

Internetsoziologie - Zwischenruf eines neuen Forschungsfeldes

Humer, Stephan

Preprint / Preprint

Konferenzbeitrag / conference paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Humer, S. (2011). Internetsoziologie - Zwischenruf eines neuen Forschungsfeldes. In E. Marks (Hrsg.), *Ausgewählte Beiträge des 16. Deutschen Präventionstages* (S. 1-13). Hannover <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-268542>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Internetsoziologie – Zwischenruf eines neuen Forschungsfeldes

1. Einleitung

Die Digitalisierung umfasst immer mehr Bereiche unseres Lebens und befindet sich zweifelsfrei auf dem Weg zur unvermeidbaren, allgegenwärtigen Ebene. Frühere analoge Geräte sind heute mehr und mehr, neue elektronische Geräte sind zunehmend ausschließlich digital. Diese Wachablösung findet letztendlich überall dort statt, wo sie technisch möglich ist. Durch die stets komplexer werdende Digitalität ist ein einfacher Einblick in die Funktionsweise der Technik allerdings auch immer schwieriger geworden. Während der Verbraucher früher beispielsweise seinen Videorekorder noch verstehen und teilweise sogar (mit ein klein wenig handwerklichem Geschick) selbst reparieren konnte, eröffnete sich in der digitalen Welt erstmals mit Einführung der Surface Mounting Technology¹ gegen Ende der 1980er Jahre ein Ende dieser Phase, da diese Technologie die Reparatur zu Hause aufgrund ihrer Bauform erheblich erschwerte. Es blieb oft nur der Gang zur Fachwerkstatt und somit das Vertrauen auf einen Experten übrig. Dazu kommt das Komplexitätslevel: nicht nur, dass Chips kaum mit Schraubenzieher und Lötkolben zu reparieren sind, sie sind auch dermaßen komplex, dass man heute Entwicklungsabteilungen mit Hunderten bis Tausenden von Spezialisten benötigt, um Chips zu designen und auf den Markt zu bringen. Wenn selbst die Entwickler die Komplexität nur noch in Form von extrem großen Teams bewältigen können, hat der Endkunde und User mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit keine realistische Möglichkeit mehr, hier durch eigene Einwirkung entgegenzuwirken. Wir sind also von einem System abhängig geworden, von dem „wir nicht mehr einfach sagen können, wir sind die Herren.“²

Eingriffe sind nicht nur nicht mehr möglich, sie sind oft auch schlicht und ergreifend nicht gewünscht. Ein erprobtes Mittel zur Verhinderung von Eingriffen ist Verblendung. Durch die Digitalisierung erfolgte eine Auffächerung des Produktangebotes. Zwar kann der heutige PC (mobil wie stationär) als Standalone-Maschine nahezu alles, was für den Endverbraucher interessant und spannend ist (Internet, VoIP-Telefonie, Kopieren, Scannen, Drucken, Spielen, etc.), jedoch hat sich das Produktangebot immer weiter aufgefächert. Dieser Trend wurde erstmals 1992 mit der Einführung des digitalen Mobilfunks deutlich. Musste der Durchschnittsverbraucher in den 1980ern nur wenige (analoge) Geräte wie Fernseher, Radio und Videorekorder bedienen, hat er heute eine Fülle von Geräten zu beherrschen, die in ihrer Komplexität alleine bereits überfordern, geschweige denn im

¹ Surface-mounted device. https://secure.wikimedia.org/wikipedia/de/w/index.php?title=Surface-mounted_device&oldid=93274904, 6.9.2011.

² <http://www.xcult.org/banz/texte/banzkittler.html>, 6.9.2011

Verbund. Neben einem Mobiltelefon buhlen auch noch MP3-Player, digitale Videorekorder, Navigationsgeräte (mobil und im PKW), Spielekonsolen (Handhelds und stationäre Geräte für zu Hause) und Pay-TV-, Satelliten- oder Kabel-Decoder (DVB) sowie iPhone und iPad um Aufmerksamkeit. Ganz zu schweigen von beruflich genutzten Notebooks und Windows-PCs samt ihrer Features wie E-Mail, Videokonferenz und PowerPoint, deren Beherrschung für viele nur eine lästige Pflicht³ ist. Zwar findet auch ein Wegfall alter Medien bzw. eine Verlagerung von Interessen statt, doch es ist feststellbar, dass die Tiefenschärfe der User sowie ein tiefgehendes Interesse an den Hintergründen der Technik abnehmen.⁴ Daher liegt nichts näher, als diese zahlreichen Systeme immer bedienerfreundlicher zu gestalten, so dass sie nur für eine „einzige und unverwechselbare Adresse da (...) sein“⁵ können. Zwar ist Bedienerfreundlichkeit auch eine Bedingung für die Massenverbreitung und die Akzeptanz in der Bevölkerung, jedoch liegt in der immer benutzerfreundlicheren Gestaltung auch eine Täuschung verborgen, die vom Wesentlichen ablenken soll. Je mehr man mit bunten Piktogrammen geblendet und unterhalten wird, desto weniger will man ins System hineinschauen – es ist ja für die Erfüllung der täglichen Wünsche auch gar nicht nötig. Die beste Lösung dieser Problematik wären freilich Programmierkenntnisse zum Durchschauen des „Bösen“. Doch diese Lösung liegt weit weg, eine Erlösung aus der selbst verschuldeten digitalen Unmündigkeit scheint nicht nahe. Die User bleiben weiterhin User und bei dem Versuch, „mit den Händen zu denken und die Blackboxes im praktischen Umgang auszuloten“⁶. Wir passen uns also augenscheinlich den Maschinen an, anstatt sie zu beherrschen.

Schreiben auf Codeebene anstatt bunter Oberflächen, die zahlreiche Mausclicks erfordern, das entspricht einer sehr puritanischen Denkfigur, die sich so auch bei Immanuel Kant findet: „In seiner Verteidigung des alttestamentarischen Bilderverbots zur Hebung der Moralität verteidigte bereits Kant jene Negativität, die am besten noch vom Schriftgelehrtentum verkörpert wird, während das gemeine Volk mit Bildern bei der Stange gehalten wird.“⁷ Zweifelsfrei wäre die Beherrschung von Code und Maschine ein enormer Gewinn für alle Beteiligten, jedoch sieht es mit der alltäglichen Umsetzung dieser Idee eher schwierig aus. Einer ganz simpler Grund dafür ist – fern aller vermeintlichen bösen Versuchungen durch die Softwareindustrie und ihrer schrill-bunten Benutzeroberflächen, die von Wesentlichen ablenken sollen, der Faktor Zeit.⁸ Da die Produktzyklen

³ Studie: E-Mail-Flut ist Belastung im Beruf. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-E-Mail-Flut-ist-Belastung-im-Beruf-135120.html>, 6.9.2011

⁴ Schärfere Wahrnehmung und langsames Denken durch neue Medien. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Schaerfer-Wahrnehmung-und-langsames-Denken-durch-neue-Medien-31208.html>, 6.9.2011.

⁵ Kittler, 1993. S. 212.

⁶ flogging.pdf. <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/flogging.pdf>, 6.9.2011

⁷ Vom Sündenfall der Software. http://artematrix.org/kittler/hartmann_vom.sundenfall.der.software.htm, 6.9.2011

⁸ Studie: Yahoo erforscht die „i-Generation“. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-Yahoo-erforscht-die-i-Generation-122910.html>, 6.9.2011.

immer kürzer und die Vielfalt der Geräte immer größer wird, ist eine Beschäftigung mit diesem Bereich in der Freizeit- und Lebensgestaltung des Durchschnittsusers kaum mehr machbar. Für immer mehr Geräte steht immer weniger Zeit und somit immer weniger Raum für die Erforschung der Geräte zur Verfügung. Dass der mündige Kunde König und somit Herrscher bleibt, scheitert weit vor der bedeutsamen und entscheidenden Programmierhürde an viel banaleren Gründen. Ein „Maschinenflüsterer“, also der sozial begabte und zugleich technisch versierte Spezialist, der sich den digitalen Phänomenen professionell widmet, erscheint da schon realistischer.

2. Das neue Forschungsfeld Internetsoziologie

Hier, bei der Erklärung digitaler Phänomene mit gesellschaftlicher Relevanz, setzt das neue Forschungsfeld Internetsoziologie an.⁹ Internetsoziologie ist (noch) keine institutionell klar definierte oder völlig unzweideutig umrissene Disziplin, sondern ein im Kontext der Arbeit des Verfassers gewachsenes Forschungsfeld und ein Begriff, der erstmals 1999 mit der Initialisierung des gleichnamigen Webangebotes öffentlich gemacht wurde.¹⁰ Der Verfasser betrachtet Internetsoziologie als den Arbeitsbereich, der sich soziologisch mit der Digitalisierung unserer Gesellschaft auseinandersetzt und gleichermaßen soziale wie technische Kenntnisse einbringt. Weniger geht es hier um die (technischen) Möglichkeiten, die das Internet den Soziologinnen und Soziologen gebracht hat, z.B. ganz neue und auch andere Formen der (Online-)Markt- und Meinungsforschung oder die Datenextraktion aus sozialen Netzwerken wie Facebook zwecks Analyse und visueller Aufbereitung. Vielmehr geht es um die inhaltlichen Fragen, die die Digitalisierung unserer Lebenswelt aufwirft, und deren Beantwortung. Freilich wird das Thema Digitalisierung längst von einer Vielzahl Disziplinen bearbeitet und hier stellenweise exzellente (interdisziplinäre) Arbeit geleistet.¹¹ Jedoch fehlte nach Ansicht des Verfassers bisher (und fehlt auch weiterhin gerade in Deutschland) die Betrachtung von Seiten der Soziologie, die in anderen Ländern wie den USA eben deutlich häufiger anzutreffen ist. Wenn man die Digitalisierung unserer Gesellschaft mit den Mitteln der Soziologie analysiert, schließt man nicht nur eine entscheidende Lücke, sondern kommt in vielen Fällen, so die These, auch zu Ergebnissen, die näher an der lebensweltlichen Realität sind, denn das

⁹ Von einer eigenständigen Disziplin zu sprechen erscheint an dieser Stelle anmaßend, denn es mangelt der Internetsoziologie bisher nicht nur an einer entsprechend umfangreichen Ausdifferenzierung, sondern auch an einer grundlegenden Institutionalisierung, die eine solche Weiterentwicklung und einen notwendigen Ausbau realisierbar erscheinen läßt. Eine erste Abhilfe ist in Form des von Google finanzierten Instituts für Internet und Gesellschaft erkennbar, wenn dort entsprechender Wert auf eine soziologische Perspektive gelegt werden wird.

