

5 Diskursive Störfigurationen: Von Trollen, Cybermobbing & Shitstorms

5.1 EINFÜHRUNG

Das Phänomen mediatisierte Missachtung wird in wissenschaftlichen wie journalistischen Diskursen mithilfe spezifischer diskursiver Figurationen verhandelt. So lassen sich insbesondere drei zentrale figurale Konstellationen ausmachen:¹

Erstens wird auf die Begriffsfigur des ›Trolls‹ sowohl im wissenschaftlichen Diskurs als auch vermehrt in populärwissenschaftlichen und journalistischen Auseinandersetzungen rekurriert, *zweitens* gibt es zahlreiche Ausführungen zum Phänomen ›Cybermobbing‹ bzw. ›Cyberbullying‹, insbesondere in Hinblick auf Jugendliche, *drittens* hat sich mit dem Begriff ›Shitstorm‹, der seit seiner Genese im Jahr 2012 im journalistischen Kontext spätestens seit dem Jahr 2015 auch Eingang in den wissenschaftlichen Diskurs gefunden hat, eine weitere Figuration etabliert.

Während die Figuration des ›Trolls‹ als männlich konstituiert wird, bringt der Diskurs zum Thema Cybermobbing insbesondere junge Frauen als Täterinnen hervor. Die Figuration des Shitstorms wird hingegen in erster Linie als Protestfiguration behandelt.

Dabei handelt es sich keineswegs um eine vollständige Auswahl spezifischer Figurationen mediatisierter Missachtung im Netz, sondern vielmehr um eine Selektion dreier für die hier vorliegende Fragestellung als zentral erachteter figuraler Konstellationen, die sich insbesondere auf potenziell beleidigende

1 Die hier vorgenommene Grenzziehung hat also die Produktion der zu untersuchenden Materialitäten erst zur Folge. Daher sei darauf verwiesen, dass eben jene Grenzziehung nicht ontologisch, sondern perspektivisch begründet sein soll. Eine Verschiebung der Grenzen und/oder eine Ausweitung der hier aufgeworfenen Figurationen ist daher als produktiv einzuschätzen.

Adressierungen beziehen. Als weitere Figuren könnten beispielsweise ›Cyberstalking‹ oder auch ›Cybergrooming‹ sowie in spezifischer Form in gewisser Hinsicht auch die Praxis des ›Hackings‹ als Figurationen mediatisierter Missachtung genannt werden (vgl. Katzer 2014; Subrahmanyam/Šmahel 2011: 191). Die hier vorgenommene Selektion erklärt sich dadurch, dass auf eben jene Figurationen in den Diskursen zum Themenfeld ›Hate Speech im Netz‹ am häufigsten rekurriert wird und diese damit zu zentralen wie wirkmächtigen Figurationen avanciert sind bzw. avancieren (vgl. Pfeffer/Zorbach 2015: 140; Jane 2015). Zumeist werden andere figurale Konstellationen den drei hier diskutierten Figurationen untergeordnet, wie beispielsweise Hacking als Ausdrucksform von Cybermobbing (Subrahmanyam/Šmahel 2011: 191). Mit dem Begriff der ›Figuration‹ hebe ich insbesondere auf den prozessualen Charakter ebendieser ab. Die folgenden Ausführungen sollen nicht im Sinne von etwas Feststehendem oder monumental Gegebenem begriffen werden. Zudem besteht der Begriff der Figuration – im Gegensatz zur einzelnen Figur – darauf, dass sie sich als »eine Konstellation aus verschiedenen (sprachlichen und ikonografischen, ebenso wie imaginierten) Bildern und Symbolen, mitunter auch [als, Erg. d. Verf.] eine Konstellation aus verschiedenen ästhetischen Darstellungen in einem politischen Zusammenhang« (Doll/Kohns 2016: 9f.) verstanden wissen will. Zusammenfassend ist eine Figuration »[...] eine prozessual verstandene figurative Konstellation [...]« (Doll/Kohns 2016: 10).

Im Folgenden geht es primär darum, die jeweiligen epistemologischen Schwerpunkte jener Figurationen herauszuarbeiten, um in den Blick nehmen zu können, welche diskursiv-materiellen Effekte diese spezifischen Figurationen haben bzw. haben können. Es wird zu zeigen sein, dass diese nicht zuletzt auch an der performativen Herstellung von Gender- sowie Internetentwürfen beteiligt sind. Dies geschieht insbesondere über die Entwicklung spezifischer Forschungsdesigns, die Täter_innen und Opfer herstellen, aber auch im Kontext des Umstands, dass die Aushandlung von Gender nicht selten Anlass mediatisierte Empörungswellen, und konkret: mediatisierte Missachtung, ist. Jede der einzelnen Figurationen (re-)produziert (auch) die Kategorie Gender sowie das Internet – zum Beispiel als Politikum, Bedrohung oder auch Gefährdungsexposition – auf je spezifische Art und Weise. Wenn es also darum geht, Geschichten so zu schreiben, dass Dualismen sichtbar gemacht und Alternativen vorgeschlagen werden, dann führt dies unweigerlich auch zu einer anderen, d.h. in diesem Fall zu einer prozesshaften Beschreibung einer Kategorie, die qua Naturalisierung häufig ihrer eigenen Ontologisierung ausgesetzt ist: Gender. Die Unterschiedlichkeit jener Figurationen scheint insbesondere deswegen von nicht zu unterschätzender Bedeutung zu sein, da ein Rekurs auf jene Figuren immer auch jene

epistemologischen Implikationen (re-)produziert, welche die Figurationen ausmachen. Obwohl die unterschiedlichen Figurationen in der Aushandlungspraxis nicht selten miteinander intraagieren, ist es sinnvoll, idealtypische epistemologische Schwerpunkte auszumachen, um aufzuzeigen, inwiefern der Verlauf mediatisierter Missachtung, d.h. seine Effektivität, auch vom Rekurs auf die eine oder andere Figuration abhängt.² Mit der wechselseitigen performativen Herstellung von Gender und Internet ist im Kontext der spezifischen Figuren mediatisierter Missachtung nicht zuletzt von Bedeutung, in welcher Hinsicht sie – durchaus verstanden als Störfiguren – die vermeintliche Souveränität verschiedener Adressat_innen ad absurdum führen (können).³ Wenn mediatisierte Empörungswellen als Subjektivationsmodus verstanden werden, so sind ihre materialen Effekte nicht von der Hand zu weisen: Eben jene materialen Effekte können, so wird sich zeigen, auch als Zeugnis der je spezifischen Verletzbarkeit ihrer Adressat_innen gelesen werden. Der Begriff der Störung verweist damit auch grundlegend auf den Aspekt der Verletzbarkeit. Der Umgang mit Störungen, die auf Verletzbarkeit beruhen, ist – bei jeder der drei hier aufgeworfenen Figurationen – teleologisch an der (Re-)Stabilisierung einer Souveränität ausgerichtet, die im Kontext digitaler Technologien jedoch längst nur noch als Phantasma weiterexistieren kann.

5.2 DIE FIGUR(ATION) DES TROLL(EN)S

Die etymologische Herkunft des Begriffes ›Trollen‹ bzw. ›Trolling‹ wird gemeinhin auf die Fischerei zurückgeführt und bezeichnet damit das Auswerfen eines Köderhakens (Herring 2002; Mantilla 2015: 4). Eine zweite, mittlerweile als zentraler Referenzpunkt geltende, Geschichte zu der Begriffsherkunft ist die

-
- 2 Hier durchaus verstanden im Sinne des ›Idealtypus‹ nach Max Weber: »Er ist nicht eine *Darstellung* [Herv. i. Orig.] des Wirklichen, aber er will der Darstellung eindeutige Ausdrucksmittel verleihen« (Weber 1985: 190). Im Gegensatz zu Max Weber begreife ich die hier herausgearbeiteten Figurationen jedoch keineswegs als Utopie (ebd.: 191), sondern als kontingente Figurationen, die sich weder so wie hier zugespielt beschreiben realisieren müssen, noch reine Fiktion sind. Sie sind vielmehr ein diskursiv-materieller Orientierungsrahmen, der teilweise unterminiert und überschritten wird, sich aber teilweise auch erst aus seiner Effektivität, d.h. auch Materialität ergibt.
 - 3 Vgl. vertiefend für eine medienwissenschaftliche Sammlung produktiver Wendungen des Störungsbegriffs Kümmel/Schüttpelz 2003.

schung« (Donath 1995). Demnach taucht das ›Trolling‹ insbesondere in Foren und/oder Communities auf und lässt sich als »a game about identity deception« in which all the participants are not cognizant of the nature of the game« (Donath 1999, zit. n. Herring 2002: 372) verstehen. Die Praxis des Trollens zeichnet sich dadurch aus, dass sie Diskussionen im Netz insofern stört, als sie mittels spezifisch provozierender Kommentare – emotionale wie leichtsinnige und irrationale Reaktionen hervorzurufen sucht – dies insbesondere bei unerfahrenen Usern (Herring 2002: 372; Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97; Mantilla 2015: 4). Beleidigungen, sexistische wie rassistische Kommentare bis hin zu (sexualisierten) Gewalt- und Morddrohungen tauchen dabei als Mittel zum Zweck der Provokation auf (Herring 2002: 372; Pritsch 2011; Mantilla 2015: 11f., 21ff.).

Seit 2008 gilt das sogenannte ›Trollface‹ als eines der bekanntesten Memes⁴ im Internet. Erstmals tauchte das Trollface im Comic ›Comic-Trolls‹ des Künstlers Whyne auf, den er auf der Online Art Gallery und Community DEVIANT ART veröffentlichte (knowyourmeme.com 2016a; vgl. Abb. 4). Seitdem wird das Trollface als Identifikations- bzw. Erkennungszeichen von Trollen im Netz genutzt.

5.1.1 Der Troll als männliche Figur

Mit der Figuration des Trollens als Praxis bzw. des Trolls als Personifizierung jener Praxis gehen spezifische Genderentwürfe einher, die zugleich das Phänomen selbst wie die Medialität des Internets bedingen. Noch während der 1990er Jahre, als das Internet noch als vornehmlich männlich dominierte Sphäre beschrieben wird, gelten weibliche User_innen als besonders unerfahren (vgl. Herring 2002). Diesem Umstand sei geschuldet, dass weibliche User_innen insbesondere als Ziel des Trollens in den Fokus rücken (ebd.) – gleichzeitig wird der Troll als männliche Figur konzipiert. Die aus den 1990er Jahren stammende Idee, dass es sich bei der Mehrzahl von Internetusern um Männer handle, wird auch in aktueller Literatur reproduziert (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97). Demnach seien Männer durch insbesondere zwei Verhaltenscharakteristika gekennzeichnet: Sie nutzen das Internet häufiger und treten zudem häufiger mit antisozialem Verhalten in Erscheinung (ebd.). Mit der (Re-)Konfiguration der

4 Als Meme wird – in Anlehnung an die Begriffsverwendung des Evolutionsbiologen Richard Dawkins, der das Meme als Komplement zum Gen fasst und seine evolutionäre Weitergabe erörtert (Dawkins 1976) – ein Aspekt der Populärkultur bezeichnet, der im Internet zirkuliert, imitiert sowie transformiert wird, woraus sich für die User_innen eine geteilte kulturelle Erfahrung ergibt (Milner 2013; Miltner 2014).

aus der Fischerei entlehnten Begriffsbestimmung des ›troll baiting‹ hin zu einem personifizierten Fabelwesen etabliert sich bereits ab den 1990er Jahren ein individuierender Diskurs, der sich insbesondere für die psychische wie charakterliche Verfassung der Täter und ihre Motivlagen interessiert (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014; Mantilla 2015: 4). Ziel dieser Untersuchungen ist die Herausstellung von Prädiktoren für das Trollen (ebd.: 2). Das Geschlecht gilt dabei gemeinhin als ontologische Tatsache, welches nicht etwa einer performativen Herstellung im Kontext der Adressierungen unterliegt, sondern jenseits dieser Praxis als Tatsache präsentiert wird: »Although many women report that a few women have been involved in the harassment campaigns aimed at them, they say that the attackers have been mostly men« (Mantilla 2015: 91). Insbesondere ›feministische‹ Foren weisen demnach eine spezifische Verletzbarkeit auf, da sie bestimmte Positionen vertreten, die gesamtgesellschaftlich eher stigmatisiert und diskriminiert werden und Frauen demzufolge zudem generell als schwächer gelten (Herring u.a. 2002, zit. n. Pritsch 2011: 234). Es lässt sich folgern, dass klassische Geschlechterstrukturen auch im Netz geltend gemacht werden und eine geschlechterspezifische Besetzung öffentlicher und medialer Räume stattfindet (ebd.). Sylvia Pritsch konstatiert, in Anlehnung an Herring (2002), ein enges Verhältnis zwischen der Praxis des Trollens und Sexismus im Netz. Karla Mantillas Schriften versuchen sogar einen neuen Begriff zu etablieren: Gender-trolling (Mantilla 2013; 2015). Damit wird dem Dualismus von männlichen Tätern und weiblichen Opfern sowie der Ontologisierung des Geschlechts jedoch weiter Vorschub geleistet, indem die Kategorie Geschlecht und die konstitutive Rolle von Medientechnologien nicht im Hinblick auf ihre gegenseitige Prozessualität hin beleuchtet, sondern als Tatsache vorausgesetzt werden (ebd.). Die Konstitution des Trolls als männliche Figur, die gemeinhin ›weibliche‹ bzw. ›feministisch orientierte‹ Sphären attackiert, lässt sich noch weiter ausdifferenzieren und im Hinblick auf die Herstellung vergeschlechtlichter Technologien lesen. So ist beispielsweise ein Ergebnis einer empirischen Untersuchung zu Nutzungsgewohnheiten und Geschlecht (Philips/Butt 2006), dass weniger gesellschaftsverträgliche Personen (wobei offenbleibt, wie genau diese definiert sind) häufiger mobile Technologien für die eigene Unterhaltung nutzen: »disagreeable persons use mobile technologies more than others – not for socializing, but for personal entertainment« (Philips/Butt 2006, zit. n. Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97). Sinnvoll für die Bearbeitung des Themas seien entsprechende weitere Studien, die beispielsweise zeigen, dass »narcists and those with antisocial personality disorder use Facebook more frequently than others, thus indicating that dark personalities leave large digital footprints« (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 98). Facebook sowie mobile Technologien werden hier zu sadistischen

