

Reaktionsmaschine
Tribunale sozialer Medien

Rupert Gaderer

Reaktionsmaschine Tribunale sozialer Medien



Matthes & Seitz Berlin

INHALT

Einleitung – An einem Tag	7
1. Tribunale sozialer Medien	13
2. Gegen-Angriff (Stefanie Sargnagel)	41
3. Beratung, Simulation und Weltentwürfe	57
4. Reaktionsmaschine (Thomas Melle)	73
5. Tribunale vor Gericht	95
6. Rechte Ideologien (Enis Maci)	111
7. Kleine Mediengeschichte: Flame Wars und Sicherungsarbeiten	121
8. Virtuelle Wut (Elfriede Jelinek)	139
9. Hassrede: Twitter, Buch, Plakat (Ianina Ilitcheva)	159
10. Disinfotainment (Norbert Bisky)	177
11. Kritik sozialer Medien: Gegenrede und Blasiertheit	191
Literaturverzeichnis	203
Abbildungsverzeichnis	221
Danksagung	223
Anmerkungen	225

Einleitung – An einem Tag

Etwas schien in der Welt nicht mehr zu stimmen. Nachdem ein junger Literaturstudent im Jahr 1999 gemeinsam mit seinem Freund ein Internetforum gehackt hatte, veränderte sich seine Wahrnehmung radikal: Die zuvor gültigen Prinzipien des Zusammenlebens galten für ihn nicht mehr, alles erwies sich für ihn als Bedrohung, sein Denken führte kaskadenartig zu paranoiden Gedankengebäuden, die auf Trugschlüssen und Halbwahrheiten beruhten. Der junge Mann hegte den Verdacht, dass sämtliche Nachrichten im Internet ausschließlich ihn meinten und ein geheimer Algorithmus seine Handlungen lenke. In diesem psychotischen Zustand wirkte es auf ihn, als hätten sich die Foren der sozialen Medien umgestülpt, ihre digitale Rahmung gesprengt und sich auf die Straßen, Plätze und Häuser Berlins ausgeweitet. Sie schienen hier wie dort Tribunale zu bilden, die nach ihm langten, Anklage gegen ihn erhoben, ihn mit schwerwiegenden Vorwürfen konfrontierten und erbarmungslos verurteilten. Eine gigantische »Reaktionsmaschine«, so seine Vermutung, sei der Auslöser der Beschimpfungen und Beleidigungen. Nach einer symptomlosen Phase brach im Jahr 2006 die Manie stärker aus als je zuvor. Das paranoide Denksystem breitete sich erneut in seiner Gedankenwelt aus und verknüpfte sich mit alten Verschwörungsfragmenten. Wieder Psychiatrie. Wieder manische Wut. Wieder Hasskommentare. Danach folgte erneut ein Rückzug in die düstere Depression. Doch das Auf und Ab der Gefühle setzte sich unaufhörlich fort. Im Jahr 2010 kehrte die Manie in sein Leben zurück. Die digitalen Netzwerke brachten seine Existenz abermals aus dem Gleichgewicht, er fand sich wie zuvor einem ständigen Nachrichtenaustausch aus-

gesetzt: Toxische Sprachfetzen durchzogen die Bildschirme, die Großstadt und seine Gedankenwelt.

Mit dieser bemerkenswerten Geschichte führt Thomas Melle in seiner Autofiktion *Die Welt im Rücken* (2016) in die Erzählbarkeit einer psychischen Störung und die Rekonstruktion eines Lebens, das unter der Last einer Erkrankung beinahe zerbrochen wäre. Melle, der sich bereits in seinem Roman *Sickster* (2011) sowie in den Erzählungen *Dinosaurier in Ägypten* (2007) und *Wuchernde Netze* (2007) den komplexen Zusammenhängen zwischen digitalen Medien, Lebensbeschreibung und Krankheit widmete, hat mit der Dokumentation von drei manisch-depressiven Episoden in den Jahren 1999, 2006 und 2010 eine spezifische Schreibpraxis gewählt, um den Konnex zwischen Vernetzung und Störung, Übertragung und Erregung, Signal und Reflex erzählerisch zu entfalten.

Ausgestattet mit einer Sensorik für mediale Konstellationen, der Fähigkeit zur präzisen Beschreibung von sozialen Interaktionen und dem Bewusstsein für mikroskopische Machtverschiebungen ist diese Selbstdokumentation eine Station in jener Medien- und Literaturgeschichte der geordneten Unordnung, die spätestens mit den *Denkwürdigkeiten eines Nervenkranken* (1903) von Daniel Paul Schreber beginnt, über Erzählungen wie Georg Heyms *Der Dieb* (1913) weiterführt und bis zu Paranoia- und Conspiracy-Filmen wie *The Parallax View* (1974) von Alan J. Pakula oder *The Matrix* (1999) von Andy und Larry Wachowski reicht. Melles Bericht ist durchzogen von luziden Beobachtungen über unsere gegenwärtige virtuelle Lebenswelt, nicht plakativ-routiniert, sondern daran interessiert, die Technologien, Materialitäten und Verflechtungen des Zusammenlebens offenzulegen.