¹⁰ <http://www.internetsoziologie.de>, 6.9.2011.

¹¹ Erwähnt sei an dieser Stelle vor allem die äußerst erfolgreiche Arbeit des Berkman Centers der Harvard University, vgl. <http://cyber.law.harvard.edu/>, 6.9.2011.

Internet ist ein (gesamt)gesellschaftliches Phänomen und damit eine genuin soziologische Angelegenheit. Die Soziologie sollte in diesem Falle nicht zu einer Hilfswissenschaft degradiert werden, deren Potential durch die Fokussierung auf eine bunte Mischung von verschiedenen Disziplinfragmenten nicht ausgeschöpft wird. Hierzu ein Beispiel: Medienpsychologen bearbeiten bspw. die Frage, wie ein Computerspiel auf einen Spieler wirkt – die Internetsoziologie hilft bei der Beantwortung der Frage, welche Auswirkung dieses Computerspiel auf Gruppen oder gar die ganze (deutsche) Gesellschaft hat. Das versuchen Medienwissenschaftler vielleicht auch, doch es gibt in der Ausbildung und Ausrichtung erhebliche Unterschiede zwischen den Medienwissenschaften (andere Theorien, Methoden, Ansätze mit unterschiedlicher Tiefenschärfe und vielfach nur verkürzt wiedergegebenen Hilfswissenschaften) und Soziologie und Psychologie, so dass es zwangsläufig auch andere Ergebnisse geben wird. Wer also soziologische Ergebnisse will, sollte sich deshalb auch direkt der Soziologie widmen. Die Internetsoziologie bringt dabei ganz eigene, unverwechselbare Merkmale mit, die in diesem Zusammenhang besonders hilfreich erscheinen:

- Fokussierung auf digitale Phänomene und konsequenter Ausschluss nichtdigitaler Themen (im Vergleich zur Mediensoziologie)
- Extrem umfangreiche und tiefgehende Technikenkenntnisse (d.h. Möglichkeit der Analyse "bis ins letzte Bit"; im Vergleich zum klassischen soziologischen Studium ohne umfassende Technikausbildung)
- Intensiver (digitaler) Austausch mit international tätigen Kolleginnen und Kollegen (z.B. den über 2000 Mailinglisten-Mitgliedern der Association of Internet Researchers, Kooperationsvereinbarungen mit Instituten und Einrichtungen in Ländern mit ausgeprägter Internetanalyseaffinität zur Stärkung der Forschernetzwerke und der Institutionalisierung des Forschungsfeldes)
- Anwendung, Weiter- und Neuentwicklung von (etablierten) soziologischen und psychologischen Methoden (gleichermaßen quantitativ wie qualitativ) nach dem Foucaultschen Werkzeugkastenprinzip – kein zwanghaftes Festhalten an *der einen* Lieblingstheorie oder -schule
- Konsequenter interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Technikern und Juristen in leistungsstarken, kommunikationsfreudigen (Projekt-)Teams mit dem Ziel einer ganzheitlichen Digitalisierungsanalyse
- Verbindung von Grundlagen- und anwendungsorientierter Forschung, d.h. Aufrechterhaltung einer permanenten Skalierbarkeit ("vom Groben ins Feine" und zurück) zur Schaffung von konkretem Mehrwert – kein digitales *l'art pour l'art*
- Umfangreiche Öffentlichkeitsarbeit durch (populärwissenschaftliche) Beiträge in den Medien, Vorträge und Beratungen

Die Werkzeuge der Internetsoziologie müssen eine *logische* und zugleich *brauchbare* Entwicklung sein, um sie im Alltag anwenden und kontinuierlich weiterentwickeln zu können. Was gebraucht wird, sind dauerhaft gültige Ansätze einer digitalen Theorie, deren Ideen im Idealfall lediglich den gegenwärtigen Erfordernissen angepasst werden müssen, ohne jedoch gleich eine neue Grundlage schaffen zu müssen. Derartige Ansätze sind derzeit nur sehr vereinzelt zu finden. Und sehr häufig wird noch der Fehler gemacht, einzig alte Methoden auf neue Phänomene anzuwenden. Dies führt zu falschen Ergebnissen, die nicht nur an sich unbrauchbar sind, sondern auch im Sinne einer evolutionären Analyseentwicklung in eine Sackgasse führen.¹²

Sinn und Zweck einer internetsoziologischen Analyse kann nur sein, soziale Lösungen für digitale Probleme zu präsentieren. Aus diesem Grunde sollte die Abgrenzung dort erfolgen, wo Theorien Praktikabilität und Verständlichkeit hinter sich lassen und vielleicht sogar phänomenologisch werden. Es ist für den Alltag wohl nicht besonders hilfreich, bis zum Ende der Verstandesleistung zu theoretisieren und dabei die Brauchbarkeit in der Anwendung völlig außer Acht zu lassen. Es reicht jedoch auch nicht, lediglich bloße Empirie zu betreiben. Es ist sehr wichtig, sich dieser Situation stets zu erinnern und im Sinne einer Präsentation brauchbarer Ergebnisse auch anderen Interessierten die Weiterentwicklung und Problemlösung digitaler Phänomene interdisziplinär zugänglich zu machen. Dass dies durchaus provokant verstanden werden kann, ist nicht besonders schlimm, es muss lediglich differenziert werden: es ist gut, auch über den Tellerrand der Brauchbarkeit hinaus zu denken und zu arbeiten. Doch es ist eine Abgrenzung nötig, die andeutet: ab hier verlassen wir den Pfad der Lösung gegenwärtiger Phänomene und wagen uns dann in Bereiche vor, die momentan noch nicht, jedoch vielleicht zukünftig sehr wertvoll sein können. Bei der Analyse digitaler Phänomene, die soziale Auswirkungen haben, sind das Beherrschen von Programmiersprachen, das Verstehen der Systemarchitektur und die technische Analyse eines Netzwerkes notwendige Schritte in die richtige Richtung. Diese sorgen für eine Vertiefung und bessere Beherrschung der Kulturtechnik des Digitalen.¹³