Teilöffentlichkeiten bzw. Medienapparaturen stilisiert, die Instrumente für ebenso sadistische Trolle darbieten: »In fact, the associations between sadism and GAIT scores were so strong that it might be said that online trolls are prototypical everyday sadists« (Buckels, Trappnell, Paulhus 2014: 101; vgl. auch Buckels 2013). Jiwon Shin verweist darauf, dass eben jener Bias der Forschung zum Thema Troll(en) inhärent ist (Shin 2008). Der Rekurs auf die vermeintliche Anonymität im Netz, welche die soziale Verantwortung der Trolle mindere, dient entsprechend häufig als Erklärung des Auftretens der Praxis des Trollens (Herring 1999; Buckels/Trappnell/Paulhus 2014: 5). Damit bewegt sich der Diskurs, ähnlich wie jener zum Thema Cybermobbing bzw. -bullying, innerhalb eines individual- bzw. sozialpsychologischen Diskurses. Darüber hinaus wird das Phänomen allerdings insofern auch als soziales Phänomen konstituiert, als dass das Fehlen von Autorität und Konsens im Netz zu individueller Willkür führe (Shin 2008). Unter Rekurs auf die Ausführungen des Soziologen Émile Durkheim argumentiert Shin, dass eine regulative Autorität die Grundlage für moralisches Verhalten sei – ihr Fehlen sei andererseits die Ursache für das Auftreten der Praxis des Trollens. Damit wird das Trollen – jenseits individualpsychologischer und pathologisierender Diskurse – in einen sozialen Diskurs überführt, der die Praxis des Trollens als soziales Problem konstituiert. Mit dem Rekurs auf Durkheim, der Moral insbesondere im Kontext struktureller Handlungsregeln betrachtet, die bei Nichteinhalten unweigerlich Sanktionen zur Folge haben (Durkheim 1991 [1950]: 11), ist die Praxis des Trollens zwar ebenso als unmoralisch definiert, allerdings nicht in einem individualpsychologischen Sinne, sondern in einem strukturellen: »Because the meaning of the Internet is particular to each individual, not universal, neither universal norms nor regulating authority based upon commonness is possible« (Shin 2008: 2836). Diese Argumentation leistet der Forderung nach mehr Kontrolle und Regulierung des Netzes unweigerlich weiter Vorschub, obwohl ebendies der Medialität des Netzes zuwiderläuft.⁵ Das Thema Kontrolle und Regulierung spielt zudem in Untersuchungen von Trollen in feministischen Diskussions-Foren eine große Rolle (Donath 1995; Herring 1999/2002). Hierbei wird vor allem das Dilemma zwischen libertären Ansprüchen und dem Schutz der Gruppe vor Beleidigungen thematisiert (ebd.). Die libertäre Forderung von Redefreiheit und demokratischer Partizipation konstruiere feministischen Widerstand als ›Zensur‹ und begünstige somit insbesondere männliche Interessen (Herring 1999: 152): »This ›rhetoric of harassment, crucially invokes libertarian principles of freedom of expression, constructing women's resistance as ›censorship‹« (Herring 1999: 152). Ergän-

5 Vgl. Kap. 3.2.

zend zu dem Vorwurf der Zensur führe der Ausschluss bestimmter Teilnehmer_innen aus den Communities zu einer Ghettoisierung und Marginalisierung der Gruppe, da die Reichweite der Community in Relation zum gesamten Internet eingeschränkt werde. Auf der anderen Seite jedoch seien die (gemeinsamen) Werte und Ansichten der Gruppe schützenswert, so dass eine Duldung entsprechender Kommentare bzw. Teilnehmer_innen keine angemessene Strategie darstelle (Herring 2002). Die hier aufgeworfenen Umgangsstrategien oszillieren somit innerhalb des beschriebenen Dilemmas zwischen libertären Ansprüchen der Redefreiheit auf der einen Seite und dem Ziel, die Community vor Angriffen mittels Hassrede zu schützen, auf der anderen Seite. Allerdings lässt sich für die frühen Ausführungen zum Thema Trollen in feministischen Foren festhalten, dass die vorgeschlagenen Interventionen zumeist auf Defension setzen, d.h. dass Filter zum Blockieren von beleidigenden Kommentaren empfohlen werden, Administratoren die Rolle zugeschrieben wird, andere User aufzuklären und zu warnen sowie Richtlinien für die Nutzung von Online-Communities zu schärfen (Herring 2002: 381). Daneben wird der Aufruf »Don't feed the troll!« (Pritsch 2011: 241; Lumsden/Morgan 2012: 5) zur wichtigen Umgangsstrategie mit Trollbeiträgen.

Insbesondere seit den 2010er Jahren werden zunehmend Stimmen laut, die das kritische Potenzial des Trollens als Kulturgut oder im Kontext zivilen Ungehorsams thematisieren (Kusanowsky 2012; Wampfler 2013). Somit rückt der Akt des Trollens vermehrt in den Fokus widerständiger Auseinandersetzungen mit Öffentlichkeiten im Netz. Auch feministische Auseinandersetzungen mit dem Akt des Trollens versuchen derzeit eine Art ›Trollfeminismus‹ (Seeliger 2012) zu etablieren, der auf die männliche Konstruktion des ›Trolls‹ verweist und im Gegensatz dazu das feministische Potenzial des Trollens betont: »Trollelei ist Handlungsmöglichkeit und Sprechakt im Diskurs« (ebd.). Hierbei handelt es sich somit um eine Umdeutung der vergeschlechtlichten Trollfigur – die Konstruktion des Trolls als männliche Figur wird entlarvt, während gleichzeitig die Figur des ›weiblichen Troll-Opfers‹ dekonstruiert wird.

5.1.2 Trolling und Hacking

Der Diskurs zur Praxis des Trollens weist daneben eine gewisse Nähe zu Diskursen zur Praxis des ›Hackings‹ auf (Shachaf/Hara 2010). Seit den 1950er Jahren

ist die Praxis des Hackings, insbesondere mithilfe des Begriffs ›Hactivism‹⁶, stark an ethische Grundsätze gebunden, welche Top-Down-Strategien von Software-Unternehmen, theoriegeleitetes Vorgehen bei der Programmierung sowie den eingeschränkten Zugang zu Computern und Information kritisieren und Alternativen zu entwickeln suchen (Nissenbaum 2004: 197f.). Die hier aufgeworfene ethisch begründete Kritik beinhaltet auch die Forderung, Medienprodukte lediglich nach der Programmierleistung zu beurteilen »and not ›bogus criteria such as degrees, age, race, or position« (ebd.: 197). Die Frage nach dem Geschlecht stellt sich an der Stelle insbesondere deswegen nicht, da der klassische Hacker generell als männliche Figur konstituiert wird (Ebd.; Shachaf/Hara 2010). Der männlich konnotierte Begriff ›Hactivist‹ bezieht sich in diesem Rahmen auf die Aktivitäten jener Hacker, die als widerständige Aktivisten gegen ökonomische wie politische Verhältnisse verstanden werden können:

»If there is something political that ties together these descendants of early hackers, it is protest – protest against encroaching systems of total order where control is complete, and dissent is dangerous. These hackers defy the tendencies of established powers to overreach and exploit without accountability. With their specialized skills, they resist private enclosure and work to preserve open and popular access to online resources, which they consider a boon to humanity. Ornerly and irreverent, they represent a degree of freedom, an escape hatch from a system that threatens to become overbearing. In societies striving to be liberal and democratic, this is a significant part of the value of hacking and an important reason to resist obfuscation of the category« (Nissenbaum 2010: 212).

Seit Anfang der 2000er Jahre allerdings unterliegt das Phänomen ›Hacking‹ einem Wandel in der diskursiven Herstellung wie Beurteilung von Hacker-Aktivitäten. Mit dieser Verschiebung tauchen Hacker nun als »anti-social, possibly dangerous individuals who attack systems, damage other people’s computers, compromise the integrity of stored information, create and distribute viruses and other harmful code, invade privacy and even threaten national security« auf (ebd.: 198). Die Figur des Hackers unterliegt damit – ebenso wie die ebenfalls als männlich konstituierte Figur des Trolls – (auch) einer Psychopathologisierung, welche die Praxis beider Figuren, die sich teilweise überschneidet, zur Bedrohung von menschlichen Adressat_innen sowie technischen Apparaturen werden lassen. So wird plausibel, dass das Trollen auch als Vandalismus und

6 Hierbei handelt es sich um einen Neologismus, der die Begriffe ›Hacking‹ und ›Activism‹ zusammenführt und damit die Praxis des Hackings mit politischem Anspruch beschreibt (vgl. Coleman 2016: 164ff).

damit als Hacker-Aktivität gefasst wird (Shachaf/Hara 2010). Die durch zugrundeliegende Forschungsdesigns erst hergestellte Motivlage changiert dabei zwischen schlichter Langeweile, Spaß und Unterhaltung, aber auch Rache sowie das Beschädigen einer Community, wie beispielsweise im Fall von Wikipedia-Vandalismus, d.h. der Ergänzung von Wikipedia-Einträgen durch diffamierende Beiträge (Shachaf/Hara 2010: 1). Darüber hinaus wird mittels des Rekurses auf die Figuren des Hackers bzw. des Trolls eine Bedrohungssituation konstituiert: »A cyber attack could right now be travelling through the same cable as a cooperative gesture in a multiplayer game or a warm greeting on a social network« (Kamis/Thiel 2015: 1). Damit einher geht die diskursive Herstellung des Internets als gefährliches Medium und gewalttätiger Ort, was wiederum den staatspolitischen Zugriff legitimiert (ebd.: 1f.). Sowohl der Troll als auch der Hacker adressieren damit die Verletzbarkeit technischer Apparaturen bzw. Systeme sowie der staatspolitischen Souveränität ebenso wie jene menschlicher, insbesondere: weiblicher, Adressat_innen.

5.1.3 Kontingenz: Trollen als ernstes Spiel

Die Sozialpsycholog_innen Erin E. Buckels, Paul D. Trapnell und Delroy L. Paulhus stellen in ihrem Artikel mit dem bezeichnenden Titel TROLLS JUST WANT TO HAVE FUN (2014) eine bemerkenswerte Analogie zwischen der Figur des Trolls und der des Jokers fest: »[...] Internet trolls share many characteristics of the classic Joker villain: a modern variant of the Trickster archetype from ancient folklore« (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97). Das Trollen sei eine antisoziale Praxis, welche sich, in Abgrenzung zum Cybermobbing bzw. Cyberbullying, insbesondere durch ihren trügerischen wie sinnfrei störenden Charakter auszeichne: »The deceptive and ›pointless‹ disruptive aspects may distinguish trolling from other forms of online antisociality, such as cyber-bullying, where perpetrator identities are usually clear and the internet is more straightforward« (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97; vgl. auch Mantilla 2013; Mantilla 2015). Hier zeigt sich deutlich, inwiefern der disziplinäre Kontext, d.h. die Sozialpsychologie an der performativen Herstellung des Phänomens beteiligt ist. Die angebliche Sinnfreiheit eben jener Praxis ergebe sich daraus, dass sie keinen instrumentellen Nutzen zur Folge habe und sich stattdessen am Chaos indizierenden Amusement orientiere, welches sich insbesondere aus der emotionalen Reaktion der Adressierten ergebe: »Much like the Joker, trolls operate as agents of chaos on the Internet, exploiting ›hot-button-issues‹ to make users appear overly emotional or foolish in some manner« (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97). In ökonomisch orientierten Diskursen, insbesondere im Bereich des Mana-

gements von Unternehmen, nimmt eben jenes Verständnis des Trolls eine zentrale Funktion ein: Sie dient der diskursiven Trivialisierung von Stakeholder-Interessen. Jürgen Pfeffer und Thomas Zorbach plädieren aus einer marketing-orientierten Perspektive dafür, eine Differenzlinie innerhalb des Phänomens mediatisierter Empörung zu ziehen und fragen: »Sind überwiegend Trolle die treibenden Kräfte oder sind es treue Kunden oder gar Fans, die lautstark ihren Unmut äußern?« (Pfeffer/Zorbach 2015: 135). In ihren Erörterungen zum Thema Shitstorms fungiert der Rekurs auf die Figur des Trolls als Differenzmarker zwischen ernstzunehmender und nicht ernstzunehmender Empörung:

»Es gilt weiterhin als selbstverständlich, dass bei einem Shitstorm eine Reaktion erforderlich ist, die im Idealfall auch noch möglichst schnell erfolgen soll. Dies gilt jedoch nicht, wenn die Hauptinitiatoren hauptsächlich sogenannte ›Trolle‹ sind. Also Menschen, die nicht an einem konstruktiven Dialog interessiert, sondern als notorische Unruhestifter und Provokateure im Web unterwegs sind« (Pfeffer/Zorbach 2015: 137).

Die Deklaration bestimmter Kommentare als Trollbeiträge hat hier also die Funktion, eben jene Beiträge zu trivialisieren. Trollbeiträge sind demnach folglich keine ernstzunehmenden bzw. wahrhaftigen Beiträge, auf die eine Reaktion von Adressat_innenseite, in diesem Fall Unternehmen, folgen sollte, sondern die Kommentare gilt es demnach gänzlich zu ignorieren:

»Trolle sind eine eigene Spezies der digitalen Kultur, welche die Evolution der partizipativen Medienlandschaft hervorgebracht hat. Generell gilt: ›Don't feed the Troll!‹. Es ist kontraproduktiv mit Trollen eine sachliche Auseinandersetzung anzustreben, weil man ihre Streitlust dadurch nährt und ihnen durch Bezugnahme Respekt zollt, den sie nicht verdient haben. Nichts trifft einen Troll jedoch mehr, als ihn gänzlich mit Nichtbeachtung zu strafen« (Pfeffer/Zorbach 2015: 137).

Fraglich bleibt, anhand welcher Indikatoren die Differenzlinie zwischen Trollbeiträgen und ernstzunehmenden Beiträgen gezogen werden soll bzw. ob dies überhaupt möglich ist. Die imaginierte Differenzlinie unterliegt scheinbar einer gewissen Willkürlichkeit, die den adressierten Unternehmen selbst obliegt. Die Diskursivierung bestimmter Beiträge als Trollbeiträge und die damit verbundene Trivialisierung bestimmter Beiträge und damit potenziell zusammenhängender Interessen verdeutlicht, inwiefern die Praxis des Trollens zur reinen Provokation stilisiert wird (vgl. auch Herring 2002: 372; Pritsch 2011; Mantilla 2015: 11f., 21ff.). Das hier zugrundeliegende Verständnis des Provokativen ergibt sich dabei aus der Abgrenzung vom Wahrhaftigen. Provokative Beiträge sind diesem Verständnis nach – ebenso wie bei der Argumentation im Kontext von Redefreiheit

– in ihrer Effektivität immateriell wie fiktional, d.h. dass es demnach eine radikale Differenz zwischen Trollbeiträgen und der Realitätsdimension der Realität gibt. Damit stellt der Diskurs zum Thema Trollen das Wahrhaftige in der Negation erst her. Die digitale Figur des Trolls wird hier von potenziellen materiellen Effekten entbunden, indem Trollbeiträge als nicht ernstzunehmende, unwahrhaftige Beiträge in der Praxis schlicht ignoriert werden (sollen). Versteht man das Unwahrhaftige als Aspekt des Fiktionalen, lässt sich folgern, dass mit diesem Rekurs die mögliche Realität der Praxis des Trollens – im ökonomisch orientierten Rekurs auf das Trollen als Provokation – negiert wird. Der sich hieraus ergebende Effekt ist, dass jenes Trollen damit zu einer fiktiven Praxis ohne materielle Effekte stilisiert wird. Jene Konzeption des Trollens als fiktive Praxis ist dabei teleologisch an der Restabilisierung der Souveränität von Unternehmen ausgerichtet. Dem Trollen, das nichts als »merciless amusement« sei (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97), kommt lediglich ein sadistisch orientierter Vergnügungswert zu: »After all, trolling culture embraces a concept virtually synonymous with sadistic pleasure: in troll-speak, ›lulz‹⁷« (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 98). Die Ausführungen von Buckels, Trapnell und Paulhus fanden breite öffentliche Beachtung durch das Aufgreifen im Journalismus mit Schlagzeilen wie »Sadistisch-narzisstische Netzpsychopathen. Troll Studie« (Siebeck 2014). Dort heißt es:

»Die Forscher fanden heraus, dass Trolle oft mit einer Vielzahl an für Umstehende als unangenehm empfundenen Persönlichkeitsmerkmalen behaftet sind: Machiavellismus – also die Eigenschaft, persönliche Machtinteressen über die des Gemeinwohls zu stellen –, Psychopathie und Narzissmus. Dieses Persönlichkeitskonstrukt wird als Dunkle Triade bezeichnet« (ebd.).

Insgesamt changiert der Begriff des Trollens also zwischen seinem provokativen Spielcharakter auf der einen Seite und der Pathologisierung männlicher Täter als Sadisten sowie dem daraus folgenden Gewaltpotenzial auf der anderen Seite. Der Spielcharakter des Trollens wird neben der Negation des Wahrhaftigen zugleich über den Rekurs auf das Prinzip des Vergnügens hergestellt (Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97). Die Aufforderung zur Umgangsstrategie »Don't feed the troll!« (Pritsch 2011: 241; Pfeffer/Zorbach 2015: 137; vgl. auch Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97) verweist ebenso auf die Logik der Abwehr von Troll-Adressierungen durch die Strategie, ebendiese ihrer potenziellen

7 Der Begriff ›lulz‹ bezeichnet das Lachen auf Kosten Anderer, ähnlich dem deutschen Wort ›Schadenfreude‹ (Milner 2013: 66).

Wahrhaftigkeit und damit ihrer Realität zu berauben. Daraus folgt, auf jene Kommentare nicht einzugehen, so dass der Köder, den der Troll ausgeworfen hat, nicht funktioniert (ebd.). Auf der anderen Seite jedoch wird die Praxis des Trollens mit der Pathologisierung der Figur des Trolls sowie der Stilisierung der Adressierten als unerfahrene, verletzbar und nicht zuletzt insbesondere weibliche Internetuserinnen zu einer realen Bedrohung (Donath 1995; Herring 1999; Herring 2002; vgl. Pritsch 2011: 234; Mantilla 2015: 100).

Liest man die unterschiedlich gelagerten Ausführungen zum Phänomen des Trollens bzw. Trolls durch einander hindurch, so scheint der Rekurs auf die Figur des Trolls als ›Joker‹ (vgl. Abb. 5; Buckels/Trapnell/Paulhus 2014: 97) – im Folgenden als heuristische Folie angewandt – vielversprechende Einblicke in die hier zugrundeliegende Logik zu erlauben. Da eben jene Analogie in der wissenschaftlichen Literatur ebenso auftaucht wie in der Netzpraxis (beispielsweise über Plattformen wie DEVIANT ART⁸ oder MEME CENTER⁹) scheint sie derart relevant zu sein, dass sie als heuristische Folie genutzt werden kann, um die Figuration des Trolls näher beleuchten zu können. Welchen Implikationen also folgt der Verweis auf den Troll als Joker?

An die Beschreibung des Trolls als ›Joker‹ schließt sich eine Narration an, welche die bereits aufgeworfene Zwiespältigkeit performiert: Denn »[...] der Joker ist sowohl transzendente Referenz als auch Operateur verdeckter Spielzüge, er ist eine Figur im Spiel [...]« (Ebeling 2013: 399). Mit seiner Wiederentdeckung in der Populärkultur und seiner Entwicklung vom Gegenspieler im Comic (Finger/Kane u.a. ab 1939) zur populären Unterhaltungsfigur im Hollywood-Kino (Batman ab 1989)¹⁰ hat sich ein »Muster ästhetischer Zweideutigkeit« (Gillmann 2010: 74) etabliert, welches stets zwischen Fiktion und Realität, zwischen Spiel und Ernst changiert. Diese Intraaktion von Realität und Fiktionalität innerhalb der Figur des Jokers schafft folglich eine spezifisch kontingente Realitätsdimension, die sich nie endlich festschreiben lässt (vgl. auch Wampfler 2013). Die moderne Trennung von Realität und Fiktionalität wird aufgehoben, auch insbesondere deshalb, da es sich beim Troll, hier beschrieben als Joker, speziell um eine virtuelle Figur handelt (Esposito 1998: 269ff.; Esposito 2010: 161). Die Konzeption des Trolls als Joker verweist also bereits auf die Verhandbarkeit diskursiv hergestellter Kategorien einerseits. Andererseits materialisiert sich in dieser Figur die grundsätzliche Kontingenz von Bedeutungen: Wel-

8 <http://www.deviantart.com/>(25.05.2016).

9 <http://www.memecenter.com/>(25.05.2016).

10 Vgl. weiterführend zur Geschichte wie Heterogenität der Figur des Jokers Peaslee/Weiner 2015.

che Zeichensysteme ›Beleidigung‹ sind und welche ein ›Witz‹, lässt sich daher – wenn überhaupt – lediglich von ihren Effekten her beurteilen.

Die Collage ›Joker Troll‹, verstanden als zeichenbasiertes, digitales Medienprodukt, (Abb. 5) performiert entsprechend die Hybridität der Figuration des ›Joker Trolls‹, indem die Historizität des Jokers auf einer französischen Spielkarte, seine Auferstehung und Transformation im Hollywoodkino sowie die Maskierung des Jokers mithilfe des ›Trollfaces‹ eine komplexe Hybridfiguration konstituiert, welche weder reiner Troll noch reiner Joker ist und daher immer in ihrer Unfestschreibbarkeit und Uneingelöstheit verankert ist. Das Internet, verstanden als digitales, hypermediales Medium kann als konstitutiv für die figurale Konstellation des Joker Trolls gelten. Damit ist das Trollen als Netzpraktik insbesondere eine »Einübung von Kontingenz«, d.h. jeder Spielzug ist unvorhersehbar, das Spielen damit immer uneindeutig (Haugg 1998, zit. n. Esposito 2010: 165). Das hier zugrundeliegende Verständnis der Adressierung folgt dabei der Perlokution, das heißt, dass der Akt der Adressierung und seine Materialisierung nicht zeitgleich zusammenfallen (Butler 2006: 11).¹¹ Die Inszenierung von Zweideutigkeit ist daher konstitutiv für den Troll als Joker bzw. den ›Joker Troll‹ – sein Credo lautet: »Why so serious?« (Gillmann 2010: 74). Entsprechend bleibt die Frage: »Is the troll playing the role of the trickster, or is the troll playing, you know, just for the lulz?« (Coleman 2012: 116).



Abbildung 5: »Joker Troll« by se7en33

11 Vgl. Kap. 4.

5.2 CYBERMOBBING UND CYBERBULLYING

5.2.1 Cybermobbing als Gewaltakt, Internet als Waffe

Der Diskurs zum Thema Cybermobbing bzw. Cyberbullying zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass er konstitutiv an Begriffen und Beschreibungen orientiert ist, die keine Medienspezifität aufweisen, sondern eng an Begriffe wie ›Mobbing‹ oder ›Bullying‹ (auch) außerhalb des Internets angelehnt sind. Das sogenannte Cybermobbing oder Cyberbullying stellt entsprechend im wissenschaftlichen Diskurs selten ein netzspezifisches Thema dar, sondern konstituiert sich als Unterkategorie der Oberkategorie Mobbing, verstanden als Praxis auch außerhalb des Internets, die insbesondere unter Schüler_innen verbreitet ist (Riebel 2008; Tokunaga 2010; Dambach 2011; Belkacem 2012; Kowalski et al. 2012; Pieschl/Porsch 2012; Teuschel 2013; Katzer 2014; Festl 2015).

Als Materialisierungen von Mobbing tauchen Aspekte wie Beleidigung (verbal/nonverbal), Spott, Imitation, Bloßstellung, Ausgrenzung, Verängstigung sowie Verleumdung, Verrat oder Ausschluss (Schultze-Krumbholz et al. 2012) auf. Dabei gelten ein Machtungleichgewicht sowie die Wiederholung der Adressierungen bisweilen als zentrale Definitionskriterien von Mobbing jenseits des Internets ebenso wie von Cybermobbing (Festl 2015: 28f.).

Als eine der zentralsten konstitutiven Bedingungen für den Cybermobbing-Diskurs kann die konsensuelle Orientierung an der Prämisse genannt werden, dass es sich bei dem besagten Phänomen um einen Gewaltakt (z.B. Tokunaga 2010; Katzer 2014: 2) oder zumindest um abweichendes Verhalten¹² (Festl 2015:

12 Der Begriff ›abweichendes Verhalten‹ ist im Kontext der frühen Kriminalistik, der Rechtswissenschaften, der Medizin sowie im Zuge der Entstehung der Sozialstatistik seit dem Ende des 18. Jahrhunderts zu betrachten (vgl. Klippel 1999). Auffällig wie plausibel ist die Entstehung des Begriffs ›abweichendes Verhalten‹ zu eben jener Zeit, in der auch die Policing im Entstehen ist (vgl. Foucault 2014b: 454f.). Die Bezugnahme auf abweichendes Verhalten in den Sozialwissenschaften orientiert sich entsprechend an den Aspekten Kriminalität, Pathologie sowie Anomie (vgl. im Überblick Anderson 2014; Clinard/Meier 2016: 4). Insbesondere die Arbeiten der Chicago School in der ersten Hälfte des 20. Jhds., welche aus sozialökologischer Perspektive insbesondere jugendliche Delinquenz und ihre räumliche Verteilung fokussierten (Burgess 1916; Park 1925; Shaw 1929; Shaw/McKay 1942) sowie interaktionistische Arbeiten seit den 1960er Jahren, die sich mit der Zuschreibung von ›Devianz‹ sowie des damit zusammenhängenden Labeling (Becker 1963) bzw. Stigmatisierungen (Goffman 1963) befass(t)en, können als prominente Ansätze genannt werden. Auch struk-

220) handelt. Damit zusammenhängend ergibt sich die zweite zentralste konstitutive Bedingung für den (populär)wissenschaftlichen Cybermobbing-Diskurs: Er arbeitet mit einer stillen Übereinkunft über die Bedeutung semantischer Inhalte, indem er voraussetzt, was beleidigende Adressierungen *sind* und ordnet eben jene gewaltvolle Praxis als ein gesellschaftliches, psychopathologisches sowie mediales Problem ein (Riebel 2008; Tokunaga 2010; Dambach 2011; Belkacem 2012; Kowalski et al. 2012; Pieschl/Porsch 2012; Teuschel 2013; Katzer 2014). So heißt es bei Tokunaga:

«Cyberbullying victimization is associated with a host of negative problems similar to those of traditional bullying. Victims of cyberbullying have lower self-esteem, higher levels of depression, and experience significant life challenges» (Tokunaga 2010: 1).

