

Sebastian Pranz

Theatralität digitaler Medien

Sebastian Pranz

Theatralität digitaler Medien

Eine wissenssoziologische
Betrachtung medialisierten
Alltagshandelns



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl. Dissertation Justus-Liebig-Universität Gießen, 2008

1. Auflage 2009

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2009

Lektorat: Katrin Emmerich / Sabine Schöller

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist Teil der Fachverlagsgruppe
Springer Science+Business Media.

www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Krips b.v., Meppel

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-531-16243-0

Meinen Eltern

Danksagung

Der vorliegende Band stellt eine maßgeblich überarbeitete und erweiterte Version meiner Dissertationsschrift dar, die vom Institut für Soziologie der Justus-Liebig-Universität Gießen im Februar 2008 angenommen wurde. Sie wäre nicht ohne die Unterstützung einer Reihe von Leuten entstanden, denen ich an dieser Stelle danken möchte.

Meinem Doktorvater Prof. Dr. Herbert Willems bin ich zu vielfältigem Dank verpflichtet. Neben der fachlichen Hilfe und Unterstützung in den verschiedensten Fragen, die er mir in den letzten Jahren geleistet hat, danke ich ihm herzlich für die freundschaftliche Begleitung in dieser Zeit und darüber hinaus.

Dr. York Kautt und PD Dr. Andreas Langenohl haben mich ebenfalls freundschaftlich beraten und mit kritischer Lektüre und Diskussionsbereitschaft zur Entstehung dieser Arbeit beigetragen.

Ferner danke ich Prof. Dr. Wolfgang L. Schneider, der mir in einer frühen Phase meiner Untersuchungen wertvolle Rückmeldungen zukommen ließ, sowie Prof. Dr. Klaus Fritzsche, der sich für mein Promotionsverfahren eingesetzt hat und mir dabei behilflich war, bürokratische Hürden zu überwinden. Darüber hinaus konnte ich mit verschiedenen Personen anregende Gespräche führen – hier seien Prof. Dr. Reimer Gronemeyer, Prof. Dr. Friedrich Krotz und Tim Otto Roth genannt, die entscheidende Fragen gestellt haben von denen ich wahrscheinlich einige unbeantwortet lassen musste...

Katrin Emmerich und Sabine Schöller vom VS-Verlag bin ich für viele wertvolle Hinweise dankbar. Für Unterstützung in verschiedenen Angelegenheiten danke ich außerdem Julia Böcher, Paul Greim und dem gesamten ‚Team Willems‘. Die Teilnehmer meiner Seminare an der Uni Gießen mussten einige ‚Chatsitzungen‘ über sich ergehen lassen und haben sich dabei wohl oft gefragt, „ob das eigentlich noch Soziologie ist“.

Meinem Freundeskreis in Gießen danke ich für die vielen Kaffeestunden, Menssaessen etc. Mein Pendlerdasein wäre ohne diesen Anker sicherlich weniger

erträglich und die gefühlte Distanz nach Köln um einiges größer gewesen. Besonders danken möchte ich Tanja, Ella und Dr. Michael Basseler; Martina, Gabriel und Peter Gansen, Andreas Müller und den Behneckes. In Köln sind es neben vielen anderen vor allem Andreas und Julia Fenn, denen ich für ihre Freundschaft und Unterstützung danke. Klaus Neuburg hat mir außerdem in typografischen Fragen weitergeholfen.

Bini und Jano, sowie meiner Familie in Ermetheis und Puschendorf, habe ich mehr zu verdanken, als hier darstellbar wäre.

Köln, im November 2008

Sebastian Pranz

Inhalt

I Einleitung

1. Die Wirklichkeit medialisierten Alltagshandelns	20
2. Theatralität, Theatralisierung und Medientheatralität	26
3. (Theater-)Rahmen und (Theater-)Wissen	32
4. Spiel-Welten	40

II Direkte Schrift-Kommunikation

1. Vorüberlegungen	49
1.1 Die kommunikative Gattung	50
1.2 Schrift als Kommunikationsmedium	54
1.3 Performativität	60
2. Einkanalige Kommunikation	64
2.1 Kanäle	65
2.2 Übertragungskanäle	69
2.3 Kanalkompensation	71
2.4 Erkennungszeichen	80

3. Die Ordnung von Kommunikation	86
3.1 Sequenzielle Organisation	87
3.2 Interaktionale (Un-)Ordnung im Chat	89
3.3 Die Reduktion von Gesprächsteilnehmern	96
4. Das Selbst und seine Darstellung	102
4.1 Selbst und Interaktion	102
4.2 Multimodales Selbst	106
4.3 Gruppe und Gruppenanschluss	114
5. Theatralität direkter Schrift-Kommunikation	119
5.1 Chats als „informelle Gespräche“	120
5.2 Selbstinszenierungen	124
5.3 Sex-Körper	126
6. Abschließende Überlegungen	134

III Raum- und Körperinszenierungen im Videospiele

1. Vorüberlegungen	137
1.1 Begriffsbestimmung	144
1.1.1 <i>Spiel und Theater</i>	145
1.1.2 <i>Spielen und Erleben</i>	151
1.2 Das Theater als ‚Rahmenspiel‘	154
1.2.1 <i>Körper-Rahmen</i>	155
1.2.2 <i>Perspektivität und Wahrnehmung</i>	158
1.2.3 <i>Rahmen und Rahmungen im Videospiele</i>	163

1.3	Spiele und Spielen	168
1.3.1	<i>Die Kosmologie des Spiels</i>	169
1.3.2	<i>Spiel-Rahmen</i>	174
1.3.3	<i>Figurenspiele</i>	178
1.4	Videospiel-Inszenierungen	181
1.4.1	<i>Interaktive Bild-Welten</i>	182
1.4.2	<i>Rauminszenierungen</i>	184
1.4.3	<i>Spielfiguren und Körperinszenierungen</i>	186
2.	Empirische Analysen	190
2.1	Asteroids - Feldspiele	190
2.1.1	<i>Spiel-Raum</i>	191
2.1.2	<i>Spielfigur</i>	197
2.1.3	<i>Fazit</i>	200
2.2	The Great Giana Sisters – Parcours-Spiele	202
2.2.1	<i>Spiel-Raum</i>	203
2.2.2	<i>Spielfigur</i>	207
2.2.3	<i>Fazit</i>	209
2.3	Prince of Persia – Animationsspiele	212
2.3.1	<i>Spiel-Raum</i>	213
2.3.2	<i>Spielfigur</i>	223
2.3.3	<i>Fazit</i>	228
2.4	Tomb Raider. Multiperspektivische Spiele	229
2.4.1	<i>Spiel-Raum</i>	230
2.4.2	<i>Spielfigur</i>	236
2.4.3	<i>Fazit</i>	243
3.	Abschließende Überlegungen	245
IV	Ausblick	251
Literatur		261

I Einleitung

Die neuen Medien haben in der Zeit ihrer Existenz bereits einen tief greifenden Wandlungsprozess vollzogen, der mindestens zwei Dimensionen aufweist. Zum ersten kann man von der Ausbildung und Differenzierung eines weltweit verfügbaren und in Hochgeschwindigkeit operierenden Netzwerkes sprechen, in dem jederzeit Jeder mit Jedem in Verbindung treten kann. Es geht in diesem Zusammenhang um einen Kommunikationsraum, der nach wie vor expandiert und dabei ständig neue Facetten ausbildet: leistungsfähigere Kommunikationsplattformen, innovative Präsentations- und Publikationsmöglichkeiten, zunehmend realistische und tiefenscharfe Handlungsumgebungen etc. Zum zweiten, und mit Blick auf die handelnden Subjekte, gestaltet sich der angesprochene Prozess als eine sukzessive Veränderung der mit diesem Medientyp verbundenen Nutzungsgewohnheiten. So sind innovative Sprach- und Handlungspraxen, medienspezifische Selbst-Darstellungen und Beziehungstypen aber auch neue Gemeinschaften mit eigenen Identitäten und Mentalitäten entstanden, die von ihrer medialen Umwelt in besonderer Weise berührt werden und immer auch auf die technischen Strukturbedingungen reagieren. Wollte man den Status-Quo in diesem Prozess benennen, der sich letztlich als ein weitreichender Adaptionprozess menschlichen (Medien-)Handelns vollzieht, dann könnte man vielleicht sagen, dass sich der Nutzer nicht nur an die Eigenarten des Cyberspace gewöhnt, sondern längst damit begonnen hat, die digitalen Medien als *Raum für Alltagserfahrungen* anzusehen: er recherchiert, kauft und verkauft in diesem Raum, er lernt und spielt, streitet und verliebt sich, er richtet sich ein und präsentiert sich hier. Dabei gestaltet er das eigene Umfeld zunehmend selbst mit, indem er die technischen Strukturen mit einem individuellen Nutzungsinteresse überzieht und die medialen ‚Inhalte‘ nach den eigenen Vorlieben und Bedürfnissen organisiert. Aus dem *User* ist mit anderen Worten ein *Netizen* geworden, der große Teile seines Alltags in den medialen Handlungsraum verlegt hat und sich hier kleine Bühnen und ‚Habitate‘ einrichtet, auf denen/innerhalb derer er sich selbst und einen Teil seines Lebens zeigt.