Ein zentrales Element in Melles Protokoll seiner Erkrankung ist das, was er als »Reaktionsmaschine«¹ bezeichnet. Diese abstrakte Maschine, zusammengesetzt aus Infrastrukturen, Kulturtechniken, Diskursen und Medien, geht allen Handlungen voraus, verrichtet ihre Arbeit als Mittler im Dazwischen und objektiviert die unzähligen Beziehungen der vernetzten Welt. Melle greift

damit ein Beschreibungsvokabular auf, das in den letzten Jahren vermehrt für die Erschließung politischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Ausweglosigkeit gewählt wurde. Seine Gegenwartsdiagnose schließt an eine Mediengeschichte an, die seit dem Auftauchen von Kontrollgesellschaften den Begriff »Maschine« im Sinne von Informations- und Rechenmaschinen verwendet.² So wurden soziale Medien als »Affektmaschinen«, »Pöbelmaschinen«, »kybernetische Maschinen«, »informationsverarbeitende Maschinen«, »Sozialmaschinen« oder »Virtualitätsmaschinen« bezeichnet, die die Affekte der Menschen überanstrengen, eine ungesunde Nervosität verbreiten, unautorisiert politische Entscheidungen treffen oder neuartige Finanzmärkte entwerfen.³

Gilles Deleuze hat die Mediengeschichte der Maschine pointiert beschrieben, als er davon sprach, dass die »alten Souveränitätsgesellschaften« dadurch charakterisiert seien, dass sie mit »einfachen Maschinen (Hebeln, Uhren, Flaschenzügen etc.)« arbeiteten, während die »jüngsten Disziplinargesellschaften« die »energetischen Maschinen« (Wärmekraftmaschinen) einsetzten und die Kontrollgesellschaften schließlich mit »Informationsmaschinen und Computern« operierten.⁴ Melles Begriff der Reaktionsmaschine verortet sich medienhistorisch in der letzten Phase, präziser gesagt: in einer Phase nach der Kontrollgesellschaft, in der eine Amalgamierung von Kapitalismus und Überwachung stattfindet.⁵ Längst ist es zu einer Binsenweisheit geworden, dass der Einzug der erwähnten Informationsmaschinen in unsere Lebenswelt zu einem Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, dem Ausbau der Wissensökonomie, der Installation von Dateninfrastrukturen und der Entwicklung von Gesellschaftsstrukturen geführt hat.⁶ Allerdings sind im Schatten der Fortschrittserzählungen Beschwerden laut geworden, die nachdrücklich vor einer Erregung der Gesellschaft, dem Erodieren demokratischer Prinzipien und dem Verlust einer zivilisierten Diskussionskultur warnen.⁷

Vor allem große Plattformen, die technisch-ökonomische Infrastrukturen bereitstellen, haben ihre Produkte (Facebook, Instagram, X / Twitter, YouTube, TikTok und andere) als soziale

Medien bezeichnet und werden dafür kritisiert, Aufmerksamkeitsökonomien zu steuern, Emotionshaushalte zu destabilisieren und hasserfüllte Streitszenarien zu entwerfen. Die Menschen erscheinen in solchen Beschreibungen typischerweise als bloße Mitläufer digitaler Technologien. Warnte eine ältere Medienkritik, etwa im Fall des kanadischen Literatur- und Medienwissenschaftlers Marshall McLuhan, davor, dass die Menschen durch elektronische Medien betäubt würden und in einer »narcotic culture«⁸ lebten, so hat sich die Einschätzung von Medien grundlegend geändert. Die ubiquitäre Verbreitung sozialer Medien, die damit einhergehenden rechtlichen Unsicherheiten, die Ökonomisierung des Nutzungsverhaltens und der politische Einfluss hätten zu Hysterie, Zynismus, Desorientierung, Ressentiments und Nervosität geführt. In der virtuellen Öffentlichkeit werde aufgestachelt, kämpferischer, verleumderischer und anfälliger für Gerüchte gemacht.

Melles Lebensbeschreibung folgt diesem Narrativ. Er dreht jedoch die Beobachtungssituation um und erzählt nicht aus der erhöhten und distanzierten Position jener, die als vernünftig gelten. Abseits der Akten von Krankenanstalten und der Aufzeichnungen von Gerichten, in denen Melles Erkrankung dokumentiert wurde, entfaltet er ein *gegendokumentarisches* Protokoll der Welt, in der wir leben. Aus dieser Perspektive wird nicht lediglich über die systemimmanente Affektentladung erzählt, sondern es werden die Bedingungen und Blaupausen gesucht, die das eigene Leben ermöglichen und das Verhalten prägen. Diese Elemente tauchen in Melles Autofiktion schemenhaft auf, werden selten theoretisch gefasst und harren einer genaueren Ausbuchstabierung.

