

Manfred Faßler

Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19813>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Faßler, Manfred: Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen. In: Yvonne Gächter, Heike Ortner, Claudia Schwarz u.a. (Hg.): *Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung / Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization*. Innsbruck: Innsbruck University Press 2008, S. 29–55. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19813>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen

Manfred Faßler

Abstract

The longer the controversies about the power of information streams, dissipative global communication, selective processes in the invention and diffusion of instruments, techniques, technologies and media last, the more questions arise about the cultural source codes of machines and media, the evolutionary codes of cultural development or the narrative contents of all that.

With the beginning of the 21st century, the return of a global and powerful world expert could be observed: the return of the story, the telling, the interpretation and cognitive experts. At the same time we face storytelling revisited and storytelling as an e-learning-tool and the recreation of narrative communication as anti-regulative global content building.

1. Digitale Erzählung ist keine Toolbox

Vor gut drei Jahrzehnten war das *Ende der Großen Erzählungen* Tagesthema. Es war das Ende der strategischen, langfristigen, unilateralen Erzählungen, die Folgebereitschaft und Gefolgschaft, Disziplin und Fünfjahres-Pläne verlangten. Ebenso vertieften sich die Zweifel an wissenschaftlichen Universalsystemen, vor allem in Kulturwissenschaften. Die Glaubwürdigkeit der weltbürgerlichen und weltproletarischen Großerzählungen wurde ebenso in die Archive verwiesen, wie wissenschaftliche Weltordnungen. Poststrukturalismus, von J. Lacan gegen C. Levy-Strauss formuliert, Postmoderne, von J.F. Lyotard gegen die monolithische philosophische Aufklärung geworfen, widersprachen nicht grundsätzlich Erzählungen. Mit ihren Kritiken verkleinerten sich die Dimensionen. *Erzählung* erschien im *Gewand ästhetischer, künstlerischer Individualität*. Mehr sollte nicht sein, am Ende des 20. Jahrhunderts. Dieser europäische, ja vielleicht sogar festlandeuropäische Kraftakt, der selbst gewählten Moderne zu entgehen, berührte den Rest der Welt kaum. Erfolgreich war die damit verbundene Geste, nicht nur jeglicher Ableitung zu misstrauen, sondern diese grundsätzlich abzulehnen. Es war ein großer Schritt in Richtung Pragmatik und einer medialen Neufassung der Freiheitsgrade von Individuen.

Inzwischen haben weltweit durchgesetzte Informations- und Kommunikationstechnologien, Human-Computernetwork-Interfaces, Face-File-Face-Networks jene vermeintlich *freigestellte Individualität* auf ihre Weise zurückgeführt in eine andere *Große Erzählung*: die des *Global Digital Divide*, der Global Digital Opportunity, der Global Knowledge Infrastructure. In den digitalen Netzwerken sind programmatische Bedingungen für eine *informationell gekoppelte Individualität* entstanden, die sich vor die Anforderung gestellt sieht, durch Netzaktivitäten (wieder) erkennbar, auffindbar und kontaktierbar, ja überhaupt anwesend zu sein. Ob und wie die *Bedingungen für soziale Individualität* (manchmal ‚Selbst‘ genannt) gegenüber industriellen, bürokratischen, sozialstaatlichen und territorialen Verhältnissen verändert

wurden, wird allenthalben angefragt. Historische und strukturell vergleichende Untersuchungen hierzu liegen wenige vor. Anzusprechen sind Arbeiten von D. Haraway zu Cyborgs oder S. Turkles und R. Stones kognitionspsychologische Forschungen zur Nutzung digitaler Spiele und Leben in/mit virtuellen Welten. Sie lenkten die Aufmerksamkeit für wenige Jahre auf die Frage nach den Entstehungsbedingungen neuer psychischer Konstellationen. H. Moravec prognostizierte ein postbiologisches Zeitalter, in dem informationelle „Geschöpfe“ sich lösen vom Menschen und sich als dessen Nachkommen bezeichnen werden. Individualität ginge dann in ein komplexes, selbst erhaltendes ‚autonomes‘ Gebilde über.

Warum spreche ich diese schon etwas älteren Forschungen an? Nun, die Antwort ist: sie wiesen (a) jene Beobachtungen auf, die sich mit den tief greifenden Veränderungen der Unterscheidungs- und Semioseverläufe menschlicher Selbstwahrnehmung und -organisation befassen und sie wiesen (b) jene Veränderungsorientierung auf, welche die technologischen und informationsintensiven Gestaltungsprozesse ernst nahmen. Ob die Folgen richtig oder angenehm waren, spielt hier erst einmal keine Rolle. Wichtig ist mir das Niveau der wissenschaftlichen Unterscheidungsleistungen. Sprechen wir heute von digitaler Erzählung, so sind oft genug diese Aufmerksamkeiten gegenüber grundlegend veränderten Unterscheidungs-, Individualitäts-, Darstellungs- und Anwesenheitsbedingungen nicht mehr bedacht. Dass durch IP-Adresse, Pseudonyme, Accounts, digitale Dossiers, Personen-Archive, Weblogs, MySpace *informationelle Phasenräume* entstanden sind, in denen Menschen einen *Daten-Körper erfinden* (visueller Avatar) und in Spielen, virtuellen Nachbarschaften, Clubs und Clans agieren (one-to-many/many-to-many), darüber erzählen, wird weniger mit der Frage verbunden: Wie verändern sich die Regeln für Erzeugen, Bestimmen, Beschreiben, Behaupten von Individualität. Vielmehr verbreitet sich die Haltung: wenn mehr Tools, dann weniger fools. Verbindet man dann, wie noch zu zeigen sein wird, Tools mit Erzählung, spricht vom und denkt an „Werkzeug Erzählung“, geschieht etwas Merkwürdiges: Der einzelne Mensch wird aus seinen sozialen, informationellen, umweltspezifischen, medialen Entstehungsbedingungen herausgenommen, kommunikativ freigestellt. Will er sich ‚einbringen‘, so muss er kompetent sein. Und kompetent ist er, wenn er die Werkzeuge der medialen Welt bedienen kann. Woher diese kommen, wie diese entstanden sind, erfunden wurden, all dies ist dabei nicht wichtig. Die Hauptsache scheint eine *coole Toolbox* zu sein, übertrieben als Kompetenz beschrieben.

2. Erzählte Zusammenhänge

Gegen dieses *Erzählwerkzeug*, das die globalen informationellen Netzwerke ebenso ignoriert wie die sich immer wieder neu (anorganisch/organisch) zusammensetzenden Gruppenwelten, formuliere ich die Chance von heterarchischen *Kooperationserzählungen und deren Sinn-offerten* *resp. Sinnoptionen*. Es ist keine Frage, dass in multimedialen Umgebungen diese Zusammenhänge über die Materialität medialer Strukturen bestimmt sind. Erzählungen konvergieren immer auf die Kommunikationsinstrumente, mitunter auch auf die Medien, mit denen Menschen aufwarten. Verbunden sind visuelle Codierungen, akustische, kinetische, schriftsprachliche Codierungen. Diese gleichzeitigen Informationsangebote bleiben aber eine

triviale Darstellung, wenn sie durch kein Programm, durch kein Regelwerk, durch keine Sinn-erwartung verbunden sind. Also auch Kooperationserzählungen müssen sich zugleich nach ‚innen erklären‘ und nach ‚außen bewähren‘, als Grenzerzählung.

Unter Bedingungen digitaler Netzwerke, – also unter dem Eindruck von über einer Milliarde täglicher (primärer) Online-Nutzer und einer Milliarde Sekundärnutzer in über 40.000 Local Area Networks, von 100 Millionen Downloads von YouTube-Videos, von 80 Milliarden Pages – über Erzählungen zu sprechen, wirkt unzeitgemäß und erfordert wegen dieses emp-fundenen Gegensatzes der Erklärung.

Wie verwende ich Erzählung? Der Grundgedanke ist: Die institutionell-medialen Betriebssysteme (Typografie, Tageszeitungen, Lehrbücher) politökonomischer und sozioökonomischer Moderne sind Geschichte. Die Fortführung warenwirtschaftlicher Reproduktion erfolgt auf der Basis globaler Informationsökonomien und der Digitalisierung aller Bereiche menschlicher (gestalterischer, dinglicher, kommunikativer und informationeller) Handlung. Hierzu gehören Pricing-Regelungen für Daten, die Bereitstellung von kommerzialisierten 3-D-Raumwelten, weltweit geltende Betriebssystemstandards, nach der Durchsetzung von Netz-Englisch als lingua franca die Etablierung von Portalen in über 60 Weltverkehrssprachen, der Wettbewerb zwischen asiatischen 2-D-Computeranimationen und europäischem, durch Re-naissance geprägtem perspektivistischem Denken und Zeichnen.

Die in den zurückliegenden 25 Jahren relativ still erfolgte *Transformation territorialer gesellschaftlicher Betriebssysteme in geosoziale Gefüge* hat zwar das Ende der Großen Regional-Erzählungen (Europäische Aufklärung) besiegt. Aber die Hoffnungen, dass es noch unbe-kannte Zusammenhänge des informationellen Zeitalters gibt – neben den militärischen, tech-nologischen und ökonomischen –, bilden die Quellen für verändertes Erzählen, für neue Erzählungen. Themen wie Intelligenz, Kreativität, Partizipation, Interaktivität, Kooperation, informationelle Selbstbestimmung und informationelle Generosität, Offshore-Leben, welt-weite Nachbarschaft, Online-Leben, Visualisierung, Sich-Verlieben-im-Netz, Sich-Trennen-im-Netz, digital grassroot, geben den von mir untersuchten (künstlerischen, professionellen, freien) Communities of Projects genügend Stoff für die Suche nach darstellbaren und erzähl-baren Zusammenhängen.

Aus meiner Sicht ermöglicht diese komplexe Erzählstruktur Formate, in denen Erfahrung, Medialiteracy und Beobachtung mit Schaltungsprogrammen des medialen Betriebssystems verbunden werden. Allerdings: so, wie typografisch geschriebene Erzählungen Formate der typografischen Ordnungen waren und sind, nehmen auch digitale Erzählungen die Schal-tungsverläufe der Computer mit auf.

Dies radikalisiert die Frage: Erzählt der Mensch oder wird er erzählt?

3. Erzählung – Eine gemeinsame Leistung von Mensch, Medium, Maschine

Interaktivität, die diese Erzählung ermöglicht, ist eine gemeinsame ‚Leistung‘ von Computer und Mensch.

Hier halte ich Network-Actor-Forschung für dringlich, ohne damit irgendeine Variante von Symmetrie ansetzen zu wollen. Ich halte der symmetrischen Anthropologie von Bruno Latour, die er in Actor-Network-Theory ausführt, das Konzept latenter Anthropologie (S. Rieger; M. Faßler) und das Konzept der asymmetrischen Stabilität (I. Prigogine) entgegen. Zudem sollte innerhalb des Netzwerkdenkens auf jeden Gegensatz von Mensch – Technologie – Gegensatz verzichtet werden. Das Verhältnis Mensch – Computer ist vielmehr eines zwischen

- neuronalem Netzwerk des Denken (vereinfacht: kognitiv agierenden Programmen) und
- physikalisch eingerichtetem Programm für Maschinencodes und High-End-Performance.

Dieses Verhältnis ist ein Kunst-Werk, wie alle Verbindungen zwischen gedachter Abstraktion und gegenständlich gemachter Welt. In diesen Kunstwerken balancieren wir Menschen Überschreitung und Erhaltung aus.

Es ist ein ko-evolutionäres Gefüge, in dem die erfundenen semantischen und physikalischen *künstlichen Umgebungen zu ständig sich verändernden fusionierenden Lebensbedingungen* führen (viability; künstliches Leben und künstliche Umwelt; Virealität [Virtualität+Realität]). Hierüber können wir grundagentheoretisch nur wenig sagen. Nach wie vor stimmt die Aussage von N. Elias, dass es an einer „Entwicklungslehre der Abstraktion“ („der Synthese“) fehle (1984, S. 5). Wir wissen wenig darüber, wie unser Gehirn zu seinen Abstraktionen kommt, diese dem Denken zur Verfügung stellt und warum dieses Denken sich dann an den Rand der Rationalitäts-Bühne stellt und sich einer Natur offenbart, die das gar nicht interessiert. Dennoch bleibt die Hoffnung, dass wir mehr über unser Nischen-Leben, unsere Nischen-Kunst erfahren werden – mit der Zeit. (Oder doch nicht?)

Sich in den künstlichen, virtuellen Umgebungen darstellen und anwesend machen zu können, gehört schon zum selbstverständlichen Softskill-Repertoire der menschlichen Weltgeschichte, von den ersten Kerben in Knochen, über Höhlen-Bilder, Magien, Mythen, geschichtlichen, philosophischen, religiösen Schriftwelten bis zur Elektrizität, Morsesprache, Relativitätstheorie, Quantenmechanik zu programmierten cybernetischen Räumen.

Gegenwärtig hat dieses Künstlichkeits-Repertoire die Formeln und Formate theoretischer Physik, angewandter Mathematik. Gleichwohl können die meisten Menschen sich wohl nicht vom gegenständlichen, dinglichen Technikparadigma des Industriezeitalters lösen. Künstliches ist konkret im Gerät. Basta. Willkommen in der Tool-Bar der Welt-Gegenwart. Aus wissenschaftlicher Sicht der Dinge ist aber bereits jeder Gedanke ‚Technik‘, eine phantastische Fähigkeit, die Werkzeuge des Denkens ‚verbindend‘ zu verwenden. Alltäglich sprechen wir auch von Gedakentechnik oder Erinnerungstechnik und neuerdings bietet der Spielproduzent Nintendo seinen DS für Erwachsene an, mit Software für Gehirnjogging, also Lauftechnik des semantischen, kognitiven Geländelaufes.

Erzählung stelle ich in den Zusammenhang dieser kognitiven und kommunikativen Kultur-techniken.

Mit *Erzählungen* reagieren Menschen innerhalb der digitalen Netzwerke, um die *nicht-trivialen Zusammenhänge in erklärbare*, besser noch: *versteh- und darstellbare Denkweisen zu übersetzen*. Es sind *Rückübersetzungen in ein Denken*, das sich auf die ständige Grenzver-

schiebung zwischen *Online- und Offline-Erfahrung* bezieht. Und in diesen Rückübersetzungen formulieren Menschen veränderte Welterwartungen und suchen wiederum Wege, diese Veränderungen unter den Bedingungen der *tele immersion* (J. Lanier) in kleinen Erzählungen über Telepräsenz, Hoffnung, medienspezifisches Vertrauen und Kennenlernen, Verliebtsein und Coolness zusammenzuführen.

Mir geht es darum, diese Erzählungen von Gruppen (Communities of Projects) nicht als Tools misszuverstehen. Es sind Projektberichte, Erfahrungsberichte, gemeinsame Gespräche über das Erkannte, über nicht Verstandenes, über Erwartungen, Hoffnungen. Es sind asynchrone Online-Multimedia-Erzählungen, räumlich inhomogen, zusammengesetzt, verteilt. Sie sind keinem ihnen fremden externen Ziel oder Zusammenhang untergeordnet. Diese Erzählungen sind Dimensionen der frei gewählten Selbstorganisation von Gruppen (autopoietisch) oder von außen, zumeist wirtschaftlich eingeforderter Organisation (allopoietisch). Diese Erzählungen sind Vergewisserungen über den Stand der Gruