

Ästhetische Zeichenanalyse – eine Methode zur Analyse fundamentalistischer Agitation im Internet

Warum eigens eine Methode zur Analyse fundamentalistischer Agitation im Internet? Weil der semiotische Universalcharakter des Internets, d.h. die Verflechtung von Bild, Sprache und Schrift die Möglichkeiten revolutioniert, Welt zu konstruieren und wahrzunehmen. Weil im multimedialen Raum des Internets das demokratischste Prinzip von Demokratie enthalten ist: „Unbestimmtheit“. Weil Fundamentalismus diese Unbestimmtheit vernichten muss.

Entlang der Konzeption von Peirce` Zeichenbegriff und dem Ästhetikbegriff, wie ihn Lyotard vorlegt, möchte ich zunächst die Grundlagen einer Ästhetischen Zeichenanalyse vorstellen, um dann am Ende des Beitrags die hier gegebenen Antworten zu begründen.

Bereits 1964 fällt McLUHAN das Urteil: „Das Medium ist die Botschaft“ (McLuhan, 1995¹⁹⁶⁴: 21) und verweist damit auf die gestaltende Kraft der Medien selbst. Gemeint ist damit, „daß die persönlichen und sozialen Auswirkungen jedes Mediums – das heißt jeder Ausweitung unserer eigenen Person – sich aus dem neuen Maßstab ergeben, der durch jede Ausweitung unserer eigenen Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird“ (McLuhan, 1995¹⁹⁶⁴: 21). McLUHAN macht hier auf einen zentralen Aspekt von Medien aufmerksam, nämlich, dass Medien nicht nur funktional als mediale Erweiterung der menschlichen Sinne zu betrachten sind, sondern gleichzeitig die Schemata bestimmen, in denen eine bestimmte Sicht und Praxis von Welt wahrgenommen und gesteuert wird. So gesehen ist der „Inhalt“ des Mediums unwesentlich. Die Wirkungsweise, d.h. die Form des Mediums ist das maßgebende Moment. Das Medium selbst legt fest, *wie* Inhalte zur Darstellung gebracht werden können. Es spannt so gesehen den Raum auf, in dem sich das gesellschaftliche Denk- und Handlungsfeld ausbreiten kann. In diesem Sinne ist das Medium die Botschaft, weil es die Grenzelinien von gesellschaftlicher Praxis angibt. Das Medium bestimmt die Darstellungsmodi von Welt.

Wenn sich also mit McLUHAN sagen lässt, dass es die Medien sind, die festlegen, wie die Welt zur Darstellung und Praxis kommt, so muss im Zeitalter des Internets die Frage gestellt werden, welche Botschaft dieses Medium für die Gesellschaft des Informationszeitalters bereithält. Die mediale Darstellung von Welt im Internet ist derzeit der Raum, in dem menschliches Denken und Handeln auf seine medialen Grenzen stößt. Im multimedialen Raum des Internets entscheidet sich somit, welche Darstellungen oder präziser: Konstruktionen von Welt möglich sind. In dieser globalen Betrachtung medialer Gesellschaftsentwicklung gewinnt die Frage nach der Durchsetzung von bestimmten Sichtweisen von Welt erst ihre herausragende Bedeutung. Weil dasjenige Weltbild den Sieg erringen wird, welches den Kampf im Medium gewinnt. Vor diesem Hintergrund geht es bei der Analyse des fundamentalistischen Weltbildes um die semiotische Form der medialen Darstellung im Medium Internet. Damit geht es um zwei Fragestellungen: um das „zur Sprache bringen“ und das „zur Geltung bringen“ von fundamentalistischer Welt.

Mit der Methode einer ästhetischen Zeichenanalyse soll diese Zweidimensionalität in den Blick genommen werden. Auf der Grundlage des Zeichenbegriffs von Charles Sanders PEIRCE soll der semiotische Raum von Medien betrachtet werden, also die Möglichkeiten des „zur Sprache bringen“. Mit dem Begriff der Ästhetik, wie ihn Jean-François LYOTARD vorlegt, geht es um die Offenlegung jener Stelle, an denen sich der Fundamentalismus entlang seiner „Zeichen-setzung“ und „Zeichengestaltung“ zur Geltung bringt. Nach Klärung der zentralen Begriffe „Zeichen“ und „Ästhetik“ möchte ich abschließend das Methodengerüst einer ästhetischen Zeichenanalyse näher explizieren.

Zeichenlehre nach Peirce

Wenn nachfolgend Zeichen zum Thema werden, so betrifft dies die Grundeinheit menschlicher Kommunikation, menschlichen Handelns und Denkens. Eine Welt ohne das Grundphänomen „Zeichen“ ist weder möglich noch denkbar. PEIRCE beschreibt diesen Sachverhalt mit dem Ausspruch „Wir haben kein Vermögen, ohne Zeichen zu denken“ (Peirce, 1967: 186). Damit ist bereits klar, dass eine Definition von Zeichen nur durch den Gebrauch von Zeichen möglich ist. Ein Zeichen lässt sich also nur durch seine Indienstnahme *bezeichnen*: Es ist nicht hintergebar. Aber es lässt sich kategorisieren. Es hat eine Ordnung mit deren Regeln Kommunikation und Handeln funktioniert. In diesem Sinne lässt sich der Gegenstandsbereich der Zeichenlehre als die Analyse der Funktion von Zeichen betrachten.