Zentral ist dabei Melles Beschreibung der »Reaktionsmaschine«, die dafür verantwortlich ist, dass die Welt zum Spektakel und das Spektakel zur Welt wird. Es handelt sich um eine Meinungsmaschine, die die Reflexion verhindert und Jürs bildet, die nicht lediglich bewerten, sondern aktiv nach einem Schuldigen suchen, den sie vor einem Publikum in der Form eines Hetzschwarms beschämen und richten können. Dabei ist eine Beobachtung wichtig, die man an Melles Autofiktion anstellen kann: Was in *Die*

Welt im Rücken als ein umfangreicher Katalog technischer und menschlicher Störungen beschrieben wird, ist für uns eine alltägliche Erscheinung geworden. Bei Halbwahrheiten, affektgeladenen Reden, anonymen Beschimpfungen und Beleidigungen kann man beobachten, dass sie aktuell weniger in einem isolierten Bereich stattfinden. Vielmehr ist die digitale Welt zum integralen Bestandteil analoger Konflikte geworden und vice versa.

Ein Nachteil vieler Analysen der nervösen Unruhe in unserer Gesellschaft besteht darin, dass Hasskommentare in sozialen Medien entweder als bloß digitale Phänomene oder als Digitalisierung bestehender Streitkonstellationen betrachtet werden. Für die Mehrzahl der virtuellen Streitsituationen lässt sich jedoch zeigen, dass diese dualistische Trennung und separate Behandlung wesentliche Aspekte des Phänomens vernachlässigt. Vielmehr muss man das komplexe Tribunalgeschehen der Reaktionsmaschine als einen Effekt begreifen, der sich aus einer Verschränkung von digitalen und analogen Elementen ergibt und als eine Konsequenz von Umstülpungen zutage tritt. »Das Netz hatte sich umgestülpt«, schreibt Thomas Melle über seine paranoische Wahrnehmung, »und auf die Stadt ausgeweitet, alles war wendbar und vieldeutig und unglaublich neu. So hatte ich die Zeichen, die Welt noch nie gesehen; aber so waren sie wohl schon immer gewesen, nur ich hatte es nicht bemerkt.«⁹ Hierbei handelt es sich um einen verkehrenden Blick, durch den das, was sich unter einer Oberfläche befindet – Nachrichten, Signale, Leitungen und so weiter – nach außen gekehrt und für die Wahrnehmung freigelegt wird. Die Topografie Berlins erscheint als eine Mischung aus analogen und digitalen Elementen, eine virtuelle Lebenswelt, die schon immer existiert hat, aber bisher unerkannt geblieben ist. In diesem umgestülpten Raum flieht Melle vor einem Tribunal der Zeichen.

Die virtuellen Streitwelten, die in diesem Buch aufgesucht werden, sind also keine digital konstruierten Parallelwelten. Vielmehr zeichnen sie sich dadurch aus, dass sie das Analoge und das Digitale, das Lokale und das Globale, das Isolierte und das Integrierte miteinander verknüpfen. Virtuelle Streitwelten sind aufgebaut aus

netzwerkartigen Verschaltungen und verbinden disparate Mittel: den Körper, den Computer, das Interface, die Zeitung, das Buch, das Theater, die bildliche Darstellung und so weiter. Sie bestehen aus Kreuzungen, die durch unterschiedliche Entscheidungen getroffen werden, und sie verbinden alle konkreten und abstrakten Orte einer bestehenden Welt miteinander. Diese Verbindungen und ihre Konsequenzen für ästhetische und poetologische Konzepte, für Formen des gesellschaftlichen Zusammenlebens, der Theatralität und der Affekthaushalte verfolgt dieses Buch.

So übertrieben und fabulierend Melles Erzählen sein mag, seine Interpretation unterscheidet sich nicht wesentlich von jenen, die tagtäglich in ganz unterschiedlichen Situationen zum Einsatz kommen. Zweifelsohne sind seine Aufzeichnungen paranoischen Ursprungs, etwa die Idee, dass ein Code existiere, der die Welt kontrolliert. Doch trügt die Wahrnehmung nicht, dass wir in einer Welt leben, die immer näher und näher an Maschinen heranrückt, und Plattformen ein virtuelles Universum versprechen, in das man eintreten kann; mit dem unausgesprochenen Zusatz, die Menschen mithilfe von Algorithmen zu lenken und neue Tribunale einzurichten, welche die Autorität demokratischer Urteilsinstanzen untergraben, um sich an ihre Stelle zu setzen.

1. Tribunale sozialer Medien

Was Thomas Melle als Reaktionsmaschine beschreibt, die un-aufhörlich Tribunale bildet, hat sich inzwischen in zahlreiche Lebensbereiche unserer Gegenwart ausgebreitet. Spätestens seit den frühen 2010er-Jahren werden eskalierende Konflikte unter Begriffen wie »Empörungswelle«, »Pöbelgesellschaft«, »Online-Kontroverse« oder »Shitstorm« verbucht. Es gibt offenbar kein noch so vernachlässigbares Ereignis, das *nicht* dafür infrage käme, vor den sozialmedialen Tribunalen verhandelt zu werden. Heute hat man weniger den Eindruck, dass es sich bei den emotionalen Auf- und Entladungen um einen Rückzug aus der Welt handelt – vielmehr sind die virtuellen Tribunale zu einem Teil der Welt geworden.