Das Phänomen wird damit insofern zum Gewaltakt, als die Adressierungen einem illokutionären Verständnis von Sprache folgen, d.h. dass die Adressierungen im Akt ihres Auftretens zugleich das Bezeichnete ausführen und ihre Adressatin bzw. ihren Adressaten im Augenblick der Äußerung konstituieren (Butler 2006: 36). Die Intention der Adressierenden gilt als konstitutiv für die Einordnung spezifischer Semantiken als Beleidigung (Tokunaga 2010; Pieschl/Porsch 2012: 14):

»Cyberbullying is any behavior performed through electronic or digital media by individuals or groups that repeatedly communicates hostile or aggressive messages intended to inflict harm or discomfort on others« (Tokunaga 2010: 278).

turfunktionalistische Arbeiten, die auf gesellschaftliche Bedingungen fokussier(t)en sowie Typologisierungen von deviantem bzw. delinquentem Verhalten als Normabweichung entwickelten (Cohen 1955; Merton 1949/1959) sind hier zu nennen. Der Begriff Delinquenz wird dabei insbesondere als strafrechtlich verfolgbares Verhalten von Jugendlichen verwendet, um das Stigma der bzw. des »Kriminellen« zu vermeiden (Plewig 2001), während deviantes Verhalten allgemeiner als normabweichendes bzw. -verletzendes Verhalten (auch in einem produktiven Sinne) genutzt wird (Clinebard/Meier 2016: 3ff.). Dieser Blick in die Begriffsgeschichte zeigt auf, dass die Beschreibung von Cybermobbing als abweichendes Verhalten zum einen Aspekte der Kriminalistik, der Medizin bzw. Psychologie sowie der Sozialwissenschaften reproduziert und damit zum anderen das Phänomen Cybermobbing als typisches »Jugendphänomen« konstituiert. Ich danke Paul Eisewicht für die ausführlichen Hinweise in dieser Fußnote.

Das Internet gilt dabei ausschließlich als Instrument jener sprachlichen Gewaltakte, die auch in der Realitätsdimension der Realität vorkommen. Mit der Deklaration des Internets als »Waffe« (Katzer 2014: 1) absichtsvoll Handelnder ist der Cybermobbing-Diskurs als Teil eines umfassenderen und vielfältigen Medien Diskurses zu verstehen, der ebendiese als funktionales, technisches Werkzeug betrachtet (Bermes 2005). Das hier zugrundeliegende Verständnis der Erweiterung durch Medien ist jedoch nicht im Sinne McLuhans als Erweiterung des Körpers, welche die Grenzen des Körpers verschiebt und das als rein verstandene Menschliche aufhebt, zu verstehen (Bermes 2005: 58f.), sondern das Internet tritt hier als ein vom Menschen instrumentalisiertes und damit von ihm abgegrenztes Medium auf (Fawzi 2009; Katzer 2014; Festl 2015). Entsprechend wird beispielsweise die Medienspezifität des Phänomens in der Arbeit TÄTER IM INTERNET (2015) von Ruth Festl in drei Items eines Fragebogens bearbeitet, welche den Besitz elektronischer Geräte, die Nutzung des Internets, die Häufigkeit ›sozialer‹ Aktivitäten im Netz sowie die selbsteingeschätzte Internetkompetenz messen (Festl 2015: 187f.). Hier wird deutlich, dass die Medienspezifität nicht von der diskursiven Prozessualität des Medialen aus gedacht wird, sondern von der Mediennutzung souverän Handelnder (Jane 2015). Das Internet wird aus dieser Perspektive zu einem instrumentell verstandenen Medium, welches unterschiedliche Werkzeuge für mediale Missachtung bereitstellt, wie ›Identitätsdiebstahl‹, ›Cyberstalking‹, ›Happy Slapping‹ oder ›Photoshopping‹ (Schultze-Krumbholz et al. 2012). Die Medialität des Internets wird entsprechend nicht als Konstitutivum mediatisierter Missachtung betrachtet, sondern als spezifisches Instrument von Täter_innen:

»As is clear from its definition, cyberbullying is a method of bullying made possible because of technological advances over the past 15-20 years. Two of the most notable of these advances are the Internet and the cellular phone« (Kowalski et al. 2012: 2).

Die Schädigungsabsicht gilt daher in über 90% der deutschsprachigen Studien als zentraler Indikator von Cybermobbing (Pischl/Porsch 2014b: 138). Weitere Ansätze betonen die Rolle von ›Zuschauern‹, welche als Werkzeug der Täter angesehen werden (Schultze-Krumbholz et al. 2012: 14f.; Festl 2015: 27). Eben jener Aspekt der potenziell unbegrenzten Öffentlichkeit wird, zumeist handlungstheoretisch orientiert und teilweise individualpsychologisch weitergedacht, lediglich im Kontext der psychischen Belastung der Betroffenen betrachtet (Schultze-Krumbholz et al. 2012: 15; Festl 2015: 28). Der Diskurs über Cybermobbing ist folglich an der performativen Herstellung von ›Täter_innen‹ und ›Opfern‹ insofern beteiligt, als eben diese bereits konstitutiv in die Forschungsdesigns eingelassen sind. Auch wenn die Medienspezifität des Phänomens

zwar benannt wird, ist diese nicht für das Forschungsdesign leitend, denn: »Nichtsdestotrotz bleibt gerade die Ausübung von Cybermobbing auch ein individuelles Handeln, das von seinem Akteur mehr oder weniger rational geplant wird« (Festl 2015: 22). Damit stellen eben jene Forschungsdesigns die als souverän verstandenen ›Täter_innen‹ und ›Opfer‹ allerdings erst her. Die Problematik dieser als Dualismus verstandenen Positionen deutet sich bereits in den Forschungsergebnissen an: Obwohl hier starke Überschneidungen von ›Täter_innen‹- und ›Opfer‹-Positionen ausgemacht werden, gerät die Differenzmarkierung selbst nicht kritisch in den Blick (Katzer/Fetchenhauer/Belschak 2009: 31; Fawzi 2009b: 229; Petermann/von Marées 2013: 150; Festl 2015: 39f.).

Die hier performativ hergestellten Subjektpositionen werden darüber hinaus mithilfe der Kategorie *Alter* hergestellt. Mit der Fokussierung auf die Altersgruppe (mit je spezifischen Schwankungen) zwischen 9 und 20 Jahren (Pischl/Porsch 2014b: 138ff.) rückt das Phänomen Cybermobbing als ›Jugendphänomen‹ in den Fokus. Während einige Studien feststellen, dass das Alter die sogenannte »Prävalenz«, d.h. die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Cybermobbing, nicht beeinflusst (Tokunaga 2010: 280), betonen andere den Einfluss des Alters auf die Wahrscheinlichkeit von Cybermobbing-Involviertheit (Livingstone u.a. 2011: 132).

5.2.2 Materielle (Re-)Konfigurationen der Welt durch Forschungsdesigns

In Anlehnung an diese Prämissen ergeben sich also spezifische Forschungsdesigns, die neben der performativen Konstitution des Internets spezifischen Subjektentwürfen Vorschub leisten.

Diejenigen empirischen Untersuchungen, die Zahlen zur Quantität von Cybermobbing präsentieren, divergieren auch im Hinblick auf weitere Aspekte auffällig stark. So wird beispielsweise darauf verwiesen, dass der Anteil der ›Opfer‹ (in Deutschland) – je nach Studie – zwischen 3% und 43% beträgt und der Anteil der ›Täter_innen‹ zwischen 8% und 34% liegt (Schultze-Krumboltz 2012: 14). An anderer Stelle wird diese Divergenz als noch größer eingeschätzt: Der Anteil der ›Opfer‹ liege demnach zwischen 3-82% und der Anteil der ›Täter_innen‹ zwischen 3-79% der Befragten (Pischl/Porsch 2014b: 141f.). Eine Zusammenfassung der internationalen Forschung kommt zu dem Ergebnis, dass der Anteil betroffener Jugendlicher insgesamt wahrscheinlich zwischen 20 und 40% liegt (Tokunaga 2010: 283). Andere Studien (für den US-amerikanischen Raum) kommen zu dem Ergebnis, dass 8-10% der 6-17-Jährigen betroffen sind (Pischl/Porsch 2014b: 138). Diese stark divergierenden Zahlen sind nicht zuletzt

unterschiedlichen forschungsmethodischen Aspekten geschuldet, wie der Definition des Phänomens, der Rolle des Samples (z.B. Alter der Stichprobe), den Messapparaturen bzw. -instrumenten (und konkreter: den ausgewählten Items), den ausgewählten Referenzzeiträumen sowie der sozialen Erwünschtheit bei Befragungen (Tokunaga 2010: 283ff.; Schultze-Krumbolz 2012; Pischl/Porsch 2014b: 138ff.; Festl 2015: 119, 152f.). Obwohl also deutlich wird, dass die jeweiligen Forschungsdesigns jeweils ›eigene‹ Realitäten *produzieren* und eben *nicht* abbilden, reiht sich an einige vielzitierte Arbeiten in diesem Bereich eine umfassende praxisorientierte Ratgeberliteratur an, die nicht zuletzt im Schulunterricht Anwendung findet (Riebel 2008; Fawzi 2009a; Dambach 2011; Schultze-Krumbolz et al. 2012; Katzer 2014; Steves 2015). Mithilfe von Arbeitsblättern und Übungen werden die Schüler_innen an das Phänomen ›Cybermobbing‹ herangeführt, Täter_innen sollen im Hinblick auf spezifische Psychopathologien und Strategien kennengelernt werden, so dass eine schrittweise Immunisierung potenzieller Opfer erreicht werden soll (Prävention) sowie spezifische Umgangsstrategien erprobt werden können (Empowerment) (Steves 2015; Schultze-Krumbolz u.a. 2012; Schultze-Krumbolz/Scheithauer 2015; Sapouna u.a. 2015). So heißt es beispielsweise in Arbeitsblättern für den Schulunterricht: »Kein Täter wird als Täter geboren. Häufig sind es gerade sie selbst, die Probleme haben, von denen sie dann mit Mobbingaktionen ablenken wollen« (Steves 2015: 35). Demnach cybermobben die ›Täter_innen‹, »[...] weil es ihnen an ausreichendem Einfühlungsvermögen fehlt« (ebd.). Auch die Analyse des Klassenklimas sowie gezielte Maßnahmen zur Stärkung des Wir-Gefühls innerhalb des Klassenverbands sind wichtiger Bestandteil jener Maßnahmen, die sich insbesondere auf Individuen, zumeist im Klassenverband, beziehen (ebd.: 71ff.). Dies gilt ebenso für die jüngsten Serious-Games-Ansätze¹³, die zum Ziel haben, »spielend und präventiv gegen Cybermobbing« vorzugehen (Deutscher Kindererschutzbund Bundesverband e.V. 2016) und nicht zuletzt als biopolitische Maßnahmen zur Gesundheitsförderung zu begreifen sind (vgl. ebd.; Van Cleemput u.a. 2016).

Anhand der Forschungen zum Thema Cybermobbing sowie der in Anlehnung daran entstehenden Ratgeberliteratur und Interventionskonzepte kann folglich – wenngleich notwendigerweise selektiv – sichtbar gemacht werden, inwiefern wissenschaftliche Praxis Maßstäbe produziert, die unweigerlich materielle Effekte haben (Barad 2012a: 14). Daher scheint es – im Sinne der hier

13 Serious Games, verstanden als für einen bestimmten Zweck instrumentalisierte Spiele, fungieren zumeist als Vermittler bestimmter Inhalte und dienen nicht zuletzt der Einübung bestimmter Verhaltensweisen (Raczkowski 2014: 5).

vorliegenden Fragestellung – lohnenswert, eben jene Praktiken genauer im Hinblick auf Prozesse der Subjektivierung hin abzuklopfen. Damit kommen wir unweigerlich zum Prozess der Konstitution von Geschlecht. Das Geschlecht dient in der hier diskutierten Literatur als ein zentraler Referenzrahmen zur Klärung der handlungstheoretisch orientierten Frage: »Wer sind die Täter?« und »Wer sind die Opfer?« (Steves 2015: 3).

5.2.3 Täterinnen in der Virtualität

Obwohl Meta-Untersuchungen betonen, dass das Geschlecht keinen Einfluss auf die Verteilung sogenannter ›Täter_innen‹- und ›Opfer‹-Positionen hat (Tokunaga 2010; Petermann/Marées 2013: 148f.), lassen sich dennoch (zumeist methodisch wenig reflektierte) Ausführungen finden, welche das Geschlecht als Erklärung für das Handeln und damit zusammenhängend der Verteilung der genannten Positionen heranziehen. So stellen beispielsweise Studien entweder selbst als Ergebnis heraus oder rezitieren das Ergebnis anderer Studien, dass es sich bei den Täter_innen in der Mehrzahl um ›Mädchen‹ handelt (Riebel/Jäger 2009; Wachs/Wolf 2011; Schultze-Krumbolz et al. 2012; Vloet u.a. 2014). Mit der Herausstellung eines rechnerischen Zusammenhangs zwischen dem (festgelegten) weiblichen Geschlecht und häufigerer Cybermobbing-Involviertheit (d.h. als Täterin, aber auch als Opfer) wird das weibliche Geschlecht hier zugleich statistisch zur *Ursache* ebendieser Handlungen erklärt. Betrachtet man dieses Vorgehen bei der Deutung rechnerischer Ergebnisse mit Barad als grenzziehende Praxis spezifischer Forschungsdesigns (Barad 2012a: 21), gerät das Heranziehen des Geschlechts als Begründung von Cybermobbing-Involviertheit als agentieller Schnitt in den Blick. Dieser setzt eine »kausale Struktur zwischen Bestandteilen eines Phänomens bei der Markierung der ›messenden Agentien‹ (›Wirkung‹) durch das ›gemessene Objekt‹ (›Ursache‹) in Kraft« (Barad 2012a: 20). So verstanden bringt die Messung (in diesem Falle zumeist mittels Fragebögen) bestimmte Objektivitäten über das Gemessene zum Ausdruck und trennt damit auch erst das Messende (Cybermobbing-Fragebogen) und das Gemessene (befragte Mädchen) voneinander (ebd.). Um welche Objektivitäten aber handelt es sich hier genau?

Schultze-Krumbolz et al. stellen fest, dass Mädchen »häufiger als Täter in Erscheinung [treten, Erg. d. Verf.], da Cybermobbing eher eine indirekte Form von Aggression darstellt, welche durch Mädchen in der Mobbingforschung bevorzugt werde« (Schultze-Krumbolz et al. 2012: 15). Die Stilisierung von Cybermobbing als ›indirekte Form der Aggression‹ hat zweierlei zur Folge: Zum einen wird eine Grenze zwischen einer Realität, die den Möglichkeitsraum für

direkte Aggression, und einer Virtualität, die den Möglichkeitsraum für indirekte Aggression lässt, gezogen. Zum anderen – und damit untrennbar verbunden – dient das Geschlecht als weitere Demarkationslinie, um zum einen indirekte und direkte Aggression voneinander zu trennen. Die Aspekte Aggressivität, Geschlecht sowie Realitätsdimension werden mithilfe von agentiellen Schnittstellen, die hier dualistischen angelegt sind, aufeinander bezogen. Gleichzeitig werden die drei hier relevant gemachten Aspekte jeweils dualistisch getrennt und jede der beiden bezeichneten Seiten wird einer anderen bezeichneten Seite zugeordnet. Durch einen diffraktiven Leseprozess und mithilfe von Barads Verständnis agentieller Schnittstellen rücken eben jene diskursiv-materiellen Prozesse des Unterscheidens und Rekonfigurierens in den Blick. So geht es nicht lediglich darum, Diskurse auf ihre Wirkmächtigkeit hin zu betrachten und sie in disziplinäre Wissenschaftsgeschichten einzuordnen, sondern darüber hinaus auch darum, die performative Herstellung komplexer Differenzmarkierungen in den Blick zu nehmen.

So kommt es, dass die indirekte Aggression eine weibliche Form der Aggression darstellt, die insbesondere in der Virtualität Ausübung findet, und auf der anderen Seite eine als männlich konnotierte direkte Aggression – insbesondere als physische Aggression verstanden – in der Realität Platz findet (Olweus 2009: 23; Wachs/Wolf 2011: 736). Daraus folgt, »[...] dass Mädchen gar nicht wesentlich weniger aggressiv sind als Jungen, sondern vielmehr nur auf eine völlig andere Art – und in einer anderen Realitätsdimension, nämlich der Virtualität [Erg. d. Verf.] – aggressiv sind« (Riebel/Jäger 2009: 234). Sofern also direkte und indirekte Aggression nicht unterschieden werden würden, würde sich demnach die Geschlechterdifferenz (statistisch) auflösen (vgl. Olweus 2009: 23). Über die Differenz von internetbasierter indirekter Aggression und direkter Offline-Aggression drückt sich die indirekte weibliche Aggressivität im Kontext Cybermobbing demnach spezifisch im »relationalen Bullying« (Wachs/Wolf 2011: 736) aus. D.h. konkreter, dass es sich bei den Handlungen der »Täterinnen« zumeist um Taten handelt, die »durch ihre verdeckte Art schlechter erfassbar sind«, während die »Jungen aggressives Verhalten offener zeigen« (Vloet 2014: 100). Aus einem psychiatrischen Diskurs heraus ergibt sich entsprechend der Befund, dass die »relationale Aggression bedeutsam für die spezifische Identifizierung weiblichen dissozialen Verhaltens« ist (Vloet u.a. 2014: 97). Über den Aspekt vermeintlicher Anonymität wird dieser Argumentation weiter Vorschub geleistet. Internetbasierte Kommunikation wird per se als anonyme Kommunikation verstanden (Katzer/Fetchenhauer/Belschak 2009: 26; Petermann/von Marées 2013; Pischl/Porsch 2014b: 134ff.; Festl 2015: 21), die tendenziell »die Wahrscheinlichkeit antisozialen Verhaltens« (Festl 2015: 38) vergrößert. Eben

jene Anonymität führe nach Vertreter_innen der psychologischen Kanalreduktionstheorie zu einer Ent-Emotionalisierung computervermittelter Kommunikation (vgl. ebd.; Döring 2000). Mit der Möglichkeit zur Anonymität könnten nun »physisch unterlegene Personen [...] den Deckmantel der Anonymität [...] nutzen, um ihre Schwächen aus dem nicht-medialen Leben zu verbergen [...]« (Festl 2015: 31).

Interessant scheint an dieser Stelle ein historisch reflektierender Blick auf das hier vorliegende Argumentationsmuster zu sein: Fußend auf dem Beginn der aktenmäßigen Darstellung »sensationeller« Kriminalfälle in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts wird das sogenannte »Giftmord-Stereotyp« benannt (Weiler 2013), welches bereits in der Antike mit der Figur der Medea von Euripides als weiblich konnotierte Verbrechenart beschrieben wird (Harnack 1908: 14; Lochte 1922: 249). Gegen Mitte des 19. Jahrhunderts werden die ersten als weiblich konnotierten Giftmorde in Form von Falldarstellungen publiziert. Das in dieser Zeit wiederentdeckte weibliche Giftmord-Stereotyp wird innerhalb der Kriminalistik insbesondere auf die von Wilhelm Häring verfasste Darstellung zu den vier »Heroinnen des Giftmordes« im Buch DER NEUE PITAVAL (Hitzig u.a. 1842) zurückgeführt, in der er die begangenen Morde als »Kunst der Heuchelei« beschreibt und folgert, dass die weiblichen Täterinnen gelernt haben, »ihre Gefühle und Gedanken bei sich zu bewahren, und die teuflischen Entschlüsse, die allmählich zur That und zu einer Ernte gräßlicher Thaten wurden, unter der Maske einer feinen anständigen Aufführung zu verbergen« (Häring zit. n. Weiler 2013: 21ff.). Zu Beginn des 20. Jahrhunderts werden eben jene Fälle im Kontext medizinisch-psychiatrischer Diskurse zu Beginn des 20. Jahrhunderts neu verhandelt und haben die Psychiatrisierung bzw. Pathologisierung der »Täterinnen« zur Folge: »Aufgabe des Arztes muß es sein, im Einzelfalle den psychologischen Wurzeln der verbrecherischen Neigung nachzugehen« (Lochte 1922: 254). Die Herausarbeitung gewisser Parallelen scheint hier insbesondere deswegen gewinnbringend, da sie aufzuzeigen vermögen, in welcher Hinsicht die Interpretation rechnerischer Befunde innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses im Haraway'schen Sinne als historisch bedingte, situierte Wissenspraktiken zu begreifen sind (Haraway 1995a: 73ff.). So ist beispielsweise auffällig, dass das Phänomen Cybermobbing, ebenso wie das Phänomen des Giftmordes, primär in einem juristischen wie psychologisch-psychiatrischen Diskurs verhandelt wird. Die Verknüpfung des juristisch wie psychologisch-psychiatrischen Diskurses zeigt sich beispielsweise darin, dass Cybermobbing gemeinhin als »abweichendes Verhalten« (Festl 2015: 48) und damit als gesellschaftliches Problem verhandelt wird, welches mithilfe von kinder- und jugendpsychologischen wie pädagogischen Präventionen und/oder Interventionen bearbeitet und dadurch

dem Diskurs fortlaufend eingeschrieben wird (Katzer 2014: 9f.). Auf der anderen Seite zeigt der Begriff ›abweichendes Verhalten‹ (Festl: 48) aber auch den engen Bezug zur frühen Kriminalistik, Medizin und Sozialstatistik (vgl. Fn 66), ebenso wie die Prozessierung des Phänomens Giftmord. Insbesondere in der englischsprachigen Literatur taucht häufig im Kontext von Literatur zum Thema Cyberbullying das Phänomen ›Cyberstalking‹ auf, welches, gekoppelt an einen juristischen Diskurs, häufig auch als ›Cybercrime‹ oder ›Cyberterrorism‹ verstanden wird (Elison 2001; Heins 2001; Clough 2015; Holt/Bossler 2016). Der Aspekt der Sicherheit ist entsprechend zentral (Davis 2001; Bocij 2006; Livingstone 2011; Brown 2014). Die historische Bedingtheit der Interpretationen von Ergebnissen im Kontext einiger Cybermobbing-Forschungen lässt sich nicht zuletzt – mithilfe des Vergleichs mit der diskursiven Rahmung des weiblichen Giftmord-Stereotyps – auch daran ablesen, dass ihr ein Verständnis des Virtuellen zugrunde liegt, welches jenseits der Realität konstituiert wird: Im Kontext von Virtualität handelt es sich bei Cybermobbing um eine ›indirekte‹ und ›verdeckte‹ Form des Handelns, die in Abgrenzung zur männlich konnotierten physischen Gewalt (Wachs/Wolf 2011: 736) aphysisch und stattdessen ›relational‹ ist (ebd.). Ein erneuter Blick auf die Beschreibung des Giftmords als weiblicher Akt zeigt auffällige Analogien: »Die starke Beteiligung des weiblichen Geschlechts wird verständlich, wenn man erwägt, daß der Giftmord körperliche Kraft, Gewandtheit und Mut nicht erfordert« (Lochte 1922: 249). Während also der ›direkte‹ Mord als physischer Akt verortet wird und darüber zu einem ›männlichen‹ Akt wird, wird der ›indirekte‹ Mord als aphysischer Akt verweiblicht. Ebenso argumentiert der Cybermobbing-Diskurs: Da Cybermobbing innerhalb der Virtualität stattfindet, seien eben jene Handlungen indirekt und aphysisch. So wird deutlich, dass die historische Einbettung spezifischer Ideen zu den Wechselwirkungen von Geschlecht, abweichendem bzw. dissozialem Verhalten sowie von Realitätsdimensionen wie ›Realität‹ und ›Virtualität‹ im Kontext Cybermobbing offenlegen kann, wie eben jene Verständnisse nicht etwa ›reine‹ Ergebnisse oder Befunde aktueller Forschungen sind, sondern im Sinne Derridas vielmehr Spuren historischer Verweisungszusammenhänge enthalten:

»Das Spiel der Differenzen setzt in der Tat Synthesen und Verweise voraus, die es verbieten, daß zu irgendeinem Zeitpunkt, in irgendeinem Sinn, ein einfaches Element als solches *präsent* [Herv. i. Orig.] wäre und nur auf sich selbst verwiese. Kein Element kann je die Funktion eines Zeichens haben, ohne auf ein anderes Element, das selbst nicht präsent ist, zu verweisen, sei es auf dem Gebiet der gesprochenen oder auf dem der geschriebenen Sprache« (Derrida 1990: 150).

Es hat sich gezeigt, dass die figurative Konstellation Cybermobbing als gewalttätig eingeordnet wird, die insofern individuierend wirksam ist, als sie zum einen mit dem Rekurs sowie mit Fokus auf die Gegenüberstellung von Täter_innen und Opfern spezifische Taten im Netz auf einzelne Subjekte zurückführt bzw. einzelne Subjekte als Opfer adressiert. Aus dieser Logik heraus konstituiert sich auch ihr Verletzungspotenzial: Dieses gründet, immer eingeordnet als Gewaltakt, in der psychischen Verletzungsöffnung einzelner Subjekte. Mit dem Fokus auf den Schulkontext wird Cybermobbing gleichzeitig zu einem Phänomen mit begrenzter Reichweite: Diese Begrenzung wird – auch im Zuge epistemologischer Begrenzungen innerhalb des Wissenschaftsdiskurses – im Hinblick auf das Alter (Cybermobbing zumeist als ›Jugendphänomen‹) sowie auf den Wirkungskreis, der sich zumeist auch in jenem Rahmen vollzieht, der gleichzeitig in der Realitätsdimension der Realität besteht, wie beispielsweise der Schulklassenkontext. Dabei werden historisch bedingte Interpretationsmuster herangezogen, um die Praxis des Cybermobbings als insbesondere von weiblichen Täterinnen durchgeführte Handlungen zu stilisieren.

5.3 SHITSTORMS

5.3.1 Der Shitstorm als Pseudo-Anglizismus

Seit dem Jahr 2010 hat sich im deutschsprachigen Raum der Begriff ›Shitstorm‹ als weitere figurale Konstellation mediatisierter Missachtung in öffentlichen Diskursen etabliert. Der Kolumnist und Blogger Sascha Lobo, der seine eigene Rolle bei der Etablierung des Begriffes später kritisch reflektierte, hatte in einem Interview im Januar 2010 über »die Pöbelwut im Internet« gesprochen und gesagt: »Da kann man sich richtig vorstellen, wie der vor dem Rechner sitzt, und Empörung quillt aus seiner Nase. [...] Im Internet wird das übrigens ›Shitstorm‹ genannt« (Lobo 2013).¹⁴ Laut Duden meint der Begriff Shitstorm einen »Sturm der Entrüstung in einem Kommunikationsmedium des Internets, der zum Teil

14 Hier gilt es zu reflektieren, dass der auf SPIEGEL ONLINE erschienene Beitrag von Sascha Lobo (Lobo 2013) der Argumentation folgt, dass *erstens* die Nutzung von Begriffen einen klar zu identifizierenden Ursprung haben, und *zweitens*, dass die Verantwortung für die Bedeutung einzelner Begrifflichkeiten beim Sprechenden selbst liege. Insofern lässt sich dieser Beitrag auch als ›Beichte‹, d.h. als individualisierendes Schuldbekanntnis lesen (Foucault 2005b: 247ff.).

mit beleidigenden Äußerungen einhergeht« (Duden 2016). Sascha Lobo definiert den Begriff auf der re:publica 2010 wie folgt:

»Ein Prozess, wo in einem kurzen Zeitraum eine subjektiv große Anzahl von kritischen Äußerungen getätigt wird, von denen sich zumindest ein Teil vom ursprünglichen Thema ablöst und stattdessen aggressiv, beleidigend, bedrohend oder anders attackierend geführt wird« (Lobo 2010, 4:40).

Beleidigungen, Drohungen und weitere ›Attackierungen‹ sind demnach ein konstitutives Moment sogenannter Shitstorms. Der Begriff rekurriert zudem auf eine affektive Ebene, indem Empörung bzw. Entrüstung als Ursache wie Ausdruck mediatisierter Missachtung thematisiert wird. Hier wird bereits deutlich, wie mediatisierte Empörung in der öffentlichen Auseinandersetzung zumeist betrachtet wird: Es handele sich demnach um ein Phänomen, welches von individuellen Partizipierenden im Netz ausgeht und dem insbesondere die Funktion der spontanen, massenhaften Affektabfuhr zukommt.

Von nicht zu unterschätzender Relevanz scheint zu sein, dass es sich bei dem Begriff Shitstorm um einen Pseudo-Anglizismus handelt, also um »a word or idiom that is recognizably English in its form (spelling, pronunciation, morphology, or at least one of the three), but is accepted as an item in the vocabulary of the receptor language even though it does not exist or is used with a conspicuously different meaning in English« (Furiassi 2010, zit. n. Furiassi/Gottlieb 2015: 6). Die Verwendung des Begriffs in der deutschsprachigen Literatur bzw. im deutschsprachigen Journalismus unterscheidet sich also von jener Bedeutung, die dem Begriff im Englischen zukommt. Während die zuvor aufgeworfenen Ausführungen zum Thema Trollen bzw. Trolling sowie Cybermobbing bzw. Cyberbullying sowohl im englischsprachigen wie deutschsprachigen Raum Geltung beanspruchen können, muss der Begriff Shitstorm damit einer Analyse im Hinblick auf seine unterschiedliche Verwendung unterzogen werden.

Als der Begriff Shitstorm im Jahr 2013 Eingang in den Duden fand, berichtete das Online-Angebot der britischen Tageszeitung THE GUARDIAN von einem neuen Anglizismus in Deutschland, dessen Bedeutung sich vom Englischen unterscheidet (the guardian.com 2013). Im Englischen bezeichnet der Begriff Shitstorm eine undurchschaubare Situation, wie katastrophales Ereignis oder auch Tumult im Allgemeinen (ebd.). Im Oxford English Dictionary heißt es: »shitstorm n. orig. U.S. a frenetic or disastrous event; a commotion, a tumult« (Oxford English Dictionary 2016), während der Begriff im Deutschen explizit auf eine Empörungssituation im Internet verweist. Auf der Homepage der Initiative ›Anglizismus des Jahres‹ heißt es über den Begriff ›Shitstorm‹, den Sieger des Jahres 2011:

»Das Wort bezeichnet eine unvorhergesehene, anhaltende, über soziale Netzwerke und Blogs transportierte Welle der Entrüstung über das Verhalten öffentlicher Personen oder Institutionen, die sich schnell verselbstständigt und vom sachlichen Kern entfernt und häufig auch in die traditionellen Medien hinüber schwappt. »Shitstorm füllt eine Lücke im deutschen Wortschatz, die sich durch Veränderungen in der öffentlichen Diskussionskultur aufgetan hat. Es hat sich im Laufe des letzten Jahres von der Netzgemeinde aus auf den allgemeinen Sprachgebrauch ausgebreitet und gut in die Struktur des Deutschen eingefügt«, begründete die Jury ihre Entscheidung« (Anglizismus des Jahres.de 2016).

Der Begriff Shitstorm »ermöglicht eine klare Bedeutungs differenzierung gegenüber Wörtern wie *Kritik, Protest, Sturm der Entrüstung*«, so argumentiert Susanne Flach, Jurymitglied, die Entscheidung (Anglizismus des Jahres.de 2016). In britischen Medien hingegen sorgte die Nutzung des Wortes von Angela Merkel vor der Presse und die Übernahme des Begriffes in den Duden im Jahr 2013 für enorme Aufmerksamkeit (the guardian.com 2013; BBC News 2013; Huffpost Weird News 2013, independent.co.uk 2013). Das Online Newspaper Independent schrieb das Wort nicht aus, sondern titelte: »S***storm« adopted into German equivalent of the Oxford English Dictionary« und verweist auf die Entlehnung des Wortes aus dem amerikanischen Englisch, nicht aus dem britischen Englisch (independent.co.uk 2013). Diese Grenzziehung wird insofern plausibel, als das Wort im britischen Englisch vor allem als »englisch rude word« (BBC Online 2013) gilt, weswegen seine Verwendung im Journalismus weitestgehend ausbleibt bzw. zensiert wird. Im US-amerikanischen, aber insbesondere im britischen Journalismus taucht der Begriff also deswegen nicht auf, da er wird dort per se als vulgär bzw. beleidigend aufgefasst wird (Pfeffer/Zorbach 2015: 128). Die Zensur des Begriffes im britischen Journalismus zeigt an, dass trotz der Globalisierung von Mediensystemen keineswegs von einer Universalisierung der Semantik von Zeichensystemen gesprochen werden kann: »Medien sind in kulturelle Kontexte eingebettet, die national – und auch grenzüberschreitend – dimensioniert sind, jedoch nur in Ansätzen global« (Thomass 2013: 41). Daraus ergibt sich die Notwendigkeit einer »kulturellen Kontextuierung« journalistischer Praxis (Lünenborg 2005: 79). Die amerikanische Onlinezeitung Huffington Post Online schreibt beispielsweise nicht von einem »rude word«, aber von einem neuen »fun word« (Huffingtonpost.com 2013).

Während der Begriff also im Deutschen eine Lücke im deutschen Wortschatz füllt, lassen sich im Englischen andere Begriffe finden, die Verwendung sowohl im Journalismus, als auch im wissenschaftlichen Diskurs finden. Die Unterschiedlichkeit in der Begriffsgeschichte wie -verwendung berücksichtigend, lässt

sich festhalten, dass mit der Verwendung anderer Begriffe auch andere Diskurse aufgerufen und damit andere Phänomene konstituiert werden: »Themenselektion und -präsentation, Sprachstil und Erzählweise, ästhetische und technische Gestaltung – all diese Elemente des journalistischen Produktes entstehen in Reaktion auf spezifische gesellschaftliche Gegebenheiten. Zugleich prägen die journalistischen Texte durch ihre materielle Existenz und die damit verbundene Macht zur Aushandlung gesellschaftlicher Bedeutung die kulturellen Bedingungen selbst mit. Der journalistische Text ist damit gleichzeitig Resultat und Produzent von Kultur« (Lünenborg 2005:79). Im englischsprachigen Diskurs scheinen insbesondere drei Begriffe zentral zu sein¹⁵: *Erstens* lässt sich innerhalb des Unternehmenskontextes im Englischen insbesondere der Begriff ›Crisis Communication‹, analog zur Krisenkommunikation, finden. Dieser Begriff wird insbesondere verwendet, wenn Unternehmen mit mediatisierter Empörung adressiert werden. Mediatisierte Empörung wird hier vorrangig als Gefahr für die Unternehmensziele betrachtet, die es zu kontrollieren gilt (Yang/Kang/Johnson 2010; Coombs 2015). *Zweitens* wird jene mediatisierte Empörung, der politisches Potenzial durchaus im Sinne staatspolitischer Veränderungen zugesprochen wird, in der wissenschaftlichen Literatur im Kontext von »Networked Social Movements« (Manovich 2015) verhandelt. Dabei verschwimmt die Grenze zwischen »hate speech and other political discourse« zunehmend (Bell 2014: 624). *Drittens* gibt es im Englischen den Begriff ›Flaming‹, der bereits seit den 1990er Jahren gängig ist. Flaming wird zumeist als gewaltvolle Praxis im Netz beschrieben, die Aspekte wie Gender, Macht und Autorität innerhalb Diskussionsforen im Netz berühren (LaDuc 1998: 127). Auch der Begriff ›Online Harassment‹ geht von beleidigenden Adressierungen als Gewaltakt aus (Wolak/Mitchell/Finkelhor 2007). Damit weisen die Begriffe ›Flaming‹ und ›Online Harassment‹ sowie ›Cyberaggression‹ eine gewisse Nähe zu ›Cyberbullying‹ auf, wobei diese zum Teil breitere Anwendung, insbesondere über den Schulkontext hinaus, finden¹⁶ (Finn 2004; Wolak/Mitchel/Finkelhor 2007; Bauman-/Underwood/Card 2013: 41; Jane 2015: 66).

15 Hierbei handelt es sich zwangsläufig um eine Selektion. An dieser Stelle geht es vordergründig darum, grundsätzlich die konstitutive, diskursive Eingebundenheit bzw. Herstellung von Phänomenen zu betonen, um zu verdeutlichen, dass es keine Phänomene jenseits ihrer Benennung geben kann.

16 Jiwon Shin hingegen nutzt den Begriff ›Flaming‹ synonym zum Begriff ›Trollen‹ (Shin 2008).

5.3.2 Öffentlichkeit und Aufmerksamkeitsökonomie

Die wenigen Veröffentlichungen, die es im deutschsprachigen Raum bisher explizit zum Thema Shitstorm gibt, stammen aus einem ökonomisch orientierten Diskurs, der Handbücher für die Prävention bzw. für den erfolgreichen Umgang mit Shitstorms bereitstellt. Unter dem Schlagwort »Krisenkommunikation«, analog zum englischsprachigen Diskurs zu »Crisis Communication« (Yang/Kang/-Johnson 2010; Coombs 2015), erörtern »Expert_innen« im Bereich der Unternehmenskommunikation, nicht zuletzt sogenannte Social-Media-Manager_innen, wie Unternehmen sich im »Social Web« vor Angriffen schützen können bzw. welche Umgangsstrategien aus unternehmerischer Perspektive möglich bzw. sinnvoll sind (Vgl. Hoffmann 2012; Stoffels/Bernskötter 2012). Das Aufgreifen des Begriffs Shitstorm in ökonomisch orientierter Literatur, insbesondere aus dem Bereich Management, führt gemeinhin dazu, dass Shitstorms insbesondere als wirtschaftliche Gefahr für Unternehmen konstituiert werden (Steinke 2014; Beham 2015; Pfeffer/Zorbach 2015: 133ff.). Die Online-Präsenz von Unternehmen wird hier zur »Angriffsfläche« und zum »Risiko« (Pfeffer/Zorbach 2015: 127). Die Aufmerksamkeitsökonomie des Internets bedingt hierbei die »Gefährdungsexposition«, die das professionelle Eingreifen unabdingbar macht (Beham 2015: 1). Aus Unternehmensperspektive ist ein Shitstorm daher als »öffentliche Kommunikation über einen unternehmensinternen Missstand – vorrangig im Social Web –, die [sich, Erg. d. Verf.] durch ein überdurchschnittlich großes Beitragsvolumen mit überwiegend kritischen, und teils unsachlichem Ton innerhalb kürzester Zeit« (Beham 2015: 2) auszeichnet, charakterisiert. Weiter heißt es: »Diese bezweckt die Durchsetzung von Stakeholder-Interessen und kann potenziell eine krisenhafte Wirkung haben« (ebd.). Mithilfe des Begriffs »Corporate Shitstorm Management« (Beham 2015) wird ein neues Wissenskonglomerat versucht auszuweiten und zu etablieren. Dieses Wissen wird aktuell durch deskriptive empirische Untersuchungen im Kontext betriebswirtschaftlicher Disziplinen im Wissenschaftssystem aufgebaut und etabliert. Jenes Wissen wird sogleich in »konkrete Maßnahmen zum Management sowie zur Vorbereitung und Erfolgskontrolle einer Unternehmensreaktion« (Beham 2015: VII) umgesetzt. Darüber hinaus etablieren sich in der beruflichen Fortbildung sowie innerhalb der Wirtschaft Trainings, die den Umgang mit Shitstorms lehren sollen (fjum 2016; Revolvermänner Online Strategies 2016). Die Revolvermänner® GmbH setzt diesbezüglich auf das Erleben eines »echten« Shitstorms mithilfe von Shitstorm-Simulationen. Jede Reaktion darauf wird mithilfe technologischer Verfahren (die nicht transparent sind) aufgezeichnet und evaluiert:

»Fahrer trainieren brenzlige Situationen in einem Fahrsimulator. Piloten üben kritische Manöver in einem Flugsimulator. Das alles nur zu einem Zweck: Um im Ernstfall die Kontrolle zu behalten. Aber wenn das [sic] Unternehmen im Social Media unter ernstem Beschuß steht, ist niemand für den Ernstfall ausgebildet oder trainiert. Die Folge: Arbeitsplätze stehen auf dem Spiel, genauso wie der gute Ruf des Unternehmens« (Revolvermänner Online Strategies 2016).

Die Metaphorik des Begriffs ›Revolvermänner‹ und seine Verbildlichung mithilfe einer Cowboy-Figur als Firmenlogo verweist dabei auf ein idealisiertes (insbesondere US-amerikanisches) Männlichkeitsbild, welches insbesondere im Western-Film präsent ist. Der Cowboy als Figur steht dabei insbesondere für die Verteidigung von Sicherheit und konservativen Werten (Nicholas 2006: 4). Diese Materialisierungen verdeutlichen, dass Shitstorms aus dieser Perspektive auf die Verletzbarkeit von Unternehmen verweisen, die insbesondere darin besteht, die Souveränität ebendieser in Frage zu stellen bzw. zu unterminieren. Das kritische Moment, welches jene Souveränität in Frage stellt, ist insbesondere die Masse (Pörksen/Detel 2012: 21). In der betriebswirtschaftlichen Literatur heißt es: »Gerade der Zusammenschluss um einen Missstand ist gefährlich, da sich die Durchsetzungskraft der einzelnen Stakeholder durch eine Zunahme der Wahrnehmbarkeit und eine Vergrößerung der Reichweite im Kollektiv potenziert« (ebd.). Die Formierung der Masse wird hier durch eine Entkörperlichung des Internets plausibilisiert, indem argumentiert wird, dass eine breite Unterstützung an einer Protestaktion im Internet dadurch erst ermöglicht wird, da sie »von direkter, physischer Interaktion entkoppelt« (Beham 2015: 2) ist. Die Berichterstattung weiterer Medien erhöhe die Gefahr (ebd.). Die Maßnahmen zur Prävention wie zur Abwendung von Shitstorms dienen folglich insbesondere dem Zweck, die Souveränität von Unternehmen (wieder)herzustellen. Dabei deutet der Rekurs auf das Stakeholderprinzip – in der managementorientierten Betriebswirtschaftslehre zentral (vgl. Freeman 2010; Phillips 2011) – bereits an, dass Unternehmensentscheidungen immer im komplexen Wechselspiel unterschiedlicher Interessenvertretungen, wie Eigentümer, Kunden, Angestellte und Lieferanten (intern) sowie Regierungen, Konkurrenten, Verbraucher- und Umweltschützer, spezielle Interessengruppen und Medien (extern) getroffen werden müssen (Freeman 2010: 8ff.). Augenscheinlich wird hier, dass die Medien – im Stakeholder Ansatz von Freeman – als externer Faktor Berücksichtigung finden. Insofern ist es plausibel, dass zwar auf der einen Seite mit dem Verweis auf den Stakeholder-Ansatz in Unternehmen eine spezifische Bedingtheit anerkannt wird, auf der anderen Seite jedoch die Rolle von Medien als dem Unternehmen äußere Bedingungen betrachtet werden. So wird verständlich, dass die Durchset-

zung von Stakeholder-Interessen via Internetanwendungen zumeist als Bedrohung kontextualisiert wird. Der Verweis auf die potenziell krisenhafte Wirkung der Durchsetzung von Stakeholder-Interessen macht somit ein spezifisches Internetverständnis sichtbar: Das Internet ist zwar konstitutiv für Unternehmensstrategien, allerdings insbesondere im Rahmen einer vermeintlich externen Wirkung, die es im Zuge konkreter Maßnahmen zu regulieren gilt. Die Trennung von internen und externen Faktoren innerhalb des Stakeholder-Ansatzes suggeriert dabei die Existenz einer Unternehmensdynamik mit einem Kern, der wiederum externen Einflüssen unterliegt. Mithilfe der diffraktiven Methodologie lässt sich allerdings vielmehr ein Beugungsmuster von Unternehmen erstellen, welches ihre Relationalität aufzeigt. Die einzelnen Wellen intraagieren hier derart miteinander, dass eine klassifikatorische Aufteilung einzelner Entitäten nicht zielführend ist, um das Funktionieren von Unternehmen zu beschreiben und zu analysieren. Es zeigt sich vielmehr, dass die Durchsetzung von Stakeholder-Interessen im Unternehmenskontext über spezifische Internetanwendungen und sich hier ereignende mediatisierte Empörung nicht als separates Element betrachtet werden kann. Ein Beispiel dafür ist die Empörungswelle, die im Jahr 2010 – von Greenpeace initiiert und durch zahlreiche Internetuser performativ getragen – den Konzern NESTLÉ adressierte. Mit dem Titel »Give the Orang-Utan a break!« startete die Umweltorganisation GREENPEACE insbesondere via YOUTUBE und TWITTER eine Kampagne, die auf die Verwendung von Palmöl bei der Produktion des Schokoladenriegels KIT KAT hinwies. Mit dem Rekurs auf den Werbeslogan sowie bekannte Werbespots des Schokoladenriegels »Have a break – Have a Kit Kat«, in denen sich Angestellte im Büro mittels des Riegels eine kurze Pause genehmigen, produzierte Greenpeace ein Video mit bekannter Narration und ähnlicher Ästhetik, bei dem ein Mitarbeiter eine Verpackung eines Kit-Kat-Riegels öffnet, statt eines Schokoladenriegels jedoch einen Orang-Utan-Finger in der Hand hält und in diesen genüsslich hineinbeißt. Das Blut des Fingers tropft über seine Tastatur. Die nächste Blende zeigt einen für Kit Kat typischen roten Hintergrund und die Aufforderung: »Give the orang-utan a break...«, gefolgt von Videoaufnahmen aus abgeholzten Regenwäldern und einem desorientierten Orang-Utan. In der nächsten Blende fordert Greenpeace auf: »Stop Nestlé buying palm oil from companies that destroy the rainforest.« Das Video endet mit der Inszenierung des blutenden Orang-Utan-Fingers auf dem Schreibtisch (Greenpeace.org 2010a). Via Email, Facebook, Twitter und weiterer Kanäle im Netz adressierten »hundrets of thousand« (Greenpeace.org 2010b) an Partizipierenden Nestlé mit eben jener Forderung, zu der Greenpeace aufgerufen hatte. Zwei Monate nach dem Startschuss der Kampagne gab Nestlé bekannt, dass der Konzern keine Produkte mehr nutze, die aus der Abholzung

von Regenwäldern entstehen (Greenpeace.org 2010b; Nestlé.com 2010). Vor jener Kursänderung seitens Nestlé hatte der Konzern das Video, unter Berufung auf Copyright-Verstöße, versucht aus dem Netz zu entfernen, woraufhin der Zuspruch zu der Kampagne weiter anstieg (Horizont.net 2010). Der Versuch, das Video zu entfernen, ließ den Aufmerksamkeitswert desselbigen also steigen. Dieses Beispiel verdeutlicht dreierlei: Auf der einen Seite wird deutlich, inwiefern die Umgangsstrategie des Unternehmens, die Stakeholder-Interessen als Gefahr kontextualisiert und versucht, eben jene ›Gefährdungsexposition‹ einzudämmen, indem Unsichtbarkeit dieser Kampagne erzielt werden sollte. Zweitens zeigt dieses Beispiel auf, inwiefern von einer Untrennbarkeit der unterschiedlichen Faktoren im Kontext des Stakeholder-Ansatzes ausgegangen werden muss. Das Internet, die Umweltschutzorganisation Greenpeace sowie zahlreiche weitere partizipierende Internetuser stellen hierbei ein intraagierendes Ensemble dar, welches in ihrer Effektivität nur plausibilisiert werden kann, wenn man eben jenes als untrennbare Einheit betrachtet. Das Stakeholder-Prinzip, welches in der Literatur zu Shitstorms als Referenzrahmen genutzt wird, verweist also bereits auf die Relationalität von Unternehmen, ist allerdings blind für den intraaktiven Charakter medienbedingter Adressierung und fokussiert stattdessen auf ein als souverän verstandenes Unternehmen, welches diese Relationalität in unterschiedliche Einzelaspekte aufgliedert und zu steuern sucht. Das Unternehmen wird von seinem vermeintlichen Außen getrennt, obwohl dieses als Existenzbedingung für das Unternehmen konstitutiv ist. Denn ohne die Berücksichtigung von Kund_innen, Mitarbeiter_innen, Interessenverbänden, Markttrends usw. kann kein Unternehmen überhaupt gedacht werden. Drittens kann dieses Beispiel als symptomatisch für einen medial bedingten Kontrollverlust gelesen werden, das zugleich das politische Potenzial mediatisierter Empörung markiert. Ein weiteres Beispiel hierfür ist die mediatisierte Empörungswelle, die 2013 das Versandhaus Otto adressierte: Aufgrund des Vorwurfs des Sexismus wie der Stigmatisierung wegen des für Mädchen angebotenen T-Shirts mit dem Aufdruck »In Mathe bin ich Deko« empörten sich zahlreiche User_innen. Während Otto Österreich bekannt gab: »Wir haben veranlasst, dass dieses T-Shirt aus unserer Kollektion genommen wird« (tz.de 2013), ließ Otto Deutschland mitteilen:

»Hallo zusammen, seit einigen Stunden erhalten wir kritische Stimmen zu T-Shirts aus unserer Kinder-Kollektion. Wir haben verstanden, dass einige von euch sich offensichtlich verletzt fühlen. Dies war nicht unsere Intention, zumal diese Kollektion aus der Feder von Frauen entstanden ist. Die T-Shirts sind bislang bei vielen unserer Kunden super angekommen und wir erhalten sehr viele positive Produktbewertungen auf otto.de. Daran

könnt ihr ja schon erkennen, wie unterschiedlich diese Sprüche interpretiert werden können. Wir nehmen eure Meinungen sehr ernst, bitten aber auch um Verständnis, dass es andere Meinungen gibt. Viele Grüße euer Social Media-Team« (Facebook 2013).

Es wird zum einen deutlich, dass sogenannte Shitstorms in ihrer Effektivität sehr unterschiedlich sein können, dies sogar innerhalb eines Konzerns in unterschiedlichen Ländern. Zudem macht eine Analyse der Argumentationsstrategien spezifische diskursive Rahmungen und Legitimierungen deutlich, wie hier der Verweis darauf, dass es sich bei den Designerinnen des T-Shirts um Frauen handelte. Die Verletzbarkeit von Unternehmen sowie potenziellen Konsument_innen in diesem Kontext ergibt sich nämlich tatsächlich nicht aus der Intention von Unternehmen, sondern es handelt sich um ein komplexes Wechselspiel und einen Aushandlungsprozess diskursiver Rahmungen wie Materialitäten, die nicht kontrollierbar sind (vgl. Pörksen/Detel 2012: 239). Entsprechend lassen sich auch Ausführungen in der betriebswirtschaftlichen Literatur zum Thema Shitstorms finden, die das ökonomische Potential ebendieser versuchen auszuloten und eben jene als »Marketinginstrument« beschreiben (Steinke 2014: 31ff.). Das Beispiel Nestlé gilt in der Literatur als Negativbeispiel der frühen Shitstorm-Ära, die nun mittels »typischer Social-Media-Stilmittel wie Witz, Originalität und Selbstironie« gesteuert werden sollen (Steinke 2014: 31). Das Unternehmen ABERCROMBIE & FITCH wird beispielhaft dafür benannt, Provokationen bewusst zu nutzen, um den Aufmerksamkeitswert der Marke zu steigern (Steinke 2014: 31). Provokationen, wie der Sachverhalt, dass das Unternehmen eine unterarmamputierte Mitarbeiterin zwang, eine langärmelige Strickjacke zu tragen, woraufhin sich ein Shitstorm entwickelte, werden zitiert, um die Kontrollierbarkeit von Shitstorms als evident zu markieren (ebd.: 31ff.). Ein »souveräner« Umgang mit dem Phänomen Shitstorm besteht aus dieser Perspektive darin, die Adressierungen aufzunehmen und sie ironisch umzudeuten. Das »Spiel mit dem [...] Shitstorm« (ebd.: 33) bestehe darin, den Adressierten klar zu machen, dass man nicht alles so ernst nehmen solle. Innerhalb dieser Argumentation ist bereits eine neue Ära von Shitstorms angekündigt: »Brauchte etwa der Musikstil Punk als einst ehrliche Protest- und Jugendkultur noch zwanzig Jahre, um im Mainstream anzukommen und zur Populärkultur zu degenerieren, schaffte es der Shitstorm in einem Zehntel der Zeit. Es bleibt spannend, ob weitere Unternehmen auf diese Vorlage reagieren und das einstige Protestmittel Shitstorm so zum erfolgreichen Marketing-Instrument wandeln« (Steinke 2014: 33). Der ökonomische Diskurs arbeitet also konkret an einer Entpolitisierung der Debatte über Shitstorms, indem er eine neue Zeitrechnung veranschlagt: Das politische Potenzial von Shitstorms anerkennend, läutet er eine neue Phase ein, die auf Instrumentalisierung

und Kontrollierbarkeit setzt, um eine Politisierung von Unternehmenszielen zu verhindern. Dies geschieht über die Trivialisierung von Stakeholder-Interessen im weitesten Sinne, um die Souveränität eines sich als autonom verstehenden Unternehmens (wieder-)herzustellen.

Insgesamt zeigt sich, inwiefern der Shitstorm eine konstitutiv auf Aufmerksamkeitsökonomie angewiesene Figuration darstellt, die sich insbesondere durch Kontingenz auszeichnet: Der Shitstorm kann in diesem Kontext als Katalysator bzw. Konstrukteur eines Medienereignisses betrachtet werden bzw. selbst ein Medienereignis sein (Pörksen/Detel 2012). Doch auch die Souveränität des Staates ist in Gefahr: Beispielsweise setzt die Presseabteilung des britischen Premierministers David Cameron mittlerweile auf die Beobachtung von Anwendungen im Netz, wie TWITTER, um schnellstmöglichst eingreifen zu können (Volkery 2013). Auch die Piratenpartei versucht einzugreifen und gründet 2012 die ›Servicegruppe Shitstorm‹, welche den »Tonfall« in Diskussionen mit und über Politiker der Partei beobachten und ggf. eingreifen, sowie den Betroffenen »zur Seite stehen« soll (Piratenpartei 2013).