Den Ausgangspunkt einer wissenssoziologischen Auseinandersetzung mit diesem Feld stellt also die Einsicht dar, dass die so genannten ‚neuen Medien‘¹ längst zu *Alltagsmedien* geworden sind. Das heißt zum einen, dass alltägliche Kommunikationsformen, Handlungspraxen, Beziehungstypen etc. teilweise oder ganz in diesen Medienverbund expandiert sind (Kaufen/Verkaufen, Kontaktsuche/Freundschaft, Liebe, Partnersuche, Sexualität und sogar: Familie², Tod und Sterben³). Zum anderen haben sich aber auch neue ‚Foren‘ für Alltagshandeln gebildet: Communities, die zunächst aus mehr oder weniger speziellen Interessengemeinschaften entstehen, dann aber komplexe soziale Netzwerke herausbilden, in die Handelnden auf die verschiedensten Arten eingebunden sind und in denen sie sich in unterschiedlicher Hinsicht auch als Subjekte entfalten können. Beispiele, die das belegen sind Weblogs, Videoblogs und Webchats, die immer auch als Medien der Selbstthematization und Biographisierung genutzt werden, Spezialkommunikationen in Foren, in denen das Wissen der Nutzer und der Grad ihrer Vernetzung als Kapitaltypen fungieren, *social network services*, die umfangreiche soziale Netzwerke generieren, ‚Wikis‘ und andere offene Enzyklopädien, die jedermann Produktions- und Revisionsrechte einräumen⁴, sowie expandierende Spiel-Welten, die gänzlich neue Erlebnisformen bieten.⁵ Das Web 2.0, um einen in letzter Zeit häufig gebrauchten Begriff aufzunehmen⁶, ist demnach mehr als ein hocheffizientes ‚Vernetzungs-Tool‘: Es ist ein Medium, das Alltagsrealitäten generiert, konfiguriert und präsentiert.

1 Im Folgenden wird der Begriff ‚digitale Medien‘ privilegiert, der allerdings nicht weniger missverständlich ist. Unter digitalen Medien werden hier zum einen diejenigen Medientypen zusammengefasst, die sich im Medienverbund des Internet zusammengeschlossen haben. Darüber hinaus geht es aber auch und vor allem um andere/frühere Anwendungen, wie z.B. das Videospiel oder die graphische Benutzeroberfläche, die mit den erstgenannten in einem strukturlogischen Entwicklungszusammenhang stehen.

2 Im Online-Rollenspiel Second Life gibt es ja bekanntlich bereits die ersten Elternschaften, die sich auf ‚virtuelle Kinder‘ beziehen.

3 Hier ist auf das Projekt ‚tributes.com‘ zu verweisen, das den Aufbau des ersten digitalen Friedhofs beabsichtigt.

4 Vgl. Geser 2008; Stegbauer 2008.

5 Vgl. Thiedeke 2008.

6 Der Begriff geht auf eine Fachkonferenz aus dem Jahre 2004 mit dem Titel ‚Web 2.0 Conference‘ zurück. Das Web 2.0 zeichnet sich vor allem durch geräteunabhängige (Online-)Anwendungen aus die eine hohe Vernetzung untereinander aufweisen. Zudem geht es um eine „Architektur der Beteiligung: Aus Nutzern werden Entwickler, Betreiber von Websites oder Autoren“ (Szugat/Gewehr/Lochmann 2006: 15).

Weil sich der Umgang mit den digitalen Medien zunehmend ‚veralltäglicht‘ und der mediale Rahmen offenbar den unterschiedlichsten Beziehungsformen gerecht wird, ist leicht zu übersehen, dass es sich bei den verschiedenen Ausprägungen von ‚Interaktivität‘ (Leggewie/Bieber 2004) in der empirischen Realität der digitalen Medien durchaus um äußerst ‚problematische‘ Kommunikationstypen⁷ handelt. Denn auch wenn sich im weltweit verfügbaren und in Hochgeschwindigkeit vermittelnden ‚Netz-Medium‘ (vgl. Neverla 1998: 121) die Kommunikationschancen des Einzelnen mit der Zahl der erreichbaren Interaktionspartner zunächst potenzieren mögen, werden Annahme-Prozesse, Sinnselektionen und Verstehen doch durch medienspezifische Kontingenzen erheblich erschwert. Menschliche Kommunikation hat sich daher in unterschiedlicher Hinsicht an den Prozess ihrer Medialisierung angepasst und spezifische Ordnungssysteme und kommunikative Absicherungen entwickelt, mit denen sie den besonderen ‚Unwahrscheinlichkeiten‘ (Luhmann 2001b: 78) begegnet, die sich hier ergeben. So lassen sich bspw. innerhalb der Binnenstruktur computervermittelter Kommunikation⁸ innovative Sprachpraxen, neue Formen der Sequenzierung sowie veränderte interaktionale und rituelle Ordnungen konstatieren, die dann spezifische Erwartungen und daraus resultierende Selbst-Darstellungen bzw. Fremdwahrnehmungen zur Folge haben. Aber auch die ‚Verankerung des Handelns‘ (Erving Goffman) in einer (Medien-)Umwelt, die in räumlicher und körperlicher Hinsicht gewissermaßen ‚kontextfrei‘ (vgl. Kardorff 2008: 32) ist, vollzieht sich vor dem Hintergrund medienspezifischer Bezugsrahmen. In diesem Zusammenhang sind sowohl eigene Zeichensysteme als auch neue ‚Organisationsprinzipien‘ (Goffman 1980: 19) und Deutungsmuster entstanden, die den Erfahrungen im medialen Alltagsraum ihre spezifische Gestalt verleihen. Vielleicht könnte man auch von einem besonderen gesellschaftlichen *Wissen* sprechen, das sich mit der Entstehung und Expansion der digitalen Medien herausgebildet hat und zu einem ‚neuen Alltagswissen‘ geworden ist (vgl. Willems 2008a: 9f). Und es ist anzunehmen, dass erst dieses Wissen den Nutzer in die Lage versetzt, den Daten-Raum kognitiv zu erfassen und die hier stattfindenden Operationen als soziale Wirklichkeit zu begreifen.

Ich komme unten auf diesen Gesichtspunkt zurück. Im Folgenden soll zunächst ein kurzer Ausblick auf die (soziologische) Auseinandersetzung mit dem Feld der digitalen Medien erfolgen, wobei es mir vor allem um die oben bereits

7 Vgl. dazu und für die folgenden Überlegungen Luhmann 2001b: 78.

8 Computer Mediated Communication (CMC).

angesprochenen Aspekte geht. Anschließend und darauf aufbauend möchte ich die besondere Qualität des medialen Alltagsraumes in den Blick nehmen und (mit Erving Goffman) danach fragen, wie sich die „Organisation von Alltagserfahrungen“ (1980) innerhalb dessen spezifischer Strukturen gestaltet. Dabei gehe ich von der These aus, dass sich die Wirklichkeit der digitalen Medien, bzw. die damit verbundenen Wahrnehmungen, Interpretationen und Erfahrungen der Nutzer, mit dem Begriff der *Theatralität* erfassen und analysieren lassen. Dieser ‚dramatologische‘ Ansatz⁹, der für meine weiteren Überlegungen leitend ist, soll hier skizziert und vorbereitet werden.

Die medienspezifischen Besonderheiten des virtuellen Alltagsraums zeigen sich sehr deutlich im Hinblick auf einen ersten Kontext, dessen Untersuchung auch und vor allem die soziologische Auseinandersetzung mit den neuen Medien bestimmt hat bzw. nach wie vor bestimmt: es geht um den Raum bzw. seine mediale Konstruktion und Darstellung, deren Analyse sich langsam zu einem neuen Schwerpunkt der Raumsoziologie entwickelt (vgl. stellvertretend Funken/Löw 2003). Neben Untersuchungen zum ‚Wissensraum‘ Internet, als Sitz kollektiver Intelligenz (Lévy 1999), finden sich hier vor allem Beiträge, die an einen allgemeinen raumsoziologischen Diskurs anschließen (vgl. Löw 2001: 113; Schroer 2006) und ausgehend von einem „relativistischen Raumverständnis“ (Löw 2001: 113) den Raum als erst in Handlungs- und Kommunikationsprozessen konstituierten Raum verstehen (vgl. Kanwischer/Budke/Pott 2004; Schmidt 2005). Diese „User Generated Spaces“ (vgl. Faßler 2008: 473) lassen einerseits Struktur analogien und „Selbstähnlichkeit[en]“ (Stegbauer 2004: 93) zu regionalen, sozialen Strukturen außerhalb des Netzes erkennen, nämlich insofern, als dass räumliche Ordnung auch im digitalen Medium erst durch die Bildung „kommunikative[r] Zentren“ entsteht (ebd.: 106). Andererseits geht es um Amalgamierungen und „Interpenetrationen“ (Schroer 2003) virtueller und realer Räume, die sich z.B. in Raumbildern und -Metaphern niederschlagen (vgl. ebd.).

Aber auch wenn das objektivierte Nutzungswissen von Akteuren und vor allem ihr aktives Nutzungsverhalten¹⁰ seine notwendigen Voraussetzungen sind,

9 Ich beziehe mich hier vor allem auf die Arbeiten Erving Goffmans, dessen „dramaturgische Perspektive“ (1976: 219) in diesem Zusammenhang sicherlich den prominentesten Ansatz darstellt. Aber auch neuere Arbeiten, wie etwa Rapps noch kaum rezipierte „Theatersoziologie“ (Rapp 1973) sollen im Folgenden berücksichtigt werden.

10 Jan Schmidt, der lokale Restrukturierungsprozesse in Abhängigkeit von Web-Nutzungen untersucht hat, stellt treffend fest dass „der aktive Charakter der Raumkonstitution, der dem relationalen Raumverständnis innewohnt, besonders deutlich zu erkennen [ist, S.P.]: Der virtuelle

geht der virtuelle Raum nicht vollständig in kommunikativen Bezügen auf. Denn nicht zuletzt liegt über der technischen Struktur des ‚Netzraums‘ in den meisten Fällen eine visuell gestaltete und weitgehend ‚opake‘ Topographie (vgl. Turkle 1995: 39), die den stattfindenden Kommunikationen vorausgeht bzw. diese strukturiert – eine interaktiv navigierbare ‚Benutzer-Oberfläche‘, die es dem Nutzer ermöglicht, digitale Verzeichnisstrukturen in Form von räumlichen Darstellungen nachzuvollziehen und Operationen mit Daten als Handlungen mit Objekten durchzuführen (Pranz 2008a).¹¹ Vielleicht ist es sogar die größte Innovation der digitalen Medien, dass sie die Voraussetzungen dafür schaffen, „in einen medialen Kommunikationsraum einzutreten und dort zu handeln. Man kann jetzt nicht nur ‚mit‘ den Medien leben, sondern auch ‚in‘ ihnen.“ (Thiedeke 2005: 75. Hervorhebung im Original). Auch wenn er sich einer vergleichsweise komplexen, technischen (Alltags-)Apparatur bedient, bezieht sich der Benutzer somit die wenigste Zeit auf technisch-mediale Strukturen, sondern handelt vielmehr in einem „abstrahierte[n]“ Cyber-Raum (vgl. Thiedeke 2004a), der in den verschiedenen Interaktionszusammenhängen den „primären Rahmen“ (Erving Goffman) seiner situativen Wirklichkeit darstellt. Es geht also um eine besondere Dimension der Gestaltung, der interessanterweise vor allem ‚natürliche‘ Räume und Alltagsumgebungen als Vorlagen dienen: Schreibtische, Ordner, Fenster, Papierkörbe etc., die zur Arbeitsumgebung werden (und entsprechende Handlungsscripts nahelegen), zunehmend anthropomorphe ‚Avatare‘¹² die Kundenfragen beantworten¹³ und konsistente dreidimensionale Raum-Simulationen, in denen eine ‚natürliche‘ Orientierung möglich ist, sind illustrative Beispiele für die gemeinte Klasse von Phänomenen. Die digitalen Medien kennzeichnen sich nicht nur durch eine Vielzahl derartiger ‚Interfaces‘, sondern lassen in diesem Zusammenhang zudem einen tief greifenden Entwicklungs- und Differenzierungsprozess neuer Präsentationsformen erkennen, der sich letztlich an der Frage ausrichtet, *wie* digitale Daten benutzbar gemacht werden können.¹⁴ Es geht dabei nicht nur um Raum- und

lokale Raum basiert darauf, dass im Internet Texte miteinander verknüpft werden, und dass die Verknüpfungen durch Nutzungsepisoden realisiert werden – würde niemand Inhalte anbieten, und würde niemand diese aufrufen, würde auch der virtuelle lokale Raum nicht existieren.“ (Schmidt 2005: 275).

- 11 Mit Rolf Nohr könnte man hier vielleicht auch vom „Verschwinden der Maschinen“ (2005) sprechen.
- 12 Bzw. elektronische Haustiere (vgl. Krotz 2007: 130ff.)
- 13 Dies ist inzwischen z.B. beim Einrichtungshaus IKEA der Fall vgl. III, Abb. 2.4b.
- 14 Darauf hat Friedrich Krotz im Rahmen der Eröffnungsveranstaltung der im November 2006 durchgeführten Tagung „Digitalisierung als Medienwandel: Medientechnologie – Medienkom-

Körper-Metaphern (Löw 2001: 95)¹⁵, die bei den verschiedenen Visualisierungen gleichsam als ‚Raum-Sujéts‘ herangezogen werden, sondern vor allem um die Tatsache, dass durch die Implementierung interaktiver Programmstrukturen auch tatsächlich eine weitgehend konsistente Adaption räumlichen Handelns möglich wird: etwa in Form einer räumlichen Orientierung in dreidimensionalen Simulationen oder als Aufnehmen, Bewegen¹⁶ und Verwenden von Objekten im Raum. Menschliche Kommunikation kann sich damit auf (modulierte) räumliche Ordnungsrahmen¹⁷ beziehen, in die sich Handlungserwartungen und -Pläne einordnen lassen und die eine Verortung der gemachten Erfahrungen ermöglichen.

Abgesehen von raumsoziologischen Fragestellungen geht es aber auch um medienspezifische Kommunikationstypen bzw. um die durch diese konfigurierten und generierten sozialen Realitäten. Hier geraten zunächst die zahlreichen kommunikativen Praxen in den Blick, die vor allem im Medienverbund des Internet entstanden sind: Newsforen und Mailinglisten (Kaletka 2003; Prass 2002; Schwarzhaupt-Scholz 2004; Stegbauer 2001), Weblogs und Videoblogs (Macdougall 2005; Schmidt/Guenther 2008), Email-Kommunikation (Döring/Hellwig/Klimsa 2004; Höflich/Gebhardt 2003; Voigt 2003; Ziegler/Dürscheid 2002), Instant Messaging (Schneider 2005) sowie alle damit verbundenen Formen intimer/informeller/professioneller¹⁸ etc. Kommunikation. Den genannten Kommunikationstypen ist gemeinsam, dass sie alle das Medium ‚digitaler Schrift‘¹⁹ verwenden und damit auch ähnliche Gattungsmerkmale ausprägen. Sie kennzeichnen sich nicht nur durch eine kreative Sprachverwendung, die in Form sprachlicher Neuschöpfungen, Umprägungen und Hybridisierungen von Schriftsprache auf die

munikation – Medienkultur“ der Fachgruppe Soziologie der Medienkommunikation der DG-PuK hingewiesen.

- 15 Man denke an Internet-Browser mit Namen wie ‚Explorer‘, ‚Navigator‘ oder ‚Safari‘, die das Internet immer auch als ‚neue Welt‘ apostrophieren.
- 16 Ein einfaches Beispiel dafür ist das ‚Drag and Drop‘, das mit der graphischen Benutzeroberfläche möglich wird.
- 17 Mit Erving Goffman kann man hier von räumlichen Klammern sprechen, die in bestimmter Weise abgebildet werden und aus denen sich jeweils sinnvolle Erwartungen, Handlungsentwürfe etc. ergeben (vgl. 1980: 279). Auf die theoretische Bedeutung von Goffmans Rahmenanalyse für eine soziologische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien soll in dieser Arbeit im Besonderen eingegangen werden (vgl. dazu II, Kapitel 2 und III, Kapitel 1.1-1.3).
- 18 Einen Überblick über professionelle Kommunikationstypen und Arbeitsabläufe, die auf Textkommunikation basieren, geben z.B. Michaela Goll (2002) und Michael Beißwenger (2005). Nicola Döring hat verschiedene Aspekte intimer Beziehungen im Netz untersucht (2000a; 2000c).
- 19 Vgl. II, Kapitel 1.2.

veränderten kommunikativen Gegebenheiten reagiert, sondern auch durch neue Selbstdefinitionen und -Präsentationen der Handelnden, denen jeweils besondere Beziehungs- und Gemeinschaftsformen entsprechen (vgl. Kardorff 2008).

Neben einer Untersuchung der verschiedenen empirischen Phänomene, die sich auf diesem Feld bieten, wirft eine soziologische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien aber auch und vor allem theoretische Fragen auf. Bedenkt man die vielfach potenzierten Kommunikationsmöglichkeiten, die sich hier eröffnen, dann ist es nicht weiter erstaunlich, dass der Kommunikationsbegriff bei der Theoriebildung zunehmend an Bedeutung gewinnt. Thomas Malsch formuliert in diesem Zusammenhang den Arbeitsauftrag für die Soziologie, die angesichts weltumspannender Kommunikationsprozesse „ihre begrifflichen und methodologischen Instrumente kommunikationstheoretisch überarbeiten [muss, S.P.]. Sie muss sich umstellen auf Kommunikation“ (2005: 7).²⁰ Erfasst werden vor allem expandierte und expandierende Chancen, aber auch strukturelle Limitierungen von Kommunikation. Denn wie oben bereits erwähnt, stehen den drastisch erweiterten kommunikativen Spielräumen, die jeden ersten Blick auf den Gegenstand einnehmen, immer auch medienspezifische Probleme und Kontingenzen gegenüber aus denen besondere Anforderungen für Kommunikation resultieren. Es geht hier nicht nur um die oft beschworene Informationsflut, die neue (technische wie kognitive) Verarbeitungsprozesse erfordert und fördert (vgl. Faßler 2005: 121f.), sondern vielmehr um die Organisation von Kommunikation im Allgemeinen. So werden z.B. ‚analoge‘ Informationen im Prozess digitaler Vermittlung weitgehend ausgeblendet bzw. müssen dann, wenn sie innerhalb der Interaktion unerlässlich sind, von den Kommunizierenden zeichenhaft nachgebildet werden.²¹ Der Computer Mediated Communication fehlen als ‚Ort‘ für Alltagshandeln demnach wesentliche Kontextinformationen, die in nicht-vermittelten Kommunikations- und Handlungskontexten zentrale Ankerpunkte für Sinn und Verstehen darstellen.

Ein zweiter Blick wirft damit Fragen nach der Struktur und Organisation menschlicher Erfahrung im virtuellen Raum auf: Wie lassen sich kommunikative und rituelle Ordnungen erarbeiten und aufrecht erhalten, wenn signifikante Kontextinformationen (wie Alter, Geschlecht, Statussymbole etc.) der Wahrnehmung nicht zugänglich sind? Wie lässt sich der komplexe ‚Verhaltensstrom‘ mehrka-

20 Gleichzeitig ist natürlich auch ein eher makro-soziologisch ausgerichteter Blick möglich, der Figurationen (Willems 2008b), soziale Netzwerke (Hepp/Krotz/Moores/Winter 2006; Schachtner 2005; Smith 1999; Thiedeke 2003; Thimm 2000) oder Vergesellschaftungsprozesse (Jäckel/Mai 2005) untersucht.

21 Darauf gehe ich unten ausführlicher ein (vgl. II, Kapitel 2.3).

naliger Kommunikation auf den einzigen verfügbaren „Kanal“ (vgl. Goffman 1980: 224) der digitalen Schrift reduzieren, und wie geht Kommunikation mit den resultierenden Bedeutungsverlusten bzw. -Überschüssen um? Und schließlich: Welche Konsequenzen ergeben sich für die kommunizierenden Subjekte bzw. für ihre Selbstdefinitionen und -Präsentationen? Diese und andere Fragen bilden erst in zweiter Linie den Grundriss einer an den digitalen Medien interessierten Forschung. Zuerst stellen sie sich auf empirischer Ebene und im Rahmen der verschiedenen kommunikativen und interaktiven Kontexte, die durch diese medienspezifischen Prozesslogiken bzw. alle daraus resultierenden Probleme gekennzeichnet sind.²² Hier müssen Problemlösungen erarbeitet sowie in gattungsbezogenen Wissensbeständen intersubjektiv verfügbar und erwartbar gemacht werden, bevor Verstehen und sinnvolles (Alltags-)Handeln überhaupt möglich sind.

1. Die Wirklichkeit medialisierten Alltagshandelns

Wenn man sich den höchst unterschiedlichen sozialen Phänomenen, die die digitalen Medien hervorgebracht haben, mit einem wissenssoziologisch ausgerichteten ‚Problembewusstsein‘²³ nähert, wie es oben skizziert wurde, dann stellt sich die Frage nach der spezifischen ‚Wirklichkeit‘ eines derart virtualisierten Kommunikationstyps. Insofern man die Situation, in der Menschen mit anderen Menschen kommunizieren, (mit Erving Goffman)²⁴ als das versteht „dem sich ein

22 Ähnlich hat es auch Thomas Luckmann im Bezug auf die Herausbildung von kommunikativen Gattungen formuliert:

„Bevor sich das Problem des ‚Gegenstandes‘, der Datenkonstitution, der Wahrnehmungs-, Erfahrungs-, und Handlungsbeschreibungen in den Sozialwissenschaften stellt (...), hat sich das Problem der Handlungsbeschreibung schon längst dem Mann auf der Straße gestellt...“ (Luckmann 1987: 197).

23 Neben Niklas Luhmann, dessen Gesellschaftstheorie ja auf der Annahme eines Prozesses „der Umformung und Erweiterung der Chancen aussichtsreicher Kommunikation“ (2001b: 79f) aufbaut, innerhalb dessen die Probleme von Kommunikation (Verstehen, Erreichbarkeit und Annahme) durch spezifische Medien/Formen überwunden werden (vgl. Luhmann 1997a: 190ff), beziehe ich mich in diesem Zusammenhang vor allem auf Thomas Luckmanns Begriff der kommunikativen Gattung, der von einer empirischen „Problemlage“ ausgeht, auf die menschliche Kommunikation jeweils gattungsspezifisch reagiert (vgl. II, Kapitel 1.1).

24 Goffmans Verständnis situativer Wirklichkeit ist vor allem im Zusammenhang mit Alfred Schütz' Wirklichkeitsbegriff zu sehen (vgl. 1980: 12f). Es geht ihm im Unterschied zu Schütz (sowie im Unterschied zu Garfinkels Ethnomethodologie - vgl. ebd.: 13) jedoch nicht um eine Klassifizierung und Abgrenzung verschiedener „Sinnbereiche“ (Schütz), sondern vor allem um

Mensch in einem bestimmten Augenblick zuwenden kann“ (Goffman 1980: 16), könnte man von den drastisch kontextreduzierten Settings vielleicht pointiert als ‚Nicht-Situationen‘²⁵ sprechen, in denen es weder im Bezug auf das Gegenüber noch auf den Ort der Interaktion natürliche oder soziale Ankerpunkte für Interpretationsschemata gibt (vgl. Goffman 1980: 31ff). Gleichzeitig liegt die Annahme auf der Hand, dass sich in den zahlreichen Interaktionskontexten der digitalen Medien spezifische Bezugssysteme herausgebildet haben müssen, auf die der um Sinn und Verstehen bemühte Akteur rekurrieren kann: konstruierte/programmierte/transformierte etc. Umwelten²⁶, die Handlungsspielräume anzeigen und definieren sowie daran anschließende Deutungsmuster und „Erkenntnisstile“ (Alfred Schütz/Thomas Luckmann), die dem virtualisierten Handeln Bedeutung verleihen bzw. ohne die Handeln hier nicht stattfinden könnte.