Ein kurzer Blick auf die Mediengeschichte dieser Dienste macht deutlich, dass sich aus den frühen Instant-Messaging-Diensten soziale Medien entwickelt haben, deren Funktion weit über die einfache Vernetzung von Menschen und die Übertragung von Botschaften hinausgeht: Twitter (2006) beziehungsweise X (2023), Facebook (2004), YouTube (2005), WhatsApp (2009), Instagram (2010) und TikTok (2016) verfolgen rein technisch betrachtet das Ziel, Menschen zu verbinden und Bilder, Texte und Clips zirkulieren zu lassen. Der *D21-Digital-Index*, eine umfangreiche Studie, die regelmäßig durchgeführt wird und Informationen über die Nutzung und die Einstellungen der deutschen Bevölkerung zur Digitalisierung und den damit verbundenen Technologien sammelt, dokumentiert für das Jahr 2024/25, dass 89 Prozent der Befragten soziale Medien nutzen und die Anzahl der Userinnen und User steigt: 82 Prozent benutzen WhatsApp, 57 Prozent YouTube,

49 Prozent Facebook, 42 Prozent Instagram, 22 Prozent TikTok, 12 Prozent Snapchat und 10 Prozent X (früher Twitter).¹⁰

Soziale Medien arrangieren für Userinnen und User Interaktionen und stiften sie zu Aktivitäten an, um die dadurch generierten Daten anschließend gewinnbringend zu verwerten oder die politische Meinungsbildung zu beeinflussen. Sie sind bis in die hintersten Ecken unseres Lebens vorgedrungen. Durch die kurze Form der Nachrichten und die kleinen Endgeräte haben sie es geschafft, noch näher am Menschen zu sein, noch leichter ihre Nachrichten zu übertragen, noch leichter zu affizieren und noch leichter zu den unterschiedlichsten Zeiten und an noch so entlegenen Orten zu kommunizieren. Gleichzeitig wird die Kommunikation unter diesen Bedingungen erschwert: Der soziale Druck, Inhalte zu verbreiten, wird größer, die Angst vor Fehlritten und der möglichen Konfrontation wächst, und es haben sich sowohl menschliche als auch algorithmische Überwachungssysteme gebildet, die ihre Kontrollmacht ausgebaut haben. Lediglich davon zu sprechen, dass Kommunikation unkomplizierter geworden ist und deswegen Hassrede, Verschwörungsideologien und Desinformation in einem derartigen Ausmaß zirkulieren, verkennet das Problem.

In den 1990er-Jahren hofften die Propheten der »virtuellen Gemeinschaft«, neue Formen öffentlicher Rede in digitalen Umgebungen würden nicht nur die demokratische Teilhabe stärken, sondern auch die Möglichkeiten für Konsens, Solidarität und die Integration von Konflikten erweitern und verbessern.¹¹ Foren sozialer Medien galten bis in die 2000er-Jahre als Versammlungsorte, an denen eine andere Art des Urteilens stattfinde, genauer gesagt: eine öffentliche Instanz der Kritik, die außerhalb des Justizapparats Schuldsprüche ermögliche und den Zugang zu Gerechtigkeit erleichtere.¹² Eine digitale Öffentlichkeit würde Möglichkeiten schaffen, die bürokratische Einhegung und formale Strukturen der Justiz hinter sich zu lassen. Es wurde eine Emanzipation versprochen, die jedoch zu zunehmend individuellen Zurechnungs- und Urteilsstilen führte.¹³ Die behauptete Demokratisierung der Justiz ist durch die Aktivierung beziehungsweise Reaktivierung

von Ritualen der Beschämung und Beleidigung bekanntlich nicht eingetreten. Bei den Tribunalen der sozialen Medien ging es vielmehr seit ihrem ersten Auftauchen darum, jemanden öffentlich zur Rechenschaft zu ziehen und das vermeintliche oder tatsächliche Unrecht des Gegenübers besonders spektakulär zur Schau zu stellen. Dabei können zwar Kulturtechniken des Urteilens und des Richtens beobachtet werden, es handelt sich aber immer um außerinstitutionelle Beschämungspraktiken, die einer Logik der verfahrenslosen Auseinandersetzung, des Kampfes zwischen antagonistischen Parteien und eines möglichen Rollenwechsels der Streitbeteiligten folgen.¹⁴

Unter diesem Aspekt lohnt es sich, einen genaueren Blick in die Rechtsgeschichte zu werfen: Ein Tribunal war und ist eine Zusammenkunft von Individuen, die Machthabern oder Gruppen ein willkürliches Regieren, den Ausbau einer terroristischen Regierungsform und die Auflösung demokratischer Prinzipien ermöglicht.¹⁵ Das Tribunal, so hat es Cornelia Vismann aus einer Perspektive der Medien des Rechts festgehalten, vereint in sich all das, was ein juristisches Verfahren einzudämmen versucht. Es basiert auf einem Kampf um die Wahrheit ohne neutrale Richter*in oder Richter; es bildet sich ad hoc ohne vorab ausgemachte Verfahrensregeln; und seine gesellschaftliche und politische Reichweite ist an eine mediale Zeugenschaft und die Übertragung der Aushandlung oder den enthemmten Dissens gebunden.¹⁶ In der Geschichte des Rechts gibt es eine Besonderheit, die für die Beobachtung und Beschreibung der sozialmedialen Tribunale relevant ist: Alle Gerichte sind Tribunale, aber nicht alle Tribunale sind Gerichte. Tribunale können, müssen aber nicht auf das formelle Gerichtssystem beschränkt sein.