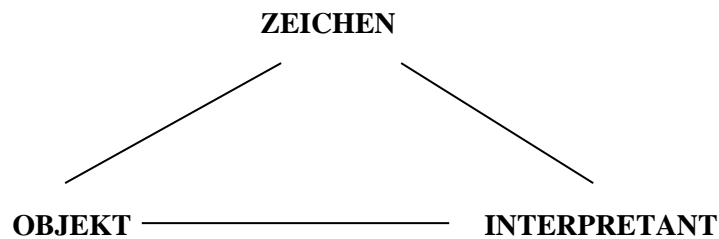
Nach PEIRCE lassen sich drei Arten von Zeichen unterscheiden, die nach ihrer Beziehung zu Objekten gegeneinander abgegrenzt werden.

Zeichenarten und Art der Beziehung nach Peirce

Zeichen	Art der Beziehung	Beispiel
INDEX	kausal	Rauch – Feuer
ICON	analog, abbildend	Das Icon „Telefonhörer“ an der Telefonzelle
SYMBOL	willkürlich	Zahlen, sprachliche Zeichen

Nur über die Vermittlungsformen bzw. unterschiedlichen Arten von Zeichen lässt sich nach PEIRCE die Welt erfassen. Seine Zeichenlehre lässt sich insofern nicht auf eine Zeichenkategorisierungslehre reduzieren, sondern verfolgt vielmehr einen universalen Denkansatz, mit dem die medialen Bedingungen der Welterfassung in den Mittelpunkt gerückt werden sollen. Da sich jedes Denken nur in Zeichen vollzieht – „Jeder Denkvorgang ist entweder Bildung oder Anwendung oder Interpretation eines Zeichens...“ (PEIRCE, 1910: SEM III 345) – konkretisiert sich die PEIRCESche Semiotik als eine Erkenntnislehre, die im Menschen ein symbol-verarbeitendes Wesen sieht, das zur Wirklichkeitserfassung auf die Vermittlung von Zeichen angewiesen ist. Mit diesem Konzept ist das Zeichen nicht bloß Repräsentationsmittel eines Objektes, sondern konstituiert Erkenntnis in einem dreistelligen Relationsverhältnis.

Triadische Zeichenrelation nach Peirce



Die triadische Zeichenrelation – wie PEIRCE sie entwickelt – verschiebt das semiotische Untersuchungsfeld vom einfachen Kodierungsmodell (Signifikant – Signifikat) zum dynamischen dreistelligen Interaktionsmodell. Die Korrelate Zeichenträger und Zeichenobjekt werden durch die kontextuelle Einbindung in eine bestimmte Interpretationsperspektive (Zeicheninterpretant), die die Dualität als Drittes mediatisiert, aus dem zweistelligen Stellvertretungsmodell zu einem Zeichenprozess dynamisiert. Von hier stellt sich die Frage nach der Erkenntnis bzw. nach der Realität nicht mehr als Finalfrage, sondern vielmehr als eine medial strukturierte Interpretation von Welt. In dieser kommunikativen Manifestation des Zeichenbegriffs dokumentiert sich Wandel und Evolution als ein unabschließbarer Prozess von Wissen und Welterfassung. Es ist die Abkehr vom Motiv der Gewissheit einer einzigen Wahrheit hin zum Problem der Vielfalt und Dynamik medialer Wirklichkeitsinterpretationen. Dass die Relativität der Wirklichkeit ein Problem für den Menschen darstellt, ist nicht weiter verwunderlich, wird ihm doch die Hoffnung auf etwas ewig Gültiges und Verbindliches genommen. Das Problem liegt noch tiefer: denn die PEIRCESche Philosophie dynamisiert den Dualismus von objektiver Wirklichkeit und „bezeichneter“ Wirklichkeit, weil sie den Menschen mit der Aufgabe konfrontiert, mittels Zeichen Sinn zu konstituieren und nicht nur nachzuvollziehen. PEIRCE‘ dreirelational strukturierter Zeichenbegriff definiert das Denken, Handeln und Fühlen somit als kontinuierlichen und damit offenen Verständigungs- bzw. Kommunikationsprozess. Die Wirklichkeit hat keine absolute Existenz, sie kann nicht aus der Triade austreten, sondern nur im Kontinuum des Zeichenprozesses entwickelt, d.h. „wahrer“ gemacht werden.

Zwei Aspekte der PEIRCESchen Semiotik sind für die Analyse fundamentalistischer Agitation herauszuheben:

Aspekt der Vermitteltheit von Zeichen: Es gibt kein zeichenfreies Denken, Handeln und Bewusstsein. Jede Wirklichkeit ist Konstruktion mittels Zeichen. Nicht ein Gewissheitsfundament oder ein zeichenfrei zu denkendes Objekt, sondern der Gebrauch der Zeichen entscheidet über die Wirklichkeit oder genauer über das Konstrukt der Wirklichkeit. Im PEIRCESchen Sinne können Phänomene und so auch das Phänomen des Fundamentalismus nur dann verstanden und analysiert werden, wenn die medialen Spezifika fundamentalistischer Welterfassung erfragt werden. Welche Zeichen braucht und gebraucht der Fundamentalismus?

Aspekt der Vermittlung von Zeichen: Mit diesem ersten Aspekt rückt dann auch die Frage nach den Möglichkeiten für eine Re- oder Neuinterpretation von Zeichen in den Vordergrund. Wenn also Wirklichkeit ein kommunikativer Akt ist, so kann darüber verhandelt werden, und dort wo sich Spielräume ergeben, ist auch immer Macht präsent. Auch hier formuliert sich die Frage nach den Überzeugungs- und Anziehungsmotiven fundamentalistischer Weltsicht im PEIRCESchen Sinne als Frage nach der Herrschaft über die Zeichen. Wie kommt die Botschaft in das Medium bzw. wie konstituiert das Medium die Botschaft?

PEIRCE' Zeichentheorie lässt sich zusammenfassen als ein Konzept, in dem menschliches Denken und Handeln als medial strukturiertes vorgelegt wird. Jede Welterschließung wird durch Zeichen geformt. Das Zeichen wird so zur Grundkategorie des Menschen. Es ist die unhintergehbare Instanz menschlichen Weltverständnisses. Begründet ist damit die Mediatisierung der Welt und die Bestimmung des Menschen entlang seiner Fähigkeiten, Zeichen zu gebrauchen, auszulegen und zu definieren. „Thus my language is the sum total of myself; for the man is the thought.“ Die von PEIRCE herausgearbeitete mediale Grundstruktur des Menschen rückt den Begriff der Wahrnehmung ins Zentrum der Erkenntnislehre. Jede Erkenntnis stützt sich auf die Wahrnehmung von Zeichen und jede Wahrnehmung von Zeichen folgt den individuellen Dispositionen von Sinnkonstruktionen in sozialen Kontexten. Die Bedeutungsaspekte von Zeichen sind kein kausales Regelwerk, sondern ein individueller Vorgang, der durch das kognitive Konstruktionsvermögen des Einzelnen in einem Interpretationszusammenhang definiert ist. Axiomatische Bedeutungsfestschreibungen, wie sie beispielsweise Traditionen benötigen, spielen bei der Wahrnehmung und Bewertung von Zeichen ebenso eine Rolle wie intrapersonale Dispositionen, wie sie durch verschiedene Bedürfnisse, Sehnsüchte, Erfahrungen aber auch Ängste und kognitive Kompetenzen im sozialen Kontext zum Ausdruck kommen. Die konkrete Zeichenbewertung verläuft entlang diesen Bestimmungsfaktoren.

Der Interpretationsrahmen von Zeichen ist aber trotz dieser prinzipiellen Offenheit und Unabgeschlossenheit durch Grenzlinien bestimmt. Ohne diese Grenzlinien wäre Kommunikation nicht nur unmöglich, sondern vor allem auch unsinnig. Die Grenzziehung oder anders ausgedrückt: die Vereinbarung von Codes ist also Voraussetzung für das Kommunizieren und damit für das Funktionieren von Gesellschaft. Aus dem Gesagten lässt sich die Semiotik der Gesellschaft als ein dialektischer Prozess beschreiben, zirkulierend zwischen kultureller Kodierung und individueller Differenzierung. Die Gesellschaft bildet den Rahmen (Konvention) und das Individuum sichert und repräsentiert die Differenz (Innovation). Würde nur kulturelle Kodierung herrschen, müsste Gesellschaft eine homogene, ahistorische Entität sein. Erst mit der Unabgeschlossenheit, d.h. der Offenheit des Kommunikationsprozesses ist der kulturelle Code wandel- und differenzfähig. Das Zeichen hat also eine manifeste Code-Seite und eine latente kommunikative Praxis- oder Aktualisierungsseite. Mit dieser bipolaren Struktur des Zeichens von Kontinuität und Offenheit kann gesellschaftlicher Wandel und gesellschaftliche Differenzierung als permanente Modifikation von Zeichen beschrieben werden. Das Kontinuum des Zeichenprozesses sichert so das Kontinuum des Gesellschaftsprozesses. Nach dem

theoretischen Verständnis der PEIRCEschen Semiotik kann eine eindeutige und vollständige Bestimmung von Objekten nicht ad infinitum abgeschlossen werden, sondern nur in der Vorläufigkeit des prozessualen erfolgen. Die Unabgeschlossenheit und Unbestimmtheit des Zeichenprozesses gewährleistet die Beständigkeit von Evolution „mit dem Vermögen, in die Wahrheit, in die Entelechie der Wirklichkeit hineinzuwachsen“ (Peirce, 1991¹⁹⁰⁴: 377).

PEIRCE` Semiotik liefert damit einen zentralen Aspekt für die Analyse fundamentalistischer Agitation, nämlich, dass dogmatische Konzeptionen einen Ausbruch aus dem dynamischen Zeichenprozess evozieren. Damit ist mit PEIRCE zu fragen, wie es dem Fundamentalismus gelingt, Denk- und Handlungsmuster aus dem Kontinuum herauszunehmen, um sie in einem einzigen, d.h. fundamentalistischen Weltbild festzusetzen.

Der Ästhetikbegriff nach Lyotard

Die Kategorien innerhalb und mittels derer LYOTARD das Ästhetische konzipiert, können nur im Nachvollzug einiger grundlegenden Thesen seiner Philosophie dargelegt werden. Bestimmend für seine Philosophie ist seine Diagnose moderner Gesellschaften: Die Moderne und ihre „großen Erzählungen“ – die Emanzipations- und Fortschrittserzählung – haben ihre Legitimität und die Fähigkeit, Legitimität herzustellen verloren. Die ideologischen Okkupationen und Absicherungen sowohl in der Wissenschaft wie auch im politisch-ökonomischen System haben ihre Glaubwürdigkeit dort eingebüßt, wo sie wirken sollten: in der Realität. Die Erwartung, über den wissenschaftlichen Fortschritt zur Wahrheit und weiter zu einer befreiten und gerechten Gesellschaft zu kommen, offenbart – so LYOTARD – einen Fehlschluss: „Nichts beweist, daß, wenn eine Aussage wahr ist, die beschreibt, was eine Realität ist, die präskriptive Aussage gerecht ist, die notwendigerweise die Wirkung hat, sie zu verändern“ (Lyotard, 1994: 117-118). Wissenschaft ist also nicht in der Lage, deskriptive Aussagen zu treffen, aus denen sich gleichzeitig normative Regeln herleiten. Denn „die Wissenschaft spielt ihr eigenes Spiel, sie kann die anderen Spiele nicht legitimieren“ (Lyotard, 1994: 119). Die wissenschaftliche Fortschrittsideologie konnte also nicht eingelöst werden und zwar deshalb nicht, weil in ihr eine dogmatische Festschreibung von der Wahrheit hin zur Gerechtigkeit erfolgte, welche die Gerechtigkeit unter die Vorherrschaft der Wahrheit stellte. „Hier bewirkt das Resultat dieser Teilung der Vernunft in eine kognitive oder theoretische einerseits und eine praktische andererseits einen Angriff auf die Legitimität des Diskurses der Wissenschaft, und zwar nicht direkt, sondern indirekt, indem sie aufzeigt, daß es ein mit seinen eigenen Regeln ausgestattetes Sprachspiel ist ..., doch ohne jede Berufung, das praktische (übrigens auch nicht das ästhetische) Spiel zu reglementieren“ (Lyotard, 1994: 118).

Mit dieser klaren Absage an eine übergeordnete Position der kognitiven Vernunft verpflichtet LYOTARD die Wissenschaft zur Suche nach anderen Begründungsdiskursen. In der Relativierung des Wahrheitsanspruchs innerhalb dieser Wissenschaftsbereiche sieht LYOTARD die Legitimität der

Wissenschaft: Die Legitimierung durch die Paralogie. Eine Wissenschaft, die nur auf den Konsens ausgerichtet ist, „... tut der Heterogenität der Sprachspiele Gewalt an“ und negiert bzw. eliminiert damit die Gerechtigkeit sowohl im wissenschaftlichen Feld, weil Nicht-Sein-Kann, was Nicht-Sein-Darf, als auch im sozialen Kontext, weil damit die Pluralität von Denk-, Handlungs- und Lebensformen in der Versöhnungs- und damit in der Unterdrückungsstruktur des Konsens eingeebnet werden. Entlang dieser Diagnose, dass jede konsensorientierte Theorie die Gewalt strukturell in sich trägt, plädiert LYOTARD für eine Gerechtigkeitskonzeption, die auch das zur Sprache bringen will, was der Konsens bislang unterdrückte. Mit der Destruktion des Konsens und dessen Delegitimierung entkoppelt LYOTARD kognitive Wirklichkeitsermittlung und Ethik. Die Ethik kann sich also nicht mehr auf verbindliche Weltanschauungen, deterministische Erklärungsmuster oder konsensuale Wahrheitsdefinitionen, d.h. auf die „großen Erzählungen“ stützen, sie muss als machtfreier Diskurs – denn nur so lässt sich Unrecht vermeiden und Gerechtigkeit erreichen – den heterogenen Diskursarten zur Sprache verhelfen, d.h. den „Widerstreit“ bezeugen.

LYOTARDs Ethik bietet keine Lösung im positiven an, sondern sucht im Rekurs auf die inkommensurablen Diskursarten und deren nicht-hierarchischem Nebeneinander Verbindungslinien aufzuzeigen, die sich eben nur dann finden lassen, wenn nicht von vornherein eine Moral, eine Regel oder ein Gesetz vorgeschaltet wird. Hier stellt sich dann jedoch die Frage, wie nach Idiomisierung aller Potentialitäten Entscheidungen zu treffen sind. Die Unauflösbarkeit des Widerstreits – wie ihn LYOTARD fordert – entbindet nicht von der Aufgabe, handeln und damit auch Entscheidungen treffen zu müssen. Das Problem der Gerechtigkeit definiert sich von hier als eine Frage nach der Entscheidungsinstanz. Eine Instanz, die soviel Autonomie braucht, dass einerseits kein Unrecht sich hier niederlassen kann, andererseits aber auch keine Willkür herrscht. LYOTARD findet diese Stelle in der Kantischen dritten Kritik der Urteilskraft. In der Urteilskraft sieht er das „Medium“, das Verkettungen zwischen den verschiedenen Diskursarten herstellt, aber gleichzeitig auch deren Inkommensurabilität achtet: „... das Urteilsvermögen ... garantiert die Übergänge zwischen denen der anderen Vermögen. Es ist eher das Vermögen des Mediums, von dem alle Legitimationsbezirke eingefaßt werden. Mehr noch: das Urteilsvermögen ist es auch, das die Begrenzung der *territoria* und Gebiete ermöglicht und die Hoheitsrechte jeder Diskursart auf deren jeweiliger Insel instauriert hat. Dies erreichte es nur dank des Handels oder Kriegs, den es zwischen den Diskursarten betreibt“ (Lyotard, 1989: 219). Die *Kraft der Urteilskraft* liegt in der ständigen Modifikation, sie hat keine Regel oder Norm, die sie festlegt, sondern sie ist in Bewegung und nur darin kommt sie der Gerechtigkeit näher. Die Gerechtigkeit oder die Ethik formiert sich als *Suchbewegung*, die nicht finden, sondern entdecken will. Als Zielbestimmung verfällt die Ethik wieder dem Terror einer Meta-Regel. Ethik muss unbestimmt sein, ja regellos sein, um ihre Regeln in den Variationen zu entdecken. Damit wird ein zentrales Moment der LYOTARDschen Philosophie deutlich, nämlich, dass wenn die Gerechtigkeit schon nicht erreichbar ist, es wenigstens gilt das Unrecht zur Darstellung zu bringen. Wie oder besser: wo kommt das Unrecht, der unterdrückte Diskurs, „das Undarstellbare“ zur Existenz? Hier greift

LYOTARD auf Kants Begriff des „Erhabenen“ zurück. Das Erhabene, dessen wesentliche Implikation er in der Kunst der Avantgarde verwirklicht sieht, ist dort präsent, wo es „durch sichtbare Darstellungen auf ein Nicht-Darstellbares anzuspielen“ vermag (Lyotard, 1994: 200). Das Erhabene bringt so eine Ästhetik hervor, die von der „Nachahmung lediglich schöner Vorbilder absehen“ muss, um „sich an überraschenden, ungewöhnlichen und schockierenden Kombinationen“ zu versuchen (Lyotard, 1984: 159). Ästhetik ist nicht Ästhetik des Schönen, denn hier arbeitet nur der „Trost der guten Formen“, der „Konsensus eines Geschmacks“ (Lyotard, 1994: 202). Die Ästhetik des Schönen *re-präsentiert*, sie kann – und an dieser Stelle wird die Ästhetik zum Politikum – nur bestehende Herrschaftsverhältnisse abbilden und so ihre Legitimität stützen. Die Ästhetik des Erhabenen konstituiert LYOTARD dagegen als ein „Zeichen“ der Revolte: „Nicht irgendein ästhetischer Satz, sondern der des äußersten Erhabenen kann »beweisen«, daß sich die Menschheit in einem beständigen Fortschritt zum Besseren hin befindet. Das Schöne reicht dazu nicht aus, es ist nur ein Symbol des Guten. Weil es aber das affektive Paradoxon ist, das Paradoxon nämlich, öffentlich und gemeinsam zu erfahren, daß ein »Formloses« auf ein Jenseits der Erfahrung anspielt, bildet das erhabene Gefühl eine »Als-ob-Darstellung« der Idee der bürgerlichen oder gar weltbürgerlichen Gesellschaft, also der Idee der Sittlichkeit, und zwar dort, wo sie doch nicht dargestellt werden kann: in der Erfahrung. Auf diese Weise ist das Erhabene ein Zeichen“ (Lyotard, 1989: 280). Das Ästhetische enthält zwei wesentliche Momente: es ist Opposition, indem es den Widerstreit bezeugt und es ist Utopie, weil es keine Wirklichkeit herstellen kann, sondern nur verweisen oder Zeichen geben kann auf das Unbestimmte, das „Nicht-Darstellbare“. Kommt es zur Darstellung, wird also die Ästhetik zum Begriff gebracht, muss der „Preis des Terrors entrichtet“ werden. Ästhetik kann nur dann Ethik sein, wenn sie nicht positiv bestimmt ist, wenn sie Aufforderung und Mahnruf ist und nicht Gegenstand kognitiver Erkenntnis wird. In diesem Sinne formuliert LYOTARD seine Philosophie: „Krieg dem Ganzen, zeugen wir für das Nicht-Darstellbare, aktivieren wir die Widerstreite, retten wir die Ehre des Namens“ (Lyotard, 1994: 203).

Die Begründung einer Ästhetischen Zeichenanalyse

In der Methode einer Ästhetischen Zeichenanalyse sollen der Zeichenbegriff von PEIRCE und der Begriff der Ästhetik, wie ihn LYOTARD vorlegt, zusammen gebracht werden. Das Ziel dieser Methode liegt nicht in einer dezidierten Abfolgebeschreibung von Analyseschritten, sondern im Entwickeln von Fragestellungen, wie sie mir mit dem neuen Medium Internet zur Analyse von fundamentalistischer Agitation relevant erscheinen. Zuvor möchte ich jedoch auf einige zentrale Aspekte des Internets eingehen.

Virtualität: Die Kommunikation via Internet hat keine räumliche Bestimmung. Der virtuelle Raum ist nicht lokalisierbar, weil ihm die Materie fehlt. Die Kommunikation und mithin die Kommunikationsgemeinschaft in virtuellen Räumen ist eine körperlose, d.h. „die temporäre *Substitution* der leiblich-konkreten durch eine geistig-abstrakte Existenzweise“ (MÜNKER, 1997: 110). In dieser Verfassung gibt der virtuelle Raum dem Menschen die Möglichkeit, ohne seine körperlichen Bestimmbar-

keiten agieren und kommunizieren zu können. Der fehlende Rückgriff auf eine Referentialität erlaubt das Eintreten in eine Vielzahl von Welten, ohne den Ausschlussregeln leiblich-konkreter Existenzweisen gehorchen zu müssen. RÖTZER beschreibt diese Faszination damit, „... dem Gefängnis der körperlichen Identität in der Interaktion mit anderen entrinnen oder auch in einer virtuellen Welt agieren zu können, ohne jemals seine Identität preisgeben zu müssen“ (RÖTZER, 1998: 159). Der virtuelle Raum ist also ein Spielraum, dessen Spielregeln variabel sind, weil in der Unbestimmtheit der Anonymität das Reglement der Authentizität außer Kraft gesetzt werden kann und darf. Die Virtualität erlaubt die Konstruktion einer Telepräsenz oder besser: von Telepräsenzen, ohne auf die Präsenz im physischen Raum Rücksicht nehmen zu müssen (Schizophrenie). Es gibt – so MITCHELL – „kaum Beschränkungen in den Möglichkeiten, eine Rolle zu spielen“ (Mitchell, 1997: 28). Diese „virtuellen“ Identitäten brauchen jedoch nicht nur den Raum, wo sie zur Geltung gebracht werden können, sondern auch „Mitspieler“, damit sich Identitäten nicht als Selbstbehauptungen konfigurieren, sondern als Mitwirkungen. Damit ist ein zweiter wesentlicher Aspekt des Internets angesprochen, nämlich das interaktive Moment.

Interaktivität: Die eigentliche Neuheit oder wie GAURON formuliert „die wahre Revolution, die über die Märkte von morgen bestimmt und Wünsche und Begierden weckt, geht nicht vom Transport der Botschaft aus, sondern vom kontrollierten Empfang dieser Botschaft daheim. Es trägt den Namen **interaktives Multimedia**. Die Kombination von Ton und Bild ist nicht neu. Zum ersten Mal tauchte sie mit dem Kino auf, und mit dem Fernsehen ist sie zur Normalität geworden. Doch bislang funktionierte dies bloß in einer Richtung, was der Programmgestaltung eine zentrale Stelle im ganzen Prozeß zuwies... Er [der Programmanbieter] ist der Herr der Botschaft. Die Interaktivität kehrt diese Logik um und stürzt diese Herrschaft“ (Gauron, 1998: 29-30). Das Internet optioniert die Dezentralisierung der Botschaft und verspricht damit eine „lebendigere Öffentlichkeit“ (Roesler, 1997: 180). Auch hier zeigt sich das im Dezentralen zum Vorschein kommende Unbestimmte, Offene als eine Möglichkeit aktiv und auf diese Weise auch kreativ mitwirken zu können. Das Internet schafft die Grundlage, die Hierarchie von Botschaften zu dekonstruieren. Dies gelingt im Medium des Internets in zweifacher Hinsicht: Einmal durch interaktives Mitspielen und zum anderen durch den Spielmodus der Hypertextualität.

Hypertextualität: Die Textorganisation im Hypertext, d.h. die Verweisung auf weitere Informationsstellen im Netz, dekonstruiert die Linearität herkömmlicher Texte. WINGERT spricht von „Collagen aus Textstücken“, „Assemblagen aus unterschiedlichem Material wie Text, Bilder, Ton- und Filmsequenzen“, von „lose gefügten Anordnungen“, um aus dem „linearen Code auszubrechen“ (Wingert, 1998: 118). Im Hypertext gibt es keine zwingende Leserichtung mehr, im Gegenteil: „es geht vielmehr um ein aktives Knüpfen von Querverbindungen zwischen den verfügbaren Informationselementen“; der Leser „liest nicht eine Zeile entlang, sondern er spinnt seine eigenen Netze“ (Flusser, 1992: 150-151). Die dezentrale Struktur des Hypertextes löst Bedeutungshierarchien auf und setzt an

ihre Stelle den Leser als kreativen Gestalter. MEDER setzt hier den Begriff des „Sprachspielers“ ein, der als Netzspinner mit dem „Verweis auf stets andere Möglichkeiten ... die Intensität der Verweisung garantiert“ (Meder, 1987a: 103). Der Sprachspieler ist also der Möglichkeitsmensch, der die Unbestimmtheit durch sein eigenes Spiel bestimmt und so auf den Freiraum der Bestimmung verweist. Auf diese Weise zeigt der Sprachspieler auf die Notwendigkeit hin, das Unbestimmte zu bejahen „als die Bedingung der Möglichkeit des kreativen Prozesses“ (Meder, 1987: 101).

Im Medium des Internets – so kann unter den hier genannten Charakteristika resümiert werden – verwirklicht sich das Phänomen des Heterogenen innerhalb moderner Gesellschaften als das variable Bestimmen des Unbestimmten; als die „Ideen vom Machen-Können (savoir-faire), Leben-Können (savoir-vivre) und Hören-Können (savoir-écouter)“ – wie es LYOTARD fordert (Lyotard, 1994: 64). Virtualität, Interaktivität und Hypertextualität garantieren die Unbestimmtheit auf verschiedenen Ebenen, in dem sie die Ausschlussregeln in die Maschinensprache von 0 und 1 umcodieren und sie dem Sprachspieler als Entscheidung zum Ja- (das heißt spielen) oder Nein- (das heißt aufhören) Sagen-Können zur Verfügung stellen. Gleichsam zwingen sie aber auch dazu, durch Positionierung reale Kommunikation zu schaffen. Die Positionierung, d.h. die Aufforderung, eine Stellung zu beziehen, einen Standpunkt einzunehmen ist darauf verwiesen, sich im PEIRCESchen Kontinuum des Zeichenprozesses hervorzubringen. Die Möglichkeiten, sich mit der Zeichen-Welt im Medium Internet auseinander zu setzen sind dabei entlang ihrer medialen Form der Virtualität, Interaktivität und Hypertextualität extensiver als in den bisherigen Medien. Sie erweitern die Möglichkeiten, sich Welten zu erschließen, in ihnen aktiv zu sein und sich mit verschiedenen Ideen von Welt zu identifizieren. Das Internet extensiviert sozusagen die Seinsbestimmungen des Individuums – „des Einzelnen zu der Welt, des Einzelnen zu der Gesellschaft und des Einzelnen zu sich selbst (Meder, 2001: 23).

Das Internet als adäquates Medium des Sprachspielers

	Seinsbestimmungen des Individuums nach MEDER (Meder, 2001: 23)	Moment der Unbestimmtheit als kreativer Prozess	De-Konstruktion von Ausschlussregeln (Meta-Regeln)
Virtualität	Des Einzelnen zu sich selbst	Übernahme virtueller Rollen; das reale Rollenspiel im „Probierfeld“	De-Konstruktion von rein physischer Identitätsbestimmung
Interaktivität	Des Einzelnen zu der Gesellschaft	Aktives Mitwirken am Programm	De-Konstruktion von Machthierarchien
Hypertextualität	Des Einzelnen zu der Welt	Konstruktion individueller Weltperspektiven	De-Konstruktion von festgelegten Denkhorizonten

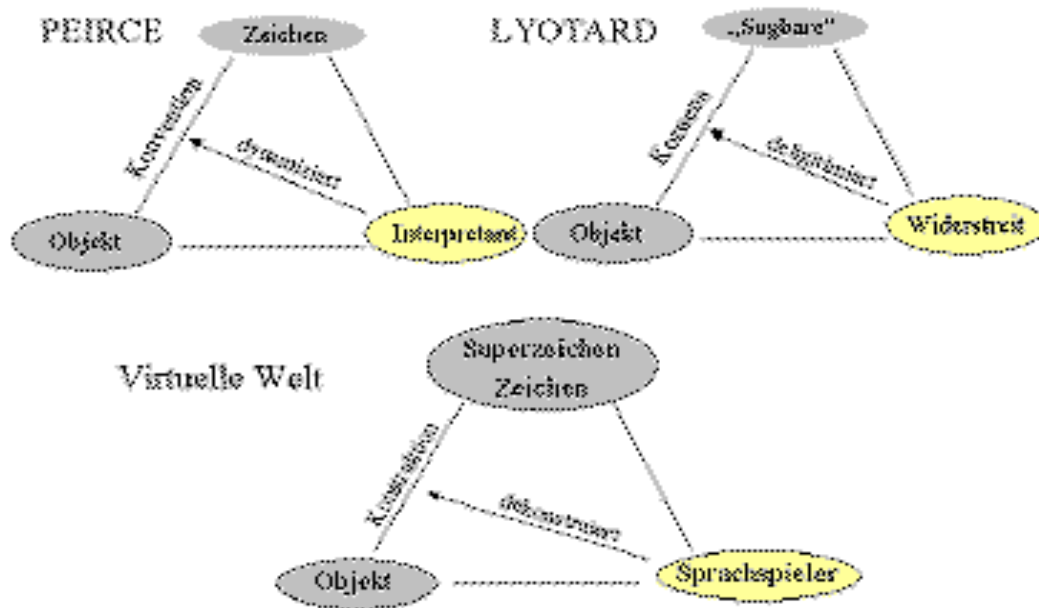
Die Bewegungen in der Semiotik des Mediums „Internet“ eröffnet dem Sprachspieler eine Vielzahl an Wahl- und Entscheidungsfreiheiten. Dies betrifft nicht nur die Wahl zwischen „spielen“ und „aufhören“, sondern ganz wesentlich auch den Modus des Spiels. Das Internet fordert gerade dazu auf,

verschiedene Rollen auszuprobieren (Virtualität), sich aktiv an der „Programmgestaltung“ zu beteiligen (Interaktivität) und sich eigene Wege (Welten) zu erschließen (Hypertextualität). Es erzwingt Bewegung. Die Bewegung des Sprachspielers, der im kreativen Gebrauch der Semiotik, im Kontinuum des Zeichenprozesses, individuelle Weltperspektiven konstruiert und dadurch die Geltung herrschender Repräsentationsprinzipien entkräftet bzw. außer Kraft setzt.

Das Internet kann mit Blick auf die PEIRCESche Frage nach der Wahrheit und der LYOTARDschen Frage nach der Gerechtigkeit als das Medium beschrieben werden, das die adäquate Botschaft bereithält: nämlich Unbestimmtheit als „Möglichkeit, die Bestimmtheitslücke **individuell** und **einzigartig** auszufüllen ... **und** [als] das Rechnen mit alternativen Möglichkeiten“ (Meder, 1987a: 100, 101). In dieser zweidimensionalen Begriffsfassung des Unbestimmten konkretisieren sich Wahrheit und Gerechtigkeit als individuelle Freiheit, sie zu bezeichnen im Wissen und in Anerkennung, dass es auch andere Zeichen gibt oder geben kann, d.h. im potentiell unendlichen Widerstreit. Für den Sprachspieler ist dieser Widerspruch oder das Spiel mit Modellen keine Last, sondern Anlass weiterzuspielen. „In der Erfindung neuer Sätze und neuer Regeln dringt der Sprachspieler immer wieder in die Sphäre der Unbestimmtheit ein. Aber nicht wie das Maschinen-Lernen, um neue Regelsysteme zu generieren, sondern um die Kontingenz und die Überraschung als den Ausdruck der Unbestimmtheit anzuzeigen. Damit vernichtet er nicht Unbestimmtheit, sondern erhält sie als die Wahrheit seiner Faktizität“ (Meder, 1987b: 204). Damit realisiert der Sprachspieler den Widerstreit um das Unsagbare.

Sowohl PEIRCE` semiotische Konstruktion von Welt als auch LYOTARDs Konzeption einer gerechten Gesellschaft zeigen, dass beidem – einem Verständnis von Welt und einer gerechten Gestaltung von Welt – nur dann näher zu kommen ist, wenn sie im Kontinuum verankert werden. Nur über den Prozess der Bewegung, des in Bewegung halten der Zeichen, können die Ideen „Wahrheit“ und „Gerechtigkeit“ ausbestimmt werden im Wissen und in Anerkennung, dass es andere Deutungen geben kann. PEIRCE konzipiert den „Interpretant“ und LYOTARD den „Widerstreit“, um auf jene Stellen zu verweisen, die diese Unbestimmtheit und Offenheit garantieren. Sie sichern das Ästhetische als Ausdruck der immanenten Aufforderung zur Repräsentation und Erneuerung. Hier wird deutlich, warum das Internet als adäquates Medium bezeichnet werden kann: Weil seine mediale Form Unbestimmtheit bereithält und sie dem Sprachspieler zur individuellen Bestimmung überlässt. In der virtuellen Welt ist es also der Sprachspieler, der durch seine Bewegungen das Ästhetische repräsentiert und erneuert. Im Spiel mit den „Superzeichen“, also jenen Zeichen, die nach MEDER den „Verweisungshorizont in bezug auf andere Möglichkeiten sprachlicher Ausdrücke“ aufspannen, eröffnet nicht das Rezeptive, sondern die interaktive Konstruktion von Welten als ein „kontingentes Spiel“ des Sprachspielers den Raum des Ästhetischen (Meder, 1987c: 176, 185).

Ästhetische Räume – Interpretant, Widerstreit und Sprachspiel



Bei PEIRCE ist es der Interpretant, der den Dualismus von Objekt und Zeichen (Konvention) dynamisiert. Bei LYOTARD ist es der Widerstreit, der den Konsens zwischen Objekt und dem Sagbaren durch das Hervorbringen des Unsagbaren delegitimiert. In der virtuellen Welt wird das mittels Zeichen und Superzeichen konstruierte Objekt durch das Spiel des Sprachspielers mit den Superzeichen dekonstruiert. Interpretant, Widerstreit und der Sprachspieler spannen den Raum des Ästhetischen auf, in dem sie gegen den geltenden Dualismus von Zeichen und Bezeichnetem ihr Votum einlegen, d.h. sich selbst hervorbringen bzw. aktualisieren im Wissen um anderer Möglichkeiten der Aktualisierung.

Vor diesem Hintergrund steht die Frage im Mittelpunkt, wie das fundamentalistische Sprachspiel mit dem Freiheitsraum des Internets, dem Spielen mit Alternativen, umgeht. Wie kann das fundamentalistische Sprachspiel, das nicht den Widerstreit, sondern den Konsens zur Geltung bringen will, den Widerstreit besiegen. Die Analyse fundamentalistischer Agitation hat damit zum Ziel, ein zweifaches zum Vorschein zu bringen.

Zum einen will sie die semiotische Konstruktion einer Wahrheit, einer fundamentalistischen Wirklichkeitskonstruktion herausarbeiten – dies ist also im PEIRCESchen Sinne die Frage nach dem Ausbruch aus dem Kontinuum des Zeichenprozesses. Das fundamentalistische Sprachspiel muss den Raum des Interpretanten entfernen, um sicher zu stellen, dass nur eine Sicht von Welt zur Geltung kommen kann. Zum anderen ist zu fragen, inwieweit es dem fundamentalistischen Modell gelingt, Modellalternativen im Medium Internet auszuschalten. Im Sinne einer kritischen Bestimmung des Ästhetikbegriffs bei LYOTARD geht es hier um den Ausbruch aus dem Widerstreit. In Unterschei-

dung zur Kunst, die Unbestimmtheit reduziert und zugleich erhält, vernichtet fundamentalistische Agitation diesen Raum. Die „Leer- oder Unbestimmtheitsstellen“ werden im Fundamentalismus besetzt oder wie es INGARDEN nennt: „vollendet“ (Ingarden, 1969: 154).

Provokativ steht damit am Ende die Frage: Wie vernichtet der Fundamentalismus die „Leerstellen“ in der Semiotik und im Medium?

Beispiele fundamentalistischer Agitation im Internet