Damit ist der Punkt skizziert, an dem ich mit der vorliegenden Arbeit ansetzen möchte. In der empirischen Auseinandersetzung mit verschiedenen Problemen und Kontingenzen medialisierten Alltagshandelns sollen im Folgenden zentrale „Organisationsprinzipien“ (Goffman 1980: 19) aufgezeigt werden, anhand derer sich die Erfahrungen im virtuellen Raum einordnen lassen: Rahmungspraxen, Transformations- und Einklammerungskonventionen, Kanalisierungen, gattungsspezifische Sprachpraxen, kommunikative Sujets etc. Ich werde diese Ordnungsprinzipien, die sich untereinander z.T. deutlich unterscheiden und jeweils eigene empirische Phänomene meinen, hier vor dem Hintergrund einer dramatologischen These zusammenfassen und betrachten: Ich gehe davon aus, dass die Wirklichkeit digitaler Medien als eine „prinzipiell (...) theatrale Wirklichkeit“ (Fischer-Lichte 2004a: 7f) zu verstehen ist. Das heißt zum einen (a), dass im ‚empirischen Kern‘ medialisierten Handelns eine Situation steht, die sowohl durch besondere „Wahrnehmungsschranken“ (Goffman 1976: 217) als auch durch weitreichende Gestaltungsspielräume gekennzeichnet ist und die deshalb medienspezifische Darstellungspraxen, Erzeugungsstrategien und Formen der „theatralen Repräsentation“ (vgl. Fischer-Lichte 2001a) anfordert und hervorbringt. Zum anderen (b) geht es aber auch um ein besonderes gesellschaftliches ‚Wissen‘ (vgl. Kapitel 3), das sich in Situationen dieses Typs herausbildet bzw. multipliziert und damit weit über den einzelnen Handlungsvollzug hinausreicht und in struk-

die verschiedenen Systeme der Klassifizierung und des Erkennens von Wirklichkeit (vgl. Willem's 1997: 44f).

25 So könnte man es vielleicht in Anlehnung an Marc Augés Begriff des „Nicht-Ortes“ (1994) formulieren. Für eine, auf die neuen Medien bezogene Auslegung vgl. Stepnisky 2006.

26 Vgl. auch Udo Thiedeke, der hier von „vermögligten Sinnhorizonten“ spricht (2005: 75).

turanaloge Handlungskontexte ausstrahlt.²⁷ In ihm amalgamieren spezifische Erwartungs- und Deutungsmuster zu einer eigenen und prinzipiell theatralen ‚Sicht der Dinge‘, die gewissermaßen den Horizont medialen Handelns darstellt.

Ich gehe auf beide Aspekte im Folgenden kurz ein:

- a) Die verschiedenen Typen medialisierten Handelns, um die es im Folgenden gehen soll, stellen in verschiedener Hinsicht maßgeblich theatralisierte Handlungstypen dar und sind sowohl durch besondere Spielräume bzw. spezifische Limitierungen gekennzeichnet, als auch durch eigene und darauf abgestimmte Formen der Performanz und Inszenierung²⁸. Gerade im Vergleich mit anderen Medien wird deutlich, dass sich die Grenzen des Machbaren/Darstellbaren dabei signifikant verschoben haben bzw. nach wie vor verschoben:

„Mediale Simulationen, sogenannte virtuelle Realitäten, konkurrieren als mögliche Welten mit der empirischen Welt. Das Simulakrum wird zum Erfahrungsraum, und der mediale Schein erweist sich als eine der vielen Stufen von Scheinbarkeit, in die sich die traditionell als Gegensatz zum Schein erfahrene und definierte Wirklichkeit aufgelöst hat. Die neuen Medien tragen so wesentlich zu einer Theatralisierung unserer Alltagswelt bei, indem sie nur noch Zugang zu einer inszenierten Welt offenhalten.“ (Fischer-Lichte 2002: 293)

Vor diesem Hintergrund kann man auch von einem „qualitativen Sprung“ sprechen,²⁹ denn im Unterschied zu anderen Medientypen kennzeichnen sich die digitalen Medien durch ein drastisch verändertes Verhältnis „von (zugänglicher) Oberfläche und Tiefe“ (Luhmann 1997a: 304), wobei alles, was wahrnehmbar wird, auch in besonderer Weise dramaturgisch disponibel ist – der Rest bleibt ein „unaufgedeckter, abgesonderter (sekretierter) Rest“ (Rapp 1973: 183). Das zeigt sich beispielhaft an den verschiedenen Ausprägungen der digitalen Schriftkommunikation, auf die ich unten noch zu sprechen komme: Der Handelnde nutzt hier die Mittel der Schriftsprache als die einzigen verfügbaren ‚Materialien‘, um Kontexte für die laufende Kommunikation und spätere Anschlüsse zu erzeugen, wobei er nur insofern

27 Vgl. für diesen Ansatz Thomas Luckmanns Theorie kommunikativer Gattungen, auf die ich genauer in II, Abschnitt 1.1 eingehe.

28 Tatsächlich lassen sich diese beiden Begriffe hier nur sehr eingeschränkt verwenden bzw. muss man medienspezifisch differenzieren. Ich komme unten auf dieses Problem zurück.

29 Vgl. dazu einen Aufsatz mit Herbert Willems, der dieser Annahme am Beispiel der Selbstthematisierung nachgeht (Willems/Pranz 2008: 212).

in Erscheinung tritt, als er sich selbst zum Gegenstand von Kommunikation macht. Dabei hat er es – unabhängig vom Vertrautheitsgrad der Beziehung – ausschließlich mit Interaktionspartnern zu tun, für die das Gleiche gilt, wobei es schwer bis unmöglich ist, einen Blick hinter diese Fassade zu werfen. Die Spielräume, die dieser Interaktionstyp eröffnet, sind also immens und zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass die Rollenübernahmen, Selbstdarstellungen und sozialen Beziehungen der Chatter immer auch einen prinzipiellen Probecharakter aufweisen.

Vor dem Hintergrund dieser exemplarischen Skizze ist bereits zu erkennen, dass es hier um eine dramatische Grundkonfiguration geht, die in vielerlei Hinsicht mit der von Erving Goffman (1976) untersuchten Interaktionstheatralität vergleichbar ist: Ebenso wie dem „Goffmensch“ (Hitzler 1992) ist es auch dem Handelnden im medialen Raum letztlich nicht möglich, „den tatsächlichen Charakter der Situation vollständig zu enthüllen“ (Goffman 1976: 228). Bei der Beurteilung einer situativen Wirklichkeit muss er daher auf „Ersatzinformationen“ rekurrieren (ebd.), wobei er desto mehr auf diese angewiesen ist, „je mehr er um die Realität besorgt ist, die der Wahrnehmung nicht zugänglich ist.“ (ebd.). Dennoch verschärft sich dieser „dramatische Imperativ“ (Hettlage 2008: 256) menschlicher Interaktion mit deren Einbindung in mediale Kontexte bzw. kann und muss man von einer Theatralität sprechen, die eine medienspezifische Qualität besitzt. Denn der ‚Datenraum‘ ist in vielerlei Hinsicht ein leerer Raum, der eben erst durch medienspezifische Performanzen und Inszenierungstypen räumlich und körperlich interpretiert bzw. konstruiert wird. Die Theatralität digitaler Medien ist also einerseits besonders weitreichend und in der Lage, tiefenscharfe soziale Realitäten hervorzubringen, gehorcht andererseits aber auch einer besonderen Notwendigkeit zur Darstellung – einem *performativen Zugzwang*, der letztlich alle Dimensionen des Medien-Handelns berührt und prägt.

- b) Auf einer ersten Ebene lässt sich mit Hilfe des Theatralitätsbegriffs also eine „primäre Interaktionstheatralität“ (Willems 1998: 26) medialisierten Handelns erfassen. Es geht mir aber noch um eine zweite, tiefer greifende Dimension des Begriffs, die von dieser phänomenologisch erfassbaren Ebene absieht und die darunter liegenden (medienspezifischen) Sinntypen, Wahrnehmungsgewohnheiten, Mentalitäten, Erwartungsstrukturen etc. – also die eingangs erwähnten Voraussetzungen medialen Alltagshandelns – in den Blick nimmt. Man kann hier von einem spezifischen ‚Wissen‘ sprechen, das im Zusammenhang mit der empirischen Wirklichkeit der digitalen Medien

entsteht und weit über die einzelne Interaktionssituation hinausweist. Betrachtet man die verschiedenen Formen der „theatralen Repräsentation“ (Erika Fischer-Lichte), die sich in den digitalen Medien herausgebildet haben, vor diesem Hintergrund, dann ist anzunehmen, dass es hier um neue und eigene Zeichenhaushalte geht, die neben sprachlichen Konventionen auch und vor allem spezifische Rahmungspraxen, weitgehend standardisierte Raum- und Körpersymboliken sowie daran anschließende Lesarten, Wahrnehmungstypen, Deutungsmuster etc. hervorgebracht haben, die jeweils auf die besonderen Strukturbedingungen des Medien-Raums reagieren. So finden sich im Chat bspw. besondere (sprachlich codierte) Rahmenklammern, mit denen die Präsenz von Körpern simuliert (oder besser: transformiert) werden soll und anhand derer die Handelnden ganze Handlungszüge in Szene setzen. Ähnlich, wie es im Theater der Fall ist, resultiert ‚Körperlichkeit‘ hier also aus einer spezifischen Form der Performativität, die den Zeichenmodus des Geschehens festlegt und anzeigt (Eco 2002: 276).³⁰ Im Unterschied zum Theater muss der Chatter jedoch sowohl die Einklammerungskonventionen kennen, ohne die er nicht einmal zwischen „Tun“ und „Sagen“ unterscheiden könnte, als er auch im Allgemeinen über ein gattungsspezifisches Wissen verfügen muss, das es ihm ermöglicht, die höchst verdichtete und abstrahierte Schriftsprache als Situation zu verstehen und angemessen zu ‚re-kontextualisieren‘. Aber auch für Interaktionskontexte die nicht (oder: nicht vorrangig) sprachlich bestimmt sind, lassen sich medienspezifische Zeichenhaushalte feststellen – etwa eine eigene Bildsprache im Videospiel, die das Bild weniger als ‚Abbild‘ versteht, als vielmehr als ein *Zeichen für Handlungsoptionen*.³¹ Es geht also um ein ‚Wissen‘, das es den Handelnden ermöglicht, dem Geschehen auf dem Bildschirm eine spezifische „Organisationsidentität“ (Goffman 1980: 534) zuzuschreiben und daraus Rückschlüsse auf die Situation zu ziehen bzw. das eigene Vorgehen darauf abzustimmen. Wie ich zeigen möchte, lassen sich die digitalen Medien in diesem Zusammenhang mit dem Theater vergleichen, das in einer vergleichbaren „Problemlage“ (Thomas Luckmann) ein Set aus standardisierten Zeichen (nämlich ein spezifisches Setting, besondere Einklammerungen, eigene semiotische Konventionen

30 Mike Sandbothe hat hier von einer „grundlegenden Tiefentheatralisierung der symbolischen Formen menschlicher Kommunikation“ gesprochen, bei der „Theatralität in den Fundamenten unseres Zeichengebrauchs selbst verankert wird“ (1998: 589).

31 Vgl. dazu auch Pranz 2008a: 325.

etc.) und daran anschließenden Interpretationen entwickelt hat. Man kann hier von einem theatralen „Rahmungswissen“ (Soeffner 1986: 76) sprechen, das im Zusammenhang mit dem „sozialen Anlass“ (Goffman 1971) des Theaters entsteht, aber nicht auf dessen institutionelle Grenzen beschränkt bleibt. Vielmehr – und gerade im Hinblick auf eine gesamtgesellschaftliche Theatralisierung, bei der auch die (neuen) Medien eine große Rolle spielen – ist anzunehmen, dass das Theater-Wissen gegenwärtig von zunehmender gesellschaftlicher Bedeutung ist:

„Mit der ‚Mediatisierung‘ der Kommunikation verlässt das Theater in gewisser Weise seinen eigenen materiellen Raum und dringt in und mit neuen Formen und Inhalten von Theatralität in alle Räume der Gesellschaft vor.“ (Willems 2009b: 47)

Ich komme unten auf diesem Aspekt zurück (vgl. Kapitel 3).

Neben diesen beiden Kernthesen, die den Begriff der Theatralität gewissermaßen auf zwei unterschiedlichen Ebenen verfolgen und entfalten, geht es auch und vor allem um Wandlungsprozesse, die sich mit einer Theatralität der digitalen Medien verbinden. Dabei sollen sowohl technisch-strukturelle als auch sozio-kulturelle Aspekte aufgezeigt und als Teilprozesse einer medienspezifischen – und teilweise weit über die hier untersuchten Kontexte hinaus weisenden (vgl. Willems 2009b) – „Theatralisierung“ verstanden werden. So lässt sich bspw. die formatspezifische Entwicklung des Videospiele als eine fortschreitende Auflösung der spieltypischen Funktionslogik verstehen, in deren Rahmen die formalen Regeln, geschlossenen Spielgrenzen etc. des Spiels transzendiert werden und eine neue – medienspezifische – Form der Wirklichkeit entsteht. Es geht also um die Herausbildung eigener und eigenständiger Realitäten (oder besser: Virtualitäten), die mit dem hier verfolgten Ansatz sowohl in ihren verschiedenen Ausformungen, als auch in ihrer spezifischen Historizität erfasst werden können.

Die dargelegten Aspekte sollen empirisch anhand von zwei höchst unterschiedlichen Handlungskontexten untersucht und überprüft werden, nämlich der Chatkommunikation und dem Videospiele (vgl. Kapitel 4). Wie ich im Folgenden kurz skizzieren möchte, geht es dabei um ein doppeltes Erkenntnisinteresse, das aus den empirischen Befunden weiterführende theoretische Überlegungen für eine dramatologische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien entwickelt. Denn wie bereits deutlich geworden sein sollte, ist die Annahme, Untersuchung und Begründung einer medienspezifischen Theatralität nur die eine Seite der

Medaille. Auf der anderen Seite gilt es verschiedenen konzeptionellen Schwierigkeiten gerecht zu werden, die daraus resultieren, dass sich das Konzept der Theatralität hier sowohl in theoretischer als auch in terminologischer Hinsicht auf eine theatrale Wirklichkeit einstellen muss, in der keine körperlich anwesenden Akteure und Betrachter existieren. Man könnte daher auch von einer „Theatralität der Abwesenheit“ sprechen (Pranz 2009), denn es gibt keine Kanäle³², über die sich „Gegenwärtigkeit“ (Fischer-Lichte 2004a: 22) kommunizieren ließe und es entfaltet sich auch keine „Magie des Dabeiseins“ (Rapp 1973: 183). Ich stelle zunächst das Begriffspaar ‚Theatralität/Theatralisierung‘ vor und diskutiere im Anschluss daran die Implikationen einer ‚Theatralität digitaler Medien‘.

2. Theatralität, Theatralisierung und Medientheatralität

Der Begriff der Theatralität (und eng damit verbunden: der Begriff der Theatralisierung) ist wie kaum ein anderer Begriff in den letzten Jahren von den Sozial- und Kulturwissenschaften diskutiert worden. Im Rahmen dieses Diskurses, der seinen Ausgangspunkt im DFG Schwerpunktprogramm ‚Theatralität‘ (1995-2004) nahm, darüber hinaus aber nach wie vor rege geführt wird, wurden theoretische und methodische Konzepte, terminologische Vorschläge, vor allem aber empirische Befunde vorgelegt, die auf bestimmte „sozio-kulturelle Kontexte und Prozesse, insbesondere auf Entwicklungstendenzen, Wandlungen und Trends der Gegenwartsgesellschaft“ (Willems 2009b: 13) abzielen. Im Zentrum steht dabei eine These, die weit über den wissenschaftlichen Diskurs hinaus Beachtung gefunden hat, dass sich nämlich unsere Gesellschaft als eine maßgeblich theatralisierte verstehen und beschreiben lässt. So stellt Fischer-Lichte fest:

„In allen gesellschaftlichen Bereichen wetteifern einzelne Gruppen in der Kunst, sich selbst und ihre Lebenswelt wirkungsvoll in Szene zu setzen. (...) Eine schier endlose Abfolge von inszenierten Ereignissen weist darauf hin, daß sich eine ‚Erlebnis – und Spektakelkultur‘ gebildet hat, die sich mit der Inszenierung von Ereignissen selbst hervorbringt und reproduziert.“ (Fischer-Lichte 2002: 291f.)

Die besondere Relevanz solcher Überlegungen zeigt sich zunächst mit Blick auf die beeindruckende Zahl an Veröffentlichungen, die sich in diesem programmatischen Rahmen verorten lassen und das Forschungsprogramm im Bezug auf alle

32 Auf die Bedeutung des Kanalkonzeptes für diese Arbeit komme ich unten zu sprechen (vgl. auch Kapitel II, 2).

gesellschaftlichen Felder entfalten: Sport (Schwier/Schauerte 2009), Politik (Klein 2003a; Meyer 2000; Meyer 2003; Schicha 2001; Stegner 2001), Kultur (Diaz-Bone 2009; Fischer-Lichte 2004a; Fischer-Lichte 2004c; Fischer-Lichte 2008; Lautmann 2009), Wirtschaft und Werbung (Suchanek/Hölscher 2009; Suchanek 2009; Willems 2000; Willems 2002; Willems/Kautt 2003), Wissenschaft (Münch 2009; Schwanitz 2009), Lebens- und Wohnraum (Henningsen et. al. 2001; Wachter 2001; Wiegmiak 2005) und Religion (Hepp/Krönert/Vogelgesang 2008). Anfügen ließen sich Veröffentlichungen, die unterschiedliche Daseinsaspekte (Klein 2003b; Walter 2004) sowie gesamtgesellschaftliche (Willems 2009a) und mediale Prozesse (Göttlich/Nieland/Schatz 1998) in den Blick nehmen.

Die große Vielfalt und Unterschiedlichkeit, durch die sich der Gegenstandsbereich einer kulturwissenschaftlichen ‚Theatralitätsforschung‘ kennzeichnet, verweist gleichzeitig auf eine besondere Stärke des Theatralitätsbegriffs (bzw. Theatralisierungsbegriffs), wie auch auf seine zentrale konzeptionelle Schwäche. Denn es geht hier um einen gleichsam universellen Ansatz, der einerseits zwar geeignet ist, „kunst- und sozialwissenschaftliche Überlegungen zu einem allgemeinen Interpretationsmodell für Kultur“ zusammenzuführen (Lautmann 2009: 503), der andererseits aber auch mit einer gewissen Unschärfe auskommen muss – vor allem im Bezug auf die Frage nach den jeweiligen Eigenarten und Funktionsweisen der gemeinten und subsummierten Aufführungstypen.

Betrachtet man das theoretische ‚Design‘ des Forschungsprogrammes ‚Theatralität‘, dann mag einer der Gründe für diese Problematik sein, dass im empirischen Kern des Theatralitätsbegriffs hier eine ebenso basale wie weitreichende soziale Figuration steht:

„Als Wirklichkeit wird eine Situation erfahren, in der ein Akteur an einem häufig besonders hergerichteten Ort zu einer bestimmten Zeit sich, einen anderen oder etwas anderes vor den Blicken der anderen (Zuschauer) darstellt oder zur Schau stellt. Kulturelle Wirklichkeit erscheint in diesem Sinne prinzipiell als theatrale Wirklichkeit.“ (Fischer-Lichte 2004a: 7f)

Es geht also um jene Konstellation von wahrnehmbaren Handelnden und „Menschen in der ‚Publikums‘-Rolle“ (Goffman 1980: 143), die uns im Theater in verdichteter Form begegnet bzw. dieses als Sinnbereich überhaupt erst konstruiert und prägt, sowie darüber hinaus um alle Situationen, die dem „sozialen ‚Ord-

nungsformat' des Bühnengeschehens entsprechen.“ (Willems 2009b: 13). Wie Herbert Willems ausführt, greift diese Passung „soziologisch gleichzeitig zu weit und zu kurz“ (ebd.):

„Zu weit greift der Theatralitätsbegriff Fischer-Lichtes insofern, als er die Theatralität ‚unterhalb‘ von eigentlichen – theatralen – Inszenierungen und Performances verfehlt.(...) Zu kurz greift [der] Theatralitätsbegriff, insofern er sich im Grunde auf die unmittelbare Interaktionsebene beschränkt und damit weder die soziokulturellen Hintergründe und Voraussetzungen dieser Ebene von Theatralität noch Formen und Bedingungen von Theatralität *jenseits* dieser Ebene - etwa im Kontext von Massenmedien, von Subkulturen oder von formalen (Groß-)Organisationen – erfasst.“ (Ebd.)

Gerade im Hinblick auf Alltagsinszenierungen und Interaktionstheatralitäten, die sich einerseits zwar durch eine dramatische Eigenlogik auszeichnen und in dieser Dimension auch mit dem Modell des Theaters erfasst und verstanden werden können (vgl. ebd. sowie Willems 1997: 50ff), die andererseits aber eben auch durch weniger offensichtliche Transformationslogiken (Erving Goffman nennt z.B. Betrug, Geheimhaltung, Schwindelmanöver etc.) gekennzeichnet sind, muss das Konzept der Theatralität somit erweitert werden. Es ist ein zentrales Anliegen dieser Arbeit aufzuzeigen, dass der Theatralitätsbegriff in dieser Hinsicht ein äußerst anschlussfähiger Begriff ist, der es nicht nur erlaubt, die in diesem Zusammenhang relevanten wissens- und interaktionssoziologischen Theorien in sich aufzunehmen, sondern diese zudem in einer besonderen Weise steuert und empirisch fokussiert.³³

Sieht man von diesen theoretischen Implikationen einmal ab, dann kann man sicherlich sagen, dass der Theatralitätsbegriff sich durch eine besondere heuristische Qualität und Leistungsfähigkeit auszeichnet. Ein wesentlicher Grund dafür ist eine, bereits im Theater angelegte „Vielheit der Perspektiven“ (Rapp 1973: 76) die hier gewissermaßen methodologisch systematisiert wird: Der dramatologische Beobachter beobachtet die Realität als ein Zuschauer zweiter Ordnung (vgl. Goffman 1976: 11; Willems 1997: 337ff) und ist sich der Tatsache bewusst, dass jeder Perspektiven-Wechsel den Dingen wieder eine eigene Kontur verleiht (vgl. Rapp 1973: 62ff.). Das Theatralitätskonzept verfügt in dieser Hinsicht gleich über zwei gewinnbringende Perspektivangebote:

33 Vgl. für diesen Ansatz Willems 1997; 1998; 2009b.

„(1) Es geht um die Wirklichkeit der Theatralität im Sinne einer dem Menschen immer schon grundsätzlich *vorgegebenen* und ihm immer schon abverlangten Expressivität (...) von der Überhöhung bis zur Dramatisierung des Ausdrucks; und es geht (2) um die von der Theatralität *erzeugte* Wirklichkeit, eine – vom Beobachterstandort aus konstatierbare „theatralisierte“ Wirklichkeit.“ (Soeffner 2004: 236)

Während sich auf einer primären Ebene von Theatralität die verschiedenen Spielräume und Grenzen, Ausprägungen und Typen theatralen Handelns konstatieren lassen, geht es auf einer sekundären Ebene um eine spezifische Qualität sozialer Wirklichkeit, die sich in den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Kontexten feststellen lässt. Man kann hier – und dabei operiert man vom gleichen „Beobachterstandort“ aus – auch von einer Theatralisierung der Gegenwartsgesellschaft sprechen (vgl. Willems 2008), mit der dann Eventisierungen, Spektakularisierungen, Entgrenzungstendenzen, Inszenierungen, Dramatisierungen etc. in den Blick kommen (vgl. Fischer-Lichte 2002: 291). Es geht also um einen „komplexen und heterogenen, aber spezifisch gerichteten sozio-kulturellen Wandel“ (Willems 2009b: 17), zu dessen Kernmerkmalen ein zunehmendes ‚doppeltes Publikumsbewusstsein‘ gehört: Akteure aller Art müssen in den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Kontexten in zunehmendem Maße die Präsenz eines Publikums berücksichtigen und ihr Handeln darauf einstellen bzw. fühlen sich umgekehrt als Publikum angesprochen und eingesetzt.

