizipato-

rische Praxis, wirkt in diesem Kontext auch als Medium zur Konstitution souveräner Subjektivitäten. Hier entstehen u.a. Individuen, die sich ihrer selbst mithilfe spezifischer Moralismen bestätigen. Mediatisierte Missachtung kann somit als Effekt jener souveränen Subjektivitäten betrachtet werden, welche die Effekte diffamierender Adressierung im Kontext neoliberaler Diskursivierungen außerhalb ihres Verantwortungsbereichs verorten. Bedingt durch digitale Technologien artikuliert sich die Freiheit der Rede allerdings nicht nur in sprachlichen Adressierungen, sondern auch in multimodalen Adressierungen, was die Zeichenhaftigkeit jedweden Seins verdeutlicht.

*Verletzbarkeit als Daueradressierbarkeit:* Es hat sich gezeigt, dass die Unterminierung zeitlicher Grenzen ein zentraler Aspekt der Materialisierung mediatisierter Missachtung ist. Die Kultur der Dauerkonnektivität, die durch die Digitalisierung des Lebens insgesamt und konkreter durch die Allgegenwart von Medientechnologien, die Subjektivitäten adressierbar machen, markiert wird, hat zur Folge, dass die Trennung von online und offline zugunsten der Dauerhaftigkeit der Konnektivität ad absurdum geführt wird. Selbst der Tod ist kein Außen der Daueradressierbarkeit. Subjektivitäten werden im Kontext dessen selbst über den Tod hinaus belebt.

*Verletzbarkeit als Potenzialität:* Bei der Diskussion beider Geschichten konnten Möglichkeitsräume zur Resignifikation bzw. Rekonfiguration mediatisierter Missachtung ausgemacht werden. Die Fragilität der Relationalität des Seins eröffnet Möglichkeiten, um andere Relationalitäten zu entwickeln, neue Beziehungen herzustellen und damit destruktiven Materialisierungen mediatisierter Missachtung entgegenzuwirken. Zugleich wurde deutlich, dass sich die Materialität mediatisierter Missachtung zuvorderst durch Kontingenz auszeichnet, die nicht im Vorhinein vollends abgewogen und unterminiert werden kann. Als wichtiger Aspekt der Relationalität mediatisierter Missachtung ist der Aspekt der Öffentlichkeit hervorgetreten. Im Internet konfigurieren insbesondere spezifische Teilöffentlichkeiten mediatisierte Missachtung mit, was es notwendig macht, die Auseinandersetzung mit Sichtbarkeiten in Teilöffentlichkeiten im Netz zu differenzieren. Die Sichtbarmachung mediatisierter Missachtung im Netz führt – so allgemein formuliert – nicht *per se* zur Rekonfiguration ebener dieser. Sichtbarmachung kann zwar Zeugen und Kompliz\_innen generieren, allerdings kann nicht im Vorhinein entschieden werden, ob jene Zeugen und Kompliz\_innen eine Rekonfiguration stützen oder ihr zuwiderlaufen. Ein Umkippen mediatisierter Missachtung in mediatisierte Gewalt kann nicht eigenmächtig kontrolliert werden. Die Materialität mediatisierter Gewalt kann gadenlos sein.

Die beiden diffraktiven Fallanalysen haben aufgezeigt, dass Geschlechtlichkeit als einer der zentralsten Aspekte bei der Konfiguration mediatisierter Missachtung ausgemacht werden kann. Insofern soll dieser Punkt nicht als *weiterer* Aspekt aufgeführt werden, sondern hier als *grundlegender* Modus der Ausrichtung der je spezifischen Konfiguration mediatisierter Missachtung abschließend angeführt werden. Überschreitungen von Geschlechternormen, die hier im Kontext digitaler Spiele, aber auch im Rahmen der Nutzung von Webcam-Streaming-Sites diskutiert wurden, fungieren dabei als Angriffsfläche. Gleichzeitig offenbart der gendersensible Blick, wie mediatisierte Missachtung an der Restabilisierung von ins Wanken geratenen Geschlechternormen arbeitet. Jene Herabsetzungen, die im Kontext der beiden Phänomene diskutiert wurden, verweisen dabei auf Geschlechtertabus, die insbesondere weibliche Geschlechtlichkeit betreffen. Gleichzeitig hat sich bei der Diskussion eben dieser unweigerlich die performative Herstellung von Männlichkeit gezeigt, die stets als das Andere konfiguriert wird. Geschlechtlichkeit wird damit zuvorderst als dichotome Figur reproduziert. Die Frage nach der konstitutiven Wirkmacht vergeschlechtlichter Normen kommt allerdings nicht umhin danach zu fragen, inwiefern mit der Herstellung von Geschlechtlichkeit auch gleichzeitig und untrennbar die Medialität des Internets konfiguriert wird. Geschlechternormen, die nicht als gegeben angenommen werden können, sondern erst über mediatisierte Missachtung (re-)produziert werden, stecken dabei Möglichkeitsräume des Lebbar ab.

Es ist deutlich geworden, dass ein Übertreten jener Normen als Potenzial betrachtet werden kann, um die Geschlechterordnung zu irritieren und Verschiebungen anzustoßen. Im gleichen Zug hat sich aber auch gezeigt, dass Geschlechternormen als konstitutiver Teil des oben aufgemachten Spektrums Lebbarkeiten begrenzen und teilweise gewaltsam Möglichkeiten des Seins abschneiden können. Das Internet ist damit längst kein utopischer Raum mehr, sondern eine Medientechnologie, deren Materialität *real* ist.