Man kann die Zone des Tribunals ausweiten, das heißt es nicht lediglich als analoge Versammlung definieren, sondern als eine Dynamik von virtuellen Streitwelten begreifen. Die Eskalation des Streits in sozialen Medien kann so als eine medien- und kulturgeschichtliche Phase des Tribunals betrachtet werden. Bei diesen Verschärfungen der Auseinandersetzung besitzen die

antagonistischen Parteien keine festen Rollen; stattdessen können ihre Positionen zwischen Ankläger und Angeklagtem, Richter und Zuschauer, Teilnehmer und Opfer wechseln. Selbst der Grund für den Streit ist nicht vorab festgelegt und kann rasch wechseln oder in Vergessenheit geraten. Das ist größtenteils darauf zurückzuführen, dass die großen Plattformen keine oder nur unzureichende Verfahrensregeln entwickelt und implementiert haben, die den Umgang mit eskalierenden Streitigkeiten regeln.¹⁷ Man hat es also hier mit der Bildung von Tribunalen zu tun, die sich von ihrem institutionellen Ursprung frei gemacht haben und sich insbesondere in sozialen Medien einer engmaschigen Kontrolle durch die Legislative entziehen oder sogar widersetzen.

Mit Blick auf die kommunikative Interaktion hat die Ausweitung des Tribunals zur Folge, dass für die Streitbeteiligten jeweils der andere der Gegenspieler ist, der die Kommunikation stört und die anderen am Reden hindert. Die Sprache des Hasses, die man so oft in diesem Kontext antrifft, dient dazu, die Gegner aus den virtuellen Versammlungsräumen zu verdrängen. In diesen tribunalen Situationen wird die *offene Geschlossenheit* von sozialen Medien erkennbar: Sie animieren und bestärken darin, Mitteilungen zu senden, zugleich sind ihre Betreiber damit konfrontiert, dass zu viel Strafbares und moralisch Verwerfliches verfasst wird. Das verbindende Element sozialer Medien, so die eingetretene Befürchtung, führt zur Spaltung der Gesellschaft und zur Verrohung der Debattenkultur.

Neben den demokratisch gewählten und eingesetzten Institutionen wurde in den letzten Jahren durch die Plattformen eine Entscheidungsmacht eingesetzt und durchgesetzt, die zwar kollektiv, aber abseits eingespielter bürokratisch-rechtlicher Verfahren agiert. Die Handlungsoptionen, die sich aus den technisch-sozialen Infrastrukturen ergeben, suggerieren eine Macht, die jedem Einzelnen zusteht, sie produzieren ein Phantasma des direkten Zugangs zu Entscheidungsinstanzen; sogar die Behauptung, selbst eine Entscheidungsinstanz zu sein, der zugehört, nach deren Urteil gefragt und auch gehandelt wird.

Der Taschenspielertrick der Plattformen besteht darin, dass sie von sich behaupten, Informationen zu verbreiten, die ansonsten der Kontrolle, Korruption und Verfälschung seitens staatlicher Institutionen unterlägen. Was die Tribunale sozialer Medien dabei entwerfen, ist eine Handlungsmacht nicht gewählter Vertreter oder Vertreterinnen, schwarmhafter *communities, groups, followers* und so weiter, die aufgrund ihrer Reaktionen Aufmerksamkeit erlangen und mithilfe von Algorithmen zusammenfinden.¹⁸ Soziale Medien bilden etwas aus, das den Begriff einer *Meinungsmacht* verdient hat. Sie kann als ein Geflecht von Kommunikationsstrategien betrachtet werden, das zur Entwicklung einer spezifischen Gemeinschaft führt, in der Meinungen als Beweislast gelten, Entscheidungen ohne Rechtfertigung getroffen und komplexe Verfahren als verzichtbare Legitimationsprozesse betrachtet werden. Es handelt sich um eine Form der Immediatisierung, eine eigene Verleihung von Gerichtsbarkeit, die sich auch darin ausdrückt, dass sich sowohl die sozialmedialen Tribunale als auch die Plattformen beharrlich der Gerichtsbarkeit eines Landes entziehen.

Man kann diesen Komplex der Urteilsbildung kurz an Facebook veranschaulichen: So verspricht der Konzern, dass sein Medium Buch und Gesicht zusammenbringt und dabei auf Geselligkeit und soziale Verbindungen setzt, obgleich es eine Datenmaschine ist, die noch die kleinsten Datenschnipsel sammelt, die Handlungen registriert und protokolliert. Spätestens seit 2017, als zwei Ex-Facebook-Präsidenten über das Firmenkonzept von Facebook berichteten, ist klar, dass das Medium an den Daten der Nutzerinnen und Nutzer parasitiert, um damit die Gewinne zu maximieren. Dabei kann man mit Ramón Reichert von einer »instrumentellen List von Facebook« sprechen, die auf den technischen Infrastrukturen und Kommunikationsmöglichkeiten der Plattform basiert.¹⁹ Soziale Medien wie Facebook gelten irrigerweise als kostenfreie Medien der Meinungsäußerung – tatsächlich entfalten sie keine demokratische Öffentlichkeit, sondern lassen Tribunale entstehen, die eine reflektierte und selbstkritische Meinungsbildung gerade verhindern. In diesem Zusammenhang merkt Reichert etwas an, das für die