Wenn man die Gegenwartsgesellschaft in diesem Sinne als eine Gesellschaft begreift, in der systematisch und kontinuierlich neue Aufführungstypen entstehen bzw. theatrale Handlungs- und Deutungsmuster eine zunehmende alltägliche Bedeutung gewinnen, dann liegt es fast zwangsläufig nahe, den Blick auch auf die (Massen-)Medien zu richten. Nicht nur weil dieser Medientyp, indem er systematisch Akteure und Publika zusammenbringt, gewissermaßen als Katalysator des Theatralen fungiert sondern auch, weil der massenmediale Diskurs ständig neue gesellschaftliche Bereiche erschließt und gewissermaßen theatral einklammert (vgl. für einen Überblick Fischer-Lichte 2005: 25). Beispiele die das illustrieren sind etwa Reality-Shows wie „Big-Brother“ (RTL) oder „Ich bin ein Star – Holt mich hier raus“ (Sat1), in denen systematisch Privat- und Intimsphären ‚veröffentlicht‘ werden und die einerseits mit rituellen Verletzungen des Selbstes spielen (vgl. Teuscher/Schmidt/Neumann-Braun 2009), andererseits aber auch zeigen und aufführen, dass der Erfolg letztlich von gelungenen Selbstinszenierungen abhängt, die sich gegenüber den verschiedensten Image-Bedrohungen behaupten können. Die Massenmedien präsentieren und multiplizieren als „kulturelle

Foren“ (Newcomb/Hirsch 1986) also ein theatrales ‚Inszenierungswissen‘ und führen gleichzeitig vor, dass dieses Wissen eine zunehmende Alltagsrelevanz besitzt.

Die Auseinandersetzung mit solchen und anderen „Medientheatralität[-en]“ (Willems 2001) stellt nicht nur einen zunehmend bedeutsamen Gegenstand kulturwissenschaftlicher Theatralitätsforschung dar, sondern auch einen besonders anspruchsvollen, der eigene Anforderungen an das Konzept der Theatralität stellt. Denn nicht zuletzt ist es das Kernmerkmal der theatralen Kommunikation, dass sie unter dem Vorzeichen der unmittelbaren Anwesenheit aller (handelnden, beobachtenden) Beteiligten stattfindet: es geht um den Vollzug von „Zeigen und Beobachten, innerhalb derselben Situation.“ (Lautmann 2009: 500). Die verschiedenen Dimensionen von Theatralität³⁴ stellen letztlich Kategorien dar, die sich dieser „Performativität“ unterordnen und somit als Wirkungs- und Prozesslogiken unmittelbarer Aufführungspraxis beschrieben werden können: So meint der Begriff der „Korporalität“ die im performativen Modus erzeugten Bedeutungen bzw. Bedeutungsüberschüsse und alle daran anschließenden Deutungsmuster (vgl. Eco 2002: 276); so bezeichnet der Begriff der „Wahrnehmung“ die verschiedenen affektiven Dimensionen die das Theater – und eng damit verbunden: Events, Spektakel, Paraden, Rituale etc. – kennzeichnen bzw. die durch diese „Ereignisse“ konstituierte, spezifisch theatrale Wirkung: „Präsenz von Akteuren, Ekstasen der Dinge, Atmosphären, Zirkulation von Energie“ (Fischer-Lichte 2005: 21). Der Theatralitätsbegriff privilegiert also ein Verständnis von Theater, das Korporalität und Wahrnehmung als Momente *unmittelbarer* Aufführungspraxis entwirft und ist damit auf Situationen körperlicher Kopräsenz spezialisiert: mediale Theatralitäten werden hier zum konzeptionellen Problem.

Wenngleich der Theatralitätsbegriff in diesem Zusammenhang auch nicht neu definiert werden muss³⁵, so gilt es dennoch, ihn medienspezifisch zu fokussieren. Dabei kann im Allgemeinen festgehalten werden, dass das relationale Gefüge (vgl. Warstat 2009: 536) aus Performance, Korporalität, Wahrnehmung und Inszenierung in den medialisierten Handlungskontexten anders akzentuiert ist:

„Während der Körper und insbesondere die Stimme hier [im Theater, S.P.] von allergrößter Bedeutung sind (es handelt sich ja um die ‚Medien‘ der

34 Mit Ausnahme des Begriffs der Inszenierung, der gewissermaßen als eine übergeordnete Planungsklugheit verstanden werden kann (siehe unten).

35 Vgl. dazu ausführlicher Warstat 2009: 537.

Theaterinszenierung) können oder müssen die verschiedenen Massenmedientypen ‚Leibhaftigkeit‘ systematisch und spezifisch exklusiv verknappen oder nihilieren.“ (Willems 2001: 386)

Es geht also zunächst um Limitierungen des dramatischen Ausdrucksrepertoires, die in einer jeweils medienspezifischen Weise kompensiert werden müssen. Daher schließen sich an die verschiedenen medialen Aufführungspraxen – und gewissermaßen auf einer sekundären Ebene der Medieninszenierung – jeweils spezifische „Erzeugungsstrategie[-n]“ (Fischer-Lichte 2004a: 14) an, anhand derer das Dargestellte plausibilisiert und authentifiziert wird. Man kann in diesem Zusammenhang, mit Erika Fischer-Lichte, von „komplexen Inszenierungsstrategien“ sprechen, die auf „die Produktion von Unmittelbarkeit abzielen“ (Fischer-Lichte 2005: 24): *Inszenierungen zweiter Ordnung*, die die besonderen Effekte unmittelbarer Aufführungspraxen simulieren bzw. transformieren und dabei medienspezifische Glaubwürdigkeitsgeneratoren, Bezeichnungs- und Einklammerungskonventionen aber auch weitgehend standardisierte Raum- und Körpersymboliken verwenden. Man denke etwa an die Darstellungslogiken übersteigter Körperlichkeit im Reality-TV³⁶ oder die systematisch erzeugte emotionale Eigendynamik von Geständnisshows³⁷, die nicht nur eine gewissermaßen natürliche Dramatik besitzen, sondern eben auch eine eigene Form der „Gegenwärtigkeit“ (Erika Fischer-Lichte) erzeugen.

Für die digitalen Medien gilt dies in besonderer Weise denn das Problem der Repräsentation (vgl. Soeffner 2001: 174f) verschärft sich im Rahmen der digitalen Vermittlung beträchtlich: Im Gegensatz zur Abbildungspraxis der Massenmedien geht es hier um eine eigene Form der Konstruktion, die sich vollständig von der „Materialität der Kommunikation“ (Gumbrecht/Pfeiffer 1988) löst, weshalb sich die resultierenden Inszenierungen denn auch nicht mehr ‚unmittelbar‘ oder ‚voraussetzungslos‘ erschließen lassen, sondern vielmehr mithilfe eines medien-spezifisches Wissens kontextualisiert werden müssen. Ich möchte dieses Wissen im Folgenden näher betrachten und zeigen, dass sich die damit verbundenen Zei-

36 Wenn etwa ‚Stars‘ wie Daniel Küblböck im Rahmen der Show ‚Ich bin ein Star – Holt mich hier raus‘ (Sat1) mit lebenden Kakerlaken überschüttet werden, dann garantiert das Ausdrucks-kontrollverluste und authentische Reaktionen.

37 Als Beispiel ist hier die amerikanische Show ‚The Moment of Truth‘ (FOX) zu nennen, in der die Kandidaten für hohe Preisgeldsummen vor einem Publikum persönliche Fragen beantworten müssen. Der Moderator Mark Walberg kommentiert das Beziehungs-Geständnis einer Kandidatin in der Show vom 27.2.08 wie folgt: „Audience I know this is entertaining to watch, but: this is real.“