Es dürfte umgekehrt einer der größten Fehler überhaupt sein, den Versuch zu starten, soziale Fragen von Technikern beantworten zu lassen. Techniker kennen die Technik, aber wenn die Grenzen eines Computerchips überschritten werden, spielen andere Dinge eine größere Rolle. Das Motto sollte deshalb stets sein: Technik ist zu wichtig, um sie nur Technikern zu überlassen. Schon die (akademische) Ausbildung befähigt Techniker nicht zu gesellschaftlichen Analysen – und reine

¹² Beispiele für offensichtlich fehlgeschlagene Analysen findet man jeweils einzeln in Form von Gegenüberstellungen mit anderen Ansätzen in den Kapiteln 3 und 6 von: Humer, S.: Digitale Identitäten. CSW-Verlag, Winnenden, 2008.

¹³ Griffin, Herrmann, 1997. S. 286 – 296.

Technikkenntnis ermöglicht kein Verständnis sozialer Handlungen und Zusammenhänge. Zudem musste leider immer wieder festgestellt werden, dass Techniker sehr oft eine andere Sprache sprechen und allzu oft auch nicht willens sind, sich auf andere Disziplinen – nicht-naturwissenschaftliche Disziplinen, um genau zu sein – einzulassen. Ein gemeinsamer Nenner war in vielen Projekten, an denen der Verfasser beteiligt war, nur äußerst schwer zu finden, was eine interdisziplinäre Analyse wiederum ebenfalls erschwerte. Dies darf wohl zu Recht als sehr frustrierende und ineffiziente Arbeitsweise bezeichnet werden. Deshalb ist es eine der wichtigsten Aufgaben des “Projekts Internetsoziologie”, zu Beginn eines jeden interdisziplinären Projekts für einen gemeinsamen (sprachlichen) Nenner zu sorgen. Techniker müssen dann “nur noch” eine gewisse Grundoffenheit an den Tag legen und diese durchhalten, jedoch nicht mehr alles für jeden mühsam “übersetzen”.

3. Identität und Identitätsmanagement

Eines der ersten (und inzwischen wichtigsten) Themenfelder der Internetsoziologie ist der Bereich Identitätsmanagement (IDM). Hier zeigt sich auch recht deutlich der Unterschied zwischen einer *ausschließlich* technischen und einer *sozial-technischen* Betrachtung. Die Erkenntnisse der diesbezüglichen Arbeit des Verfassers wurden nicht nur in ein Forschungsprojekt zur Entwicklung von Einsatzszenarien für den neuen Personalausweis (nPA)¹⁴ eingebracht, sondern dienen auch ganz allgemein als Grundlage für den Einsatz eines ganzheitlichen Identitätsmanagements, welches rechtliche (z.B. “Privacy by Design”¹⁵) und soziologische Aspekte (z.B. Internetsoziologie) von Beginn an mit einbezieht, um ein umfassendes Ergebnis zu erhalten. So entsteht “sozial-technisches Identitätsmanagement”¹⁶, welches den Menschen in den Mittelpunkt stellt und nicht eine rein maschinelle Problemlösung im Sinne der Verwaltung von Username und Passwort. Angelehnt an das OSI-Schichtenmodell¹⁷ und darauf aufbauend ergibt sich folgende Systematik in Form des *sozial-technischen Plus-Vier-Modells*¹⁸:

Ebene 4 (unechte bzw. Hauptebene): User

Ebene 3 (soziale Ebene): soziologische/psychologische Aspekte

¹⁴ http://www.internetsoziologie.at/de/?page_id=4#toc-ttigkeiten-in-der-vergangenheit, 6.9.2011

¹⁵ Vgl. <http://privacybydesign.ca/>, 6.9.2011

¹⁶ Mobiler Zugang zum Dokumentenschrank – Zeitung Heute – Tagesspiegel.

<http://www.tagesspiegel.de/zeitung/mobiler-zugang-zum-dokumentenschrank/1969268.html>, 6.9.2011

¹⁷ OSI-Modell. <https://secure.wikimedia.org/wikipedia/de/w/index.php?title=OSI-Modell&oldid=93128440>, 6.9.2011

¹⁸ Erstmals vorgestellt auf der *European Identity Conference 2011* in München, siehe <http://www.kuppingercole.com/sessions/901>, 6.9.2011

Ebene 2 (kosmetische Ebene): User Interface, Usability, etc.

Ebene 1 (hybride Ebene): klassisches IDM (Accountgestaltung usw.)