Tribunale sozialer Medien entscheidend ist: »Insgesamt verschiebt sich auf und durch Facebook die Urteilsfindung von der Reflexion zum Reflex, vom Argument zum Affekt und wird so anfällig für emotionale, simplifizierte und populistische Kommunikationsformen.«²⁰

Tribunale sozialer Medien beruhen auf der öffentlichen Erniedrigung, durch die Gegnerinnen und Gegner erst als solche hervorgebracht und vor einem Publikum exponiert werden. Gefühle der Scham, der Peinlichkeit und des Ekels wurden, so hat es Norbert Elias in *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen* (1939) herausgearbeitet, seit dem 16. Jahrhundert mit der Defäkation in Verbindung gebracht. Ab dieser Zeit wurden die Scham- und Peinlichkeitsschwellen erhöht und körperliche Bedürfnisse zunehmend tabuisiert, um sie hinter die Bühne des gesellschaftlichen Lebens zu verlagern. Was damit bezweckt wurde, war eine Entwicklung des Peinlichkeits- und Schamgefühls der Menschen, um Affekte zu bewältigen und zurückzuhalten.²¹ Wenngleich aber das Spektakel der geschundenen Körper und die abschreckende Marter von den öffentlichen Plätzen verschwunden sind, haben doch die Beschämung und Demütigung auf öffentlichen Schauplätzen nicht abgenommen, wie Ute Frevert in *Die Politik der Demütigung. Schauplätze von Macht und Ohnmacht* (2017) gezeigt hat.²²

Es ist offensichtlich, dass Schauplätze der Beschämung und Demütigung ein systemimmanentes Element moderner Gesellschaften darstellen. Menschen wurden öffentlich in Sitzprangern, Schandstühlen und auf Schandeseln zur Schau gestellt, wo sie beleidigt, bespuckt und, je nach Schwere der begangenen Tat, mit verdorbenen Nahrungsmitteln oder Fäkalien beworfen wurden.²³ Die zunehmende Tabuisierung körperlicher Ausscheidungen erweiterte die Möglichkeiten, diese – materiell wie sprachlich – zur Demütigung einzusetzen. Die Beschämungsfunktion übernahmen auch die zumeist anonymen Schmäh- und Schandschriften, später der sogenannte »Zeitungs-« oder »Funkpranger«, deren menschenverachtenden Praktiken in heute populären Bezeichnungen wie

»Online-Pranger«, »Online-Tribunal« oder »digital dirt« und »Shitstorm« nachhallen.²⁴

Wenn man davon ausgeht, dass jede Kultur eine Vorstellung von Schmutz und Beschmutzung besitzt und diese Vorstellungen eng mit denen von Ordnung und Unordnung verknüpft sind, wie es Mary Douglas in ihrer Studie *Purity and Danger. An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo* (1966) gezeigt hat,²⁵ dann können die Tribunale als eine Operation betrachtet werden, die eine bestehende Ordnung durchbricht, ihr etwas entgegensetzt und sie angreift. Wer laute und abschätzige Kommentare in sozialen Medien postet, tut dies in der Absicht, andere aus diesen Räumen zu vertreiben und auszuschließen. Die vielen kurzen Hasskommentare besetzen den virtuellen Raum der Versammlung, sie eignen ihn sich an und verhindern, dass anderes gesehen und gehört wird. Daher kann man auch diese Art des Tribunals als eine Vergeltungspraxis verstehen, bei der eine politische, kulturelle oder ästhetische Botschaft als Übel angesehen wird – und mit einem Übel abgeglichen wird.

Auch wenn eine Nähe zwischen den unterschiedlichen analogen und digitalen Beschämungsmaschinen und -orten besteht und die Feststellung einer Renaissance alter Beschämungskulturen berechtigt sein mag, lassen sich dennoch klare Unterschiede zwischen den historisch und technologisch bedingten Beschämungspraktiken feststellen. Das hängt damit zusammen, dass sich die Plätze der Beschämung im Zuge der Entwicklung sozialer Medien erweitert und modifiziert haben und das Kalkül der Demütigung zunehmend in virtuelle Räume exportiert wurde. Das Verbreiten von Beleidigungen hat sich mit dem Aufkommen sozialer Medien erheblich erleichtert, da die Zugangs-, Sende- und Empfangsbeschränkungen absichtlich niedrig angelegt sind. Außerdem hat sich die Geschwindigkeit der Verbreitung von Hassbotschaften erhöht; es ist nicht immer klar, wer beleidigt; der Adressatenkreis ist erheblich größer geworden; und die Informationen können wesentlich länger im Internet abgerufen werden. Was sich aus dieser Vereinfachung der Schamlosigkeit ergibt, kann als der *Beschämungsstil* sozialer Medien bezeichnet werden.