Neben der performativen Herstellung des Shitstorms als potenziell politische figurale Konstellation, die nicht zuletzt an den Bestrebungen der Kontrolle eben jener abgelesen werden kann, tritt der Shitstorm allerdings auch als gewaltvolle Figuration auf, die nicht etwa Etabliertes herausfordert, sondern auf der anderen Seite auch vermeintliche Normüberschreibungen sanktioniert. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Adressierung der Sängerin und Gewinnerin des Eurovision Song Contest 2014, die vor, während und nach ihrem Auftritt mit teilweise beleidigenden wie bedrohenden Kommentaren, insbesondere via FACEBOOK und TWITTER, adressiert worden ist (Wrusch 2014). Julia Encke, die im Feuilleton der FAZ schreibt, betrachtet derartige Adressierungen als »Konjunktur des Ressentiments« und als »Siegesszug eines Gefühls« (Encke 2014). Doch wodurch wurde jene kollektive Empörung im Netz ausgelöst? Anlass war der Übertritt der Geschlechtergrenzen, den die Figur Conchita Wurst, die nach eigenen Angaben mit bürgerlichem Namen Tom Neuwirth heißt und mittels Travestie die Grenzen der Zweigeschlechtlichkeit herausfordert: »Conchita's beard defines the difference to conventional travesty. Genders as well as their differences are mixed up in this fictional character; and the artist Tom Neuwirth drops his disguise at the latest when gets to his dressing room« (Conchitawurst.com 2016). Die Adressierungen, wie beispielsweise «Scheiss auf diese ekelhafte transe alter abfackeln» oder auch «[...] Diese wurst drecks perverser husoo gehört in die gaskammer [...] fikk diese conchita drecks bart...sowas sollte verboten werden. Stell dir vor dein sohn nimmt sich sowas als vorbild weil er es aus dem tv kennt [sic] [...]« (zit. n. Wrusch 2014), zeigen an, dass Shitstorms, verstanden als mediati-

sierte Missachtung, sowohl gesellschaftliche (Gender-)Normen erst herstellen, indem sie vermeintliche Grenzüberschreitungen sanktionieren (können) – gleichzeitig aber auch als Ausdruck jener Normen selbst verstanden werden können. Die Effektivität jener Adressierungen jedoch ist ebenso unkontrollierbar: Conchita Wurst gewann mit 290 Punkten insgesamt und 52 Punkten Abstand zu den Zweitplatzierten den Eurovision Song Contest (Eurovision.de 2016). Shitstorms verweisen damit auf zweierlei: Zum einen geht mediatisierte Missachtung ebenso mit mediatisierter Solidarisierung einer. Zum zweiten wird deutlich, dass der Faktor Aufmerksamkeitsökonomie auch in diesem Falle zentral scheint. Diese beiden Aspekte bedingen den Sieg der Künstlerin.

Die figurale Konstellation des Shitstorms changiert also zwischen ihrem politischen Potenzial, welches sich aus der Kritik am Bestehenden ergibt, auf der einen Seite sowie ihrem normierenden wie gewaltvollen Potenzial auf der anderen Seite (Eickelmann 2014a). Daraus ergibt sich, dass es sich bei Shitstorms um Protestfiguren handelt, die jedoch aufgrund ihrer Artikulationsweise in Form mediatisierter Missachtung, die als konstitutiv für die Figuration gelten kann, auch um eine gewaltvolle Praxis handeln kann. Die bisherigen Ausführungen haben gezeigt, dass es sich beim Shitstorm insbesondere um eine Figuration handelt, die konstitutiv auf die Öffentlichkeit angewiesen ist. Ihre Adressat_innen sind entweder Organisationen im weitesten Sinne oder spezifische Netzsubjekte, deren Subjektivität immer in eine mediatisierte Öffentlichkeit im Netz gebunden ist. So betrachtet kann plausibilisiert werden, dass der Aspekt der Aufmerksamkeitsökonomie für Shitstorms zentral ist: sowohl im Hinblick auf seine potenziell destruktiven wie auch produktiven Effekte. Auch seine Verletzungsmacht konstituiert sich im Rahmen spezifischer Öffentlichkeiten. Dabei handelt es sich allerdings zumeist um spezifische Teilöffentlichkeiten, die wiederum als Aufmerksamkeitsmärkte im Kampf um Sichtbarkeiten beschrieben werden können (Reckwitz 2015: 5f.). Damit sind Shitstorms eng an den Begriff der ›Skandalisierung‹ gebunden, der insbesondere Aufmerksamkeitserregung, öffentlich betriebene Entlarvung sowie neue Formen der Ungewissheit und des Kontrollverlustes bezeichnet (Pörksen/Detel 2012: 23ff., 64). Dabei konstruieren Shitstorms jene Öffentlichkeit erst, auf die sie zugleich angewiesen sind. Konstitutiv hierbei ist zudem die Herstellung von Kollektiven.

5.4 ZUSAMMENFASSUNG

Es konnte aufgezeigt werden, dass das Phänomen mediatisierte Missachtung im wissenschaftlichen wie öffentlichen, d.h. journalistischen, Diskurs mit Rekurs auf unterschiedliche diskursive Figurationen verhandelt wird. Die jeweiligen Figurationen weisen dabei spezifische epistemologische Schwerpunkte auf, die nicht zuletzt auch an der performativen Herstellung von Gender- sowie Internetentwürfen beteiligt sind. Ebenjene diskursiven Rahmungen mediatisierter Missachtung im Netz materialisieren sich in je spezifischer Weise: zum einen innerhalb des Wissenschaftsdiskurses in spezifischen Forschungsdesigns sowie zum anderen in Form bestimmter Unternehmensstrategien sowie Kampagnen. Nicht zuletzt adressieren jene Materialisierungen Verletzbarkeiten, die wiederum auf die Postsouveränität der Adressierten verweisen.

Betrachtet man die drei zentralen Figurationen mediatisierter Missachtung im Netz durch einander hindurch, so lassen sich zentrale Aspekte ausmachen, die genutzt werden, um die jeweiligen Figurationen als zumeist getrennt voneinander existierende bzw. ontologisch unterschiedliche Phänomene voneinander zu unterscheiden. Zugleich offenbart das Durch-einander-hindurch-Lesen der lediglich idealtypisch voneinander unterschiedenen Figurationen im Kontext ihrer je spezifischen Relationalitäten auch Gemeinsam- und Ähnlichkeiten, die herausgearbeitet werden können. Nachdem also die einzelnen Figurationen als solche produziert und im Anschluss gebeugt wurden, gilt es nun, das Interferieren der jeweiligen Beugungsmuster miteinander in den Blick zu nehmen und die damit erzeugten Muster zu beschreiben.

Die Praxis des Trollens, Cybermobbing und Shitstorms weisen jeweils einen spezifischen Bezug zum Aspekt der Adressierung auf. Die jeweiligen Figurationen beziehen sich zumeist auf unterschiedliche Teilöffentlichkeiten beim Adressierungsgeschehen: Beim Trollen werden insbesondere spezifisch thematisch gelagerte Communities, Kommentarbereiche in Online-Zeitungen oder Foren als adressierte Öffentlichkeiten aufgeführt. Mit der Vergeschlechtlichung des Trolls als männliche Figuration und der Konstitution weiblicher Userinnen als Unerfahrene wird hier eine vergeschlechtlichte Verletzbarkeit weiblicher User sowie feministischer Communities performiert. Dennoch bleibt das hier aufgeworfene Verständnis des Adressierungsgeschehens in Bezug auf spezifische Öffentlichkeiten unbestimmt: Der Troll kann jederzeit und jederorts zuschlagen – das Internet wird in unbegrenzt viele Spielfelder zergliedert. Die dem Spielen inhärente Kontingenz führt dazu, dass die Argumentationen in Bezug auf die Praxis des Trollens von einer realen Bedrohung, einer virtuellen Unbestimmtheit bis hin zu einer Provokation reichen, die es gilt, in der Fiktionalität zu halten (Don't

feed the troll!). Das Trollen als Subjektivationsmodus ist damit riskant, seine Effektivität ist nicht absehbar. Von der Kontextualisierung, als Bedrohung oder als Spiel, hängt ab, wie seine Effektivität einzuschätzen ist. Die Figuration betont dabei die Souveränität der Adressierten, welche die Adressierung durch schlichtes Ignorieren abwehren können. Im Kontext jener Diskurse wird das Phänomen an sich bereits in der figuralen Konstellation des Trolls personifiziert und zum Teil trivialisiert.

Das Phänomen Cybermobbing recurriert hingegen insbesondere auf hybride Teilöffentlichkeiten, die sich aus Teilöffentlichkeiten der Realität – wie der Schulklasse oder dem Schulhof – sowie spezifischen Teilöffentlichkeiten der Virtualität – wie FACEBOOK oder dem ebenso zu FACEBOOK gehörigen Messenger WHATS APP – zusammensetzen. So kommt es, dass Cybermobbing zu einem Phänomen im Spannungsfeld realer und virtueller Öffentlichkeiten stilisiert wird; das Adressierungsgeschehen im Netz ist somit eng verknüpft mit dem Wirkungskreis der Adressierten und Adressierenden der Realität. Damit zusammenhängend ergibt sich eine verschränkte Teilöffentlichkeit, die vor allem die Rolle von Institutionen im Lebenslauf demonstriert: Das Adressierungsgeschehen wird zumeist – nicht allumfassend – als jenes unter Kindern und/oder Jugendlichen betrachtet, die sich aus der Schule kennen oder sogar Klassenkamerad_innen sind. Cybermobbing als Subjektivationsmodus ist innerhalb der diskursiven Konstitution des Phänomens – auch aufgrund seiner Betonung des Realen – stets ein Gewaltakt. Darüber hinaus wirken eben jene Diskurse ebenso individuierend und personifizierend – sie stellen einzelne ›Täter‹ wie ›Opfer‹ in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung.

Bei der Figuration des Shitstorms hingegen bezieht sich das Adressierungsgeschehen zumeist entweder auf die Öffentlichkeit von Unternehmen sowie ihre Netzpräsenz und Erreichbarkeit oder auch auf öffentlich sichtbare Netzsubjekte, also jene Subjekte, die sich zuallererst im Kontext spezifischer Teilöffentlichkeiten im Netz konstituieren bzw. konstituiert werden und darüber eine ausgeweitete Sichtbarkeit erlangen. Shitstorms, verstanden als Subjektivationsmodi, konstituieren also sowohl wirtschaftliche Organisationen wie Subjekte, die über spezifische Teilöffentlichkeiten hinweg sichtbar (geworden) sind.

Diese Ausführungen verdeutlichen, inwiefern das Phänomen mediatisierte Missachtung die Spaltung des Internets in unterschiedliche Teilöffentlichkeiten performiert. Umgekehrt konstituieren sich die unterschiedlichen Figurationen mediatisierter Missachtung erst im Rekurs auf jene Teilöffentlichkeiten. Zudem ist deutlich geworden, dass die Frage von Öffentlichkeiten im Kontext der Bedingtheit durch digitale Technologien relational betrachtet werden muss – sie ergeben sich erst aus einem spezifischen Verhältnis zu jeweils unterschiedlichen

Realitätsdimensionen: Während das Trollen in seiner Unfestschreibbarkeit die Realitätsdimensionen der Realität, Virtualität und Fiktionalität miteinbezieht, changiert das Cybermobbing insbesondere im Spannungsfeld von Realität und Virtualität. Shitstorms hingegen verweisen explizit auf die Virtualität der Adressierungen, die zwar auch reale Effekte haben können, aber selten – wie beim Trollen – als unwahrhaftige Provokation (und damit Aspekt des Fiktionalen) behandelt wird. Aufgrund gesteigerter Sichtbarkeiten, die sich in Shitstorms ausdrücken und die Shitstorms gleichzeitig herstellen, ergibt sich eine spezifische ›Gefährdungslage‹. Diese Gefährdung bezieht sich allerdings insbesondere auf ökonomische – und nicht unmittelbar auf existenzielle – Aspekte. So wird verständlich, warum der Aspekt der Aufmerksamkeitsökonomie in Bezug auf die Figuration von Shitstorms eine dermaßen relevante Bedeutung zukommt.

Zudem konnte herausgearbeitet werden, dass jede der drei hier diskutierten Figurationen darüber hinaus auf spezifische Verletzbarkeiten verweist. Während das Trollen insbesondere auf die Verletzbarkeit technischer Apparaturen sowie Individuen verweist, konzentriert sich die Figuration des Cybermobbings vor allem auf die Verletzbarkeit von Individuen in der Realitätsdimension der Realität. Shitstorms hingegen machen insbesondere die Verletzbarkeit von Organisationen wie Netzsubjekten sichtbar. In Anlehnung an Sylvia Pritsch lässt sich zusammenfassen: »Über die allgemeine Verletzbarkeit in und durch Sprache wird eine spezifische Verletzbarkeit im Netz sichtbar, die sich wortwörtlich im Akt der *Adressierung* [Herv. i. Orig.] zeigt« (Pritsch 2011: 243). Dennoch kann es sich bei den hier erörterten Störfigurationen lediglich um einen Effekt eines Standbildes handeln, denn die Figurationen sind notwendigerweise ständig in Bewegung und verändern ihre diskursiv-materielle Beschaffenheit stetig und fortwährend.

Insgesamt lässt sich sagen, dass das Phänomen mediatisierte Missachtung – unter der Berücksichtigung seiner Vielschichtigkeit, die nicht zuletzt hier durch die Diskussion unterschiedlicher Figurationen angedeutet ist – mit dem Begriff der Störung beschrieben werden kann (Eickelmann 2014a). Der hier verwendete Begriff von Störung meint dabei kein normatives Verständnis, sondern beschreibt vielmehr, dass mediatisierte Missachtung im weitesten Sinne Prozesse irritiert. Dass eben jene Irritationen – die durchaus zur Lebensbedrohung werden können – überhaupt möglich sind, verweist auf die Verletzbarkeit, die jedweder Relationalität innerhalb des Lebens konstitutiv eingelassen ist. Ob jene Verletzbarkeiten zum produktiven Politikum avancieren oder eben zur Bedrohung von Existenzen, ob sie Neues schaffen oder Altes bewahren, muss immer offenbleiben. Relativ sicher scheint allerdings zu sein, dass die Analyse jener Störungen

im Kontext digitaler Technologien spezifische kulturelle Entwürfe, wie jene des Geschlechts und des Internets, offenbart. Denn sie bedingen die Störung.