Unterhalb von Ebene 1 knüpfen weitere Ebenen bzw. Schichten an, so wie sie das OSI-Schichtenmodell vorgibt. Damit setzt das Plus-Vier-Modell im Sinne einer Entwicklungs- bzw. Strukturlogik dort an, wo das OSI-Schichtenmodell aufhört (hier: über der Anwenderebene). Dadurch wird die ganzheitliche Betrachtung von Identität im digitalen Raum erstmals systematisiert – und das, nebenbei gesagt, aufgrund der Anlehnung an das OSI-Modell in einer Form, die auch für Techniker direkt verständlich sein dürfte.

Deutlich werden soll durch das sozial-technische Plus-Vier-Modell vor allem eines: Identität ist im digitalen Raum weit mehr als nur Username und Passwort. Die künftigen Perspektiven im Bereich der digitalen Identitätsarbeit sind gemäß der Breite der Entwicklung und der Vielfältigkeit der Einflüsse extrem umfangreich. Die Kunst des digitalen Identitätsmanagements wird sich zunehmend mit der Notwendigkeit der Abwehr digitaler Manipulation verknüpfen. Identitätsarbeit wird zunehmend PR-Arbeit in eigener Sache, inklusive der Kunst der digitalen proaktiven Manipulation. Das ist nichts anderes als individueller Lobbyismus. Auch Business und Competitive Intelligence werden zunehmend wichtiger. Maßgeschneiderte Angriffe, auch via Social Engineering, werden zunehmen. Einer der wichtigsten technischen Angriffsvektoren wird auch weiterhin Keylogging sein. Das Abfischen von Daten direkt bei der Tastatureingabe ist auch eine Perspektive für die zuständigen Behörden.¹⁹

Die wohl wichtigste Aufgabe besteht allerdings darin, ein Bewusstsein für die digitale Identitätsarbeit zu schaffen. Es geht um das Wissen, den Weitblick und den Wert von Identität. Allgemeine Identitätsvorstellungen müssen vermittelt werden. Es müssen Methoden entwickelt, vorgestellt und aufgeführt, die soziale gegenüber der technischen Komponente gestärkt werden. Derzeit geben andere die Regeln, das Tempo und die Trends vor: Wirtschaft und Politik. Der Film „Das Netz“ mit Sandra Bullock hat es uns – 1995 noch in Form abstrakten Hollywoodhorror – vorgemacht, wovon wir heute längst tatsächlich bedroht sind: die soziale Komponente, die Einflüsse des Identitätsdiebstahls können sehr gefährlich werden. Einen nicht geringen Anteil an der gegenwärtigen Misere hat allerdings auch die Naivität der User, Kunden und Verbraucher. Es ist eben verlockend, sich auf Bekanntes zu verlassen. Früher hatten wir ausschließlich analoge

¹⁹ Vgl. heise online - "Bundestrojaner" heißt jetzt angeblich "Remote Forensic Software".
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Bundestrojaner-heisst-jetzt-angeblich-Remote-Forensic-Software-159078.html>; BKA rechnet 2009 mit drei oder vier Online-Durchsuchungen.
<http://www.heise.de/security/meldung/BKA-rechnet-2009-mit-drei-oder-vier-Online-Durchsuchungen-193048.html>; heise online – Mit dem Bundestrojaner gegen mutmaßliche Terrorplaner.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Mit-dem-Bundestrojaner-gegen-mutmassliche-Terrorplaner-1235299.html>, 6.9.2011

Verhaltensweisen. Diese waren bekannt, einstudiert, traditionell. Doch heute haben wir die digitale Komponente dazubekommen, sprich: die Digitalisierung als zusätzliche Ebene, und da helfen analoge soziale Muster nur begrenzt – und in vielen Fällen gar nicht. Heute nehmen Menschen *und* Maschinen Einfluss – eine neue Ebene entsteht und wirkt auf uns ein. Ganz und gar nicht schädlich ist da das Schaffen von Reserven, da neue Anforderungen zweifelsohne kommen werden. Sie werden sich nicht immer klar und deutlich am Horizont abzeichnen, aber sie werden kommen. Digitales Wissen muss nicht sofort „nützlich“ sein – es kann ganz im Sinne der allgemeinen Bildung als Vorrat dienen, um irgendwann zur Anwendung kommen zu können.²⁰ Proaktives Arbeiten und Denken sollte aus diesem Grunde dringend eine Pflichtübung werden.

Wir dürfen uns nicht beeindrucken lassen von Tempo, Trends und Emotionen – denn diese werden nicht der Emotionen wegen geschürt, sondern aus anderen Gründen, die nicht primär unserer Identitätsarbeit dienen. Wir müssen objektiv bleiben, und das so gut wie irgend möglich. Wir müssen lernen, leben und dürfen nicht die Kontrolle verlieren. Was wir brauchen, ist positiver Aktivismus, der auch das Potential bietet, kriminellen Ideen den Wind aus den Segeln zu nehmen. Dabei hilft die Analyse auf binärer Ebene: kann ich meine PIN-Nummer beeinflussen? Kann ich die Bank anrufen und um eine Wunsch-PIN bitten? Oder ist die Nummer dank einer Eselsbrücke wie einer symmetrischen Anordnung auf der Tastatur zumindest leicht zu merken? All dies führt aber wieder zurück zu dem, was im Kern dringend gebraucht wird: mehr Denken, mehr Kreativität, mehr Grundlagenorientierung. Und eine wissenschaftliche Grundlagenarbeit, die keine weißen Flecken auf der digitalen Landkarte zulassen will.

4. Fazit

Digitale Identitätsarbeit ist nicht einfach. Die Aktivierung und Ausdifferenzierung von Identitäten ist im digitalen Raum noch vor wenigen Jahren sehr leicht und erfolgversprechend gewesen, doch das hat sich immer stärker geändert. Heute ist das Internet weit mehr als nur das World Wide Web, sind Identitätsaktivierungen weitaus differenzierter möglich als nur im Schwulen- und Lesbenforum, im Fanbereich einer Fußballvereins-Website oder in einer technisch orientierten Usenet-Group. Das Internet ist erstens deutlich ausdifferenzierter, zweitens deutlich professioneller und drittens deutlich aggressiver geworden. Die Ausdifferenzierung bekommt jeder Mensch zu spüren: war das Internet 1995 noch auf WWW und Usenet beschränkt, so findet heute alles überall statt - Hauptsache, man ist digitalisiert. Das Handy schickt Faxe, die Liebesbeziehung entsteht mithilfe einer

²⁰ Keupp, 1999. S. 285.

Datenbank und der Grenzbeamte überprüft Kopfform und Fingerabdrücke digital. Beim Shoppen wird ein Kundenprofil, beim Fahnden ein Täterprofil erstellt. Und schließlich sollen sämtliche Kommunikationsdaten auf Vorrat gespeichert werden. Man weiß ja nie, womit man sie später mal verknüpfen kann. Die fröhliche Userschar mit Kompetenz und Kreativität, vormals die Pioniere im digitalen Raum, stellt nur noch eine markante Minderheit dar. Alle sind nun dabei – allerdings nicht immer mittendrin, denn sie kamen ins Netz, weil man einfach „drin“ sein *muss*. Von den Möglichkeiten und den Gefahren ahnen sie jedoch nur am Rande: Begriffe wie Spyware, Botnetze und Kryptographie bleiben oft diffus und schlussendlich doch eher irrelevant. Mit dabei sind heute aber auch die „Bösen“: sie betreiben Botnetze, die fremde Rechner lahmlegen. Sie verkaufen Kreditkarten zum Spottpreis. Sie erstellen und vertreiben Kinderpornographie. Sie machen ihre Attentate öffentlich und betreiben so Propaganda, die vorher undenkbar gewesen wäre. Und sie rufen die auf den Plan, die nicht automatisch eine große Gefahr darstellen, jedoch ohne Zweifel den größten Einfluss ausüben: Strafverfolger, Politiker und Lobbyisten. Sie fordern die Vorratsdatenspeicherung, die Onlinedurchsuchung und die Datenweitergabe von Filesharern – und bekommen sie. Noch bevor sich eine durchschlagend erfolgreiche digitale Kultur bilden konnte, grätschten sie dazwischen, mit wenig Feingefühl, aber viel gutem Willen. Doch „gut gemeint“ ist oft das Gegenteil von „gut“, und manchmal sind die Maßnahmen auch gar nicht gut gemeint. Den Lobbyisten von Musik- und Filmindustrie geht es schließlich nur ums Geschäft. Sie würden es selbstverständlich begrüßen, wenn sich die Politik dazu entschließen würde, hohe Hürden wie den Richtervorbehalt zu kippen, um endlich an all die Filesharer zu kommen, die ihnen angeblich ihr Geschäft zerstören. Dabei sind sie es selbst, die ihren Businessplan unterminieren, da sie sich der Gegenwart allzu lange verweigert haben und jetzt wie ein bockiges Kind reagieren. Sie sind damit ein interessantes Beispiel für analoges Handeln im digitalen Raum – und das entsprechende Scheitern.

Was ist also zu tun? Fest steht, dass in Deutschland immer noch keine digitale Kultur festgestellt werden kann, die ausreichend schlagkräftig ist, um die Gesellschaft wirklich nach vorne zu bringen oder um zumindest einen Einfluss auszuüben, der dem Netz deutlich mehr positive Seiten abverlangen kann. Die digitale Grundlagenforschung und Aufklärung ist im sozialwissenschaftlichen Bereich, an den Universitäten und Forschungseinrichtungen, viel zu schwach und bedarf dringend der Stärkung. Das Internet ist für viele Menschen - immer noch - nur Mittel zum Zweck: ein schneller Vertriebskanal, ein netter Plausch, ein billiger SMS-Service. Sie haben noch nicht entdeckt, wie revolutionär das Netz nicht nur schon war und ist, sondern erst recht noch sein wird. Es ist vollkommen richtig, wenn gesagt wird, dass wir gerade erst am Anfang stehen: das allgegenwärtige Computing, die Digitalisierung so vieler technischer Geräte und die darauffolgende Vernetzung, all dies ist derzeit nur diffus und kleinteilig erkannt worden. Und das hat Folgen: denn wenn die in Jahrhunderten entstandenen sozialen Gepflogenheiten ohne nennenswerte Anpassung auch im Netz

angewandt werden und die dringend notwendige Entwicklung von neuen Formen der Identitätsarbeit im Besonderen und der sozialen Interaktion im Allgemeinen unterbleibt, wird schlicht und einfach nach dem Versuch-und-Irrtum-Schema gearbeitet. Und das ist bekanntlich weder effektiv noch effizient. Was gebraucht wird, ist ein Verständnis der fortschreitenden Kompetenzverlustproblematik in Bezug auf die fortschreitende Digitalisierung, denn diese hat beim „Durchschnittseuropäer zu einer Kompetenz-Entwertung geführt, so dass man durchaus von einer Primitivierung der Beziehungen zwischen Mensch und Lebenswelt sprechen kann“.²¹

Was wir brauchen, ist mehr kulturell-digitale Grundlagenforschung. Das Gelingen von digitaler Identität ist kein Privatvergnügen. Es rekurriert immer mit der Gesellschaft; es ist auch ein gesellschaftlich vermitteltes Projekt.²² Reflexive digitale Soziologie hat ganz allgemein die Möglichkeit, eigenes emanzipatorisches Handeln zu fördern, Identitätszwänge im digitalen Raum aufzuzeigen und zum Widerstand anzuleiten sowie differenziertes Denken zu ermöglichen. Damit kann sie den Bestrebungen technischer Art entgegenwirken, die versuchen, „jedes Engagement wissenschaftlicher Vernunft im Politischen zu desavouieren“.²³ Und dabei brauchen wir mehr als nur die Adaption US-amerikanischer Ergebnisse. Und das gilt im Übrigen für alle globalisierten Trends, nicht nur für US-amerikanische. Denn in nicht allzu ferner Zukunft werden Trends auch aus China kommen, aus Indien und aus Brasilien. Wenn wir nicht nur Kopisten und Mitläufer sein wollen, müssen wir hier proaktiv, professionell und fair kämpfen. Wir brauchen eine europäische Trendwende, die den Menschen im Mittelpunkt hat und nicht nur Überwachung oder blutleere Profitorientierung. Um es deutlich zu machen: bisher haben sich freilich häufig Entwicklungen durchgesetzt, mit denen niemand gerechnet hatte. Dazu gehören unter anderem die E-Mail und die SMS. Und ebenso gingen zahlreiche nette Versuche sang- und klanglos unter. Doch die Freiräume, in denen positive Dinge entstehen können, werden zunehmend zugunsten umfassender Kontrolle und Profitorientierung beschnitten. Dabei ist Deutschland durchaus ein Testfall: in einem Land, in dem es keine Bodenschätze und keine billigen Arbeitskräfte mehr gibt, kommt es immer mehr auf Imagination, Virtualität, Digitalität und Immaterialität an.

Was wir des weiteren brauchen, ist digitale Bildung. Was wir brauchen, sind „neue Erzählungen“ – diese sind die „heimlichen oder auch offenen ‘Lehrpläne’ für die Identitätsbildung der Subjekte“.²⁴ Dass Menschen im Präventionsbereich hier eine mustergültige Multiplikatorfunktion einnehmen können, kann an dieser Stelle kaum stark genug betont werden. Was wir brauchen, sind aktive Userinnen und User. Das Handeln im digitalen Raum ist neu für die Menschheit, daher wird hier nicht

²¹ Negt, 1998, S. 40.

²² Keupp, 1999, S. 286.

²³ Ders., S. 273; Bourdieu et al., 1997, S. 825f.

²⁴ Keupp, 1999, S. 293; 1996, S. 42.

weniger eigenwilliges Verknüpfen und Kombinieren verlangt als im Rahmen anderer (nicht-digitaler) Teilrealitäten. Digitales Handeln muss nicht zwangsläufig auf Perfektion hinauslaufen. „Dem Gelingen muss das Misslingen gleichberechtigt zur Seite stehen, um das Selbst nicht auf das Gelingen festzulegen und es nicht unter Erfolgszwang setzen zu lassen“.²⁵ Die Qualität von Identitätsarbeit und Lebensart steigt mit dem Level der Aufdeckung von digitalen Machtverhältnissen und nur durch die Kenntnis der Machtverhältnisse sind entsprechende Eingriffe und Einwirkungen möglich. Die digitale Identität sollte sich im diskursiven Sinne positionieren zwischen der fitten individualisierten, beinahe narzisstischen Person²⁶ und den großen Erzählungen mit Ewigkeitscharakter, die mit dem Verlust von Individualität einhergehen²⁷. Die Rede ist also von einem „reflexiven Selbst“²⁸, das Freiheit und Zivilgesellschaft erfolgreich verknüpft: „Ein solches Konzept des Empowerment hilft den Menschen, die Kontrolle über ihre eigene Lebenssituation auszudehnen.“²⁹ Und das ist auch dringend notwendig, denn:

„Vor einem Vierteljahrhundert war die Vergangenheit bekannt, die Zukunft vorhersagbar und die Gegenwart veränderte sich in einem Schrittmaß, das verstanden werden konnte. (...) Heute ist die Vergangenheit nicht immer das, was man von ihr angenommen hatte, die Zukunft ist nicht mehr vorhersehbar, und die Gegenwart ändert sich wie nie zuvor.“³⁰

Warum nun das alles? Ganz einfach: Nur wenige Generationen bekommen die epochale Chance, Gegenwart und Zukunft in diesem Maße entscheidend zu formen. Die Digitalisierung wird die Welt umfassend verändern. Sie ist eine Revolution und nicht nur eine evolutionäre Entwicklung bestehender Techniken und Medien. Die Internetsoziologie kann, davon ist der Verfasser überzeugt, hier einen wichtigen Beitrag leisten und die Userinnen und Usern durch Erkenntnisgewinn dabei unterstützen, diese Revolution positiv zu beeinflussen, aktiv zu sein und nicht passiv alles geschehen lassen. Dies wäre nicht nur hilfreich für die Individuen, sondern letztlich auch für die Gesellschaft.

²⁵ Keupp, 1999, S. 275f.; Schmid, 1998, S. 77f.

²⁶ Keupp, 1999, S. 290.

²⁷ Ders., S. 291.

²⁸ Ders., S. 292; 1996, S. 56.

²⁹ Ders., S. 293.

³⁰ Gelatt, 1989, S. 252. Zit. von Keupp in: <http://www.ipp-muenchen.de/texte/identitaeten.pdf>, 6.9.2011

Literatur- und Linkliste

Berkman Center. <http://cyber.law.harvard.edu/>, abgerufen am 6. September 2011.

BKA rechnet 2009 mit drei oder vier Online-Durchsuchungen.

<http://www.heise.de/security/meldung/BKA-rechnet-2009-mit-drei-oder-vier-Online-Durchsuchungen-193048.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Bourdieu, Pierre et al.: Das Elend der Welt. Zeugnisse und Diagnosen alltäglichen Leidens an der Gesellschaft., Universitäts-Verlag, Konstanz, 1997.

CV [de] : Stephan Humer – Internetsoziologie. http://www.internetsoziologie.at/de/?page_id=4#toc-ttigkeiten-in-der-vergangenheit, abgerufen am 6. September 2011.

flogging.pdf. <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/flogging.pdf>, abgerufen am 6. September 2011.

Friedrich Kittler, Stefan Banz. Platz der Luftbrücke. Ein Gespräch.

<http://www.xcult.org/banz/texte/banzkittler.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Gelatt, H.B.: Positive uncertainty: A new decision-making framework for counselling. Journal of Counselling Psychology, 36, 1989. Online verfügbar unter http://depts.washington.edu/apac/roundtable/10-23-06_positive_uncertainty.pdf, abgerufen am 6. September 2011.

Griffin, Matthew; Herrmann, Susanne: Interview mit Friedrich A. Kittler. Weimarer Beiträge 43/2, 1997.

heise online - "Bundestrojaner" heißt jetzt angeblich "Remote Forensic Software".

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Bundestrojaner-heisst-jetzt-angeblich-Remote-Forensic-Software-159078.html>, abgerufen am 6. September 2011.

heise online – Mit dem Bundestrojaner gegen mutmaßliche Terrorplaner.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Mit-dem-Bundestrojaner-gegen-mutmassliche-Terrorplaner-1235299.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Humer, Stephan: Digitale Identitäten. CSW-Verlag, Winnenden, 2008.

IDENTITÄTEN IN DER AMBIVALENZ DER POSTMODERNEN GESELLSCHAFT. <http://www.ipp-muenchen.de/texte/identitaeten.pdf>, abgerufen am 6. September 2011.

Keupp, Heiner: Wer erzählt mir, wer ich bin? Identitätsofferten auf dem Markt der Narrationen. Psychologie & Gesellschaftskritik 20 (1996), H. 4, S. 39-64.

Keupp, Heiner: Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Rowohlt, Reinbek, 1999.

Keupp, Heiner: Identitäten in der Ambivalenz der postmodernen Gesellschaft. Vortrag beim 6. Benediktbeurer Herbstforum „... entweder – und ...“ Vom Umgang der Sozialen Arbeit mit

unlösbarer Widersprüche am 19.10.2002 in Benediktbeuren. <http://www.ipp-muenchen.de/texte/identitaeten.pdf>, abgerufen am 6. September 2011.

Kittler, Friedrich: Draculas Vermächtnis. Technische Schriften. Leipzig, 1993.

Mobiler Zugang zum Dokumentenschrank – Zeitung Heute – Tagesspiegel.
<http://www.tagesspiegel.de/zeitung/mobiler-zugang-zum-dokumentenschrank/1969268.html>,
abgerufen am 6. September 2011.

OSI-Modell. <https://secure.wikimedia.org/wikipedia/de/w/index.php?title=OSI-Modell&oldid=93128440>, abgerufen am 6. September 2011.

Negt, Oskar: Lernen in einer Welt gesellschaftlicher Umbrüche; in: Dieckmann, H.; Schachtsiek, B. (Hrsg.): Lernkonzepte im Wandel. Klett-Cotta, Stuttgart, 1998.

Privacy by Design. <http://privacybydesign.ca/>, abgerufen am 6. September 2011.

Schärfere Wahrnehmung und langsames Denken durch neue Medien.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Schaerfere-Wahrnehmung-und-langsames-Denken-durch-neue-Medien-31208.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Schmid, Wilhelm: Philosophie der Lebenskunst. Eine Grundlegung. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1998.

Stephan Humer – Internetsoziologie. <http://www.internetsoziologie.de>, abgerufen am 6. September 2011.

Studie: E-Mail-Flut ist Belastung im Beruf. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-E-Mail-Flut-ist-Belastung-im-Beruf-135120.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Studie: Yahoo erforscht die „i-Generation“. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-Yahoo-erforscht-die-i-Generation-122910.html>, abgerufen am 6. September 2011.

Surface-mounted device. https://secure.wikimedia.org/wikipedia/de/w/index.php?title=Surface-mounted_device&oldid=93274904, abgerufen am 6. September 2011.

The German National Digital ID and its Exemplarity for Other Countries – Kuppinger Cole.
<http://www.kuppingercole.com/sessions/901>, abgerufen am 6. September 2011.

Vom Sündenfall der Software.
http://artematrix.org/kittler/hartmann_vom.sundenfall.der.software.htm, abgerufen am 6. September 2011.