Neben dem Beschämungsstil tritt für die Beschreibung der Reaktionsmaschine und ihrer Tribunale die Frage in den Vordergrund, wie die Eskalation des Streits in sozialen Medien beschrieben werden kann. Dabei kann man davon ausgehen, dass mit dem Eintauchen in virtuelle Umgebungen neue Interaktionsformen bei der Austragung des Streits entstehen. Der Streit ist ein kommunikativer Akt, der die Beteiligten nicht voneinander isoliert, sondern in unterschiedlichen medialen Formaten zusammenbringt und sowohl eine wirklichkeitserschließende als auch eine affektmobilisierende Dimension besitzt: Er schafft Kollektive, in denen Einzelne bestimmte Interessen artikulieren, und lässt Formate entstehen, in denen Ansichten aufeinandertreffen. Als eine Form des Kampfes verbindet der Streit die Menschen und entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als eine grundlegende Form gesellschaftlichen Zusammenlebens.

Georg Simmel hat bereits 1908 in *Der Streit* dargelegt, dass die latente Form des Streits die Struktur der Aversion in sich trägt – »das Gefühl einer gegenseitigen Fremdheit und Abstoßung«.²⁶ Für Simmel ist der Streit kein zufälliges Ereignis, sondern ein Effekt der Verdichtung und Potenzierung sozialer Kontakte, was er beispielhaft anhand von Interaktionen in der Großstadt untersucht. Die Großstadt wird bei Simmel zum Raum, in dem sich ein spezifischer Lebensstil entfaltet, der sich dadurch auszeichnet, eine dauerhafte Aversion zu kultivieren, da das Leben in einem dicht vernetzten sozialen Gefüge anders kaum möglich wäre. Der Streit erscheint hier nicht als Moment der Dissoziation, sondern als eine elementare Form der Sozialisierung, die darauf abzielt, Interaktionen zu konstituieren und zu regulieren.

Simmels Verständnis des Streits ist trotz seiner zeitlichen Entfernung ein guter Zugang, um die Eskalationsdynamiken des Streits in sozialmedialen Umgebungen genauer zu fassen. Die Beobachtungen des urbanen Raums, die Simmel auch in *Die Großstädte und das Geistesleben* (1903) anstellt, weisen bemerkenswerte Parallelen zu den Dynamiken sozialer Medien auf, insbesondere in Bezug auf Vernetzung und Interaktion. Die Großstadt wird

bei Simmel als ein Raum beschrieben, der eine »Steigerung des Nervenlebens«²⁷ erzwingt, eine Überlastung der Sinneswahrnehmung, die wiederum auf den Typus der großstädtischen Individualität zurückwirkt. Für Simmel ist die Großstadt ein Raum der permanenten Reaktion, der den Menschen fortwährend die höchste »Nervenleistung«²⁸ abverlangt und eine Überlastung der Sinne und der Reaktionskontrolle bewirkt. Die bekannte Stelle in Simmels Überlegungen handelt davon, dass das Individuum in der Großstadt mit unzähligen Kontakten konfrontiert ist, weshalb es mit viel zu vielen »Reaktionen«²⁹ antworten müsste, würde es der Großstadt begegnen wie einer Kleinstadt. Diese Überreizung hätte laut Simmel zur Konsequenz, dass das Individuum in eine »ganz unausdenkbare seelische Verfassung«³⁰ geriete. Die Antipathie, so Simmel, wird dabei zu einem notwendigen Mechanismus, der Distanz schafft – eine Distanz, die es dem Individuum ermöglicht, in der Großstadt nicht völlig zerrieben zu werden.

In Anlehnung an diese Beobachtung lässt sich zeigen, dass in sozialen Medien mit ihren zahllosen Verbindungen genau diese Distanzierungsfunktion der Apathie erschwert wird, die Simmel für das (konfliktfreie) Leben in der Großstadt als unverzichtbar erachtet. Der latente Streit entfernt normalerweise die Menschen voneinander, sodass sie miteinander leben können. Die Hemmschwelle, die in der Großstadt durch die Antipathie gesetzt wird, wird in sozialen Medien aber besonders leicht durchbrochen. Die Antipathie ist entscheidend, weil sie »Distanz und Abwendung«³¹ bewirkt und so das Auskommen der Menschen ermöglicht. Für die Untersuchung der Eskalation virtueller Konflikte ist dieser Punkt besonders wichtig, weil die Menschen in Tausende von Berührungen gebracht werden und die Aversion aufgrund der medialen Umgebung geringer ist und leichter zu einer Eskalation führt.

Ein weiterer relevanter Faktor des Streits liegt in Simmels Annahme – die sich ebenso auf die kommunikative Situation in sozialen Medien anwenden lässt –, dass bei größerer Gleichheit auch die Gegnerschaft zunimmt. Die Gemeinsamkeiten der Menschen, das

scheint bei sozialen Medien besonders wichtig zu sein, bestimmen ihre kommunikative Situation. Menschen haben, im Vergleich zu älteren Medien, einen leichteren Zugriff auf die Kommunikation und können mit einer größeren Zahl von Menschen in Kontakt treten. Das verschärft den Antagonismus. So seltsam es klingt, Menschen in sozialen Medien sind aufgrund der kommunikativen Situation einander vertrauter, was wiederum dazu führt, dass der Streit leichter eskaliert. Es ist nicht die Differenz, die den Streit entfacht, es sind die Gemeinsamkeiten, die den Antagonismus verschärfen. Menschen, die viel Gemeinsames haben, behandeln einander oft schlimmer und ungerechter als Fremde.

Soziale Medien ermöglichen das Entfalten von Schauplätzen und gewährleisten eine Zeugenschaft. Sie bieten – ähnlich wie es Elias Canetti an älteren Bauweisen der Versammlungen beobachtet hat – einen zweifachen Auftrittsort.³² Einerseits werden die agonistischen Parteien auf einen Schauplatz gebracht, der es ermöglicht, ihre Aktionen zu verfolgen. Andererseits ist das Publikum selbst der Schauplatz, der Aufmerksamkeit auf sich zieht. Da das Einloggen immer mit dem Versprechen einer Affizierung verbunden ist, müssen die Userinnen und User einander wahrnehmen können und ihre Gefühle nach innen entladen. Das Erkennen der Erregung des anderen versetzt in Erregung. Die Oberflächen sozialer Medien, die die Interaktion leiten, machen es möglich, dass die Beteiligten in ihrem eskalierenden Streitverhalten einander ähnlich werden. Es lässt sich immer wieder beobachten, dass ähnlich gehasst wird und so der Hetzschwarm stetig wächst. Die Expansion verringert sich und die Beleidigungen verschwinden, wenn das Publikum abhandenkommt, das heißt, wenn niemand die Kommentare über ein Geschehnis kommentiert, niemand auf Posts oder Tweets reagiert. Das Tribunal sozialer Medien verliert seine Gewalt und seine Bedeutung, wenn es keines Blickes gewürdigt wird.

Diese scheinbare Gemeinsamkeit in den virtuellen Foren bringt ein spezifisches Auftreten hervor. Immer wieder müssen neue Spektakel veranstaltet werden, da die Nutzerinnen und Nutzer gezwungen sind, ihre vorhandenen und potenziellen Follower

zu umwerben, zu locken und in ihnen das Bedürfnis zu wecken, immer spektakulärere Inhalte wahrzunehmen. Deswegen müssen Nachrichten einen spektakulären Wert haben. In einem Raum, in dem so viele Menschen bedeutungsvoll sein wollen, muss das Besondere immer stärker forciert werden, um überhaupt noch Aufmerksamkeit zu erregen. Follower für sich zu gewinnen, wird zu einer zentralen Triebkraft, was zu Seltsamkeiten und Kuriositäten führt und verführt: das Bedürfnis, extravagant zu sein, aufzufallen, ob positiv oder negativ, um sich aus der Masse hervorzuheben.

Die Tribunale sozialer Medien lassen sich vor allem dann angemessen beschreiben, wenn der Blick auf jene Medien gerichtet wird, in denen und durch die der Streit eskaliert. Dass der Streit ein medialer Effekt ist, hat wohl am eindringlichsten der Kommunikations- und Medientheoretiker Michel Serres beschrieben. Die Literatur- und die Medienwissenschaft haben die von Serres bemühten Begriffe »Noise« und »Rauschen« vor allem auf die Beschreibung technischer Störungen und deren Verhältnis zu poetischen Schreibarten appliziert. Betrachtet man die Störungstheorie von Serres genauer, so zeigt sich, dass er den Begriff Noise aus dem Altfranzösischen herleitet, wo er nicht nur den Lärm, sondern eben auch den Tumult und den Streit bezeichnet.³³ In diesem Sinne fasst Serres die kommunikative Situation des Streits als eine paradoxe auf: Beim Streit müsse ein Vertrag geschlossen werden, der dem eigentlichen Konflikt vorausgeht und einen gemeinsamen Code des Zerwürfnisses festlegt. In Serres' Theorie ist die Störung der Kommunikation inhärent. Die Beteiligten sind gezwungen, dieses Dritte aus den Kommunikationskanälen zu entfernen, um überhaupt kommunizieren zu können. Darüber hinaus begreift Serres den Streit als ein Verhalten, das in einem Verhältnis zur Umgebung der Streitenden steht. Die Umgebung des Streits – sei es die Infrastruktur des analogen Beschwerdebriefs oder jene des digitalen Shitstorms – partizipiert an den Auftrittarten und dem Wissen des Streits.

Der Streit verbindet die agonistischen Parteien und lässt die Beteiligten nicht als Dualismus auseinanderfallen. Etwas Ähn-

Diese Arbeit wurde gefördert durch den DFG-Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« sowie durch ein Senior Fellowship an der DFG-Kolleg-Forschungsgruppe »Medienkulturen der Computersimulation«.

Erste Auflage Berlin 2026

Copyright © 2026

MSB Matthes & Seitz Berlin

Verlagsgesellschaft mbH

Großbeerenstraße 57A, 10965 Berlin,

Deutschland

info@matthes-seitz-berlin.de

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere

die Nutzung des Werks für Text- und

Data-Mining im Sinne von § 44b UrhG.

Satz: psb, Berlin

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-7518-2136-0

Printed in Germany

www.matthes-seitz-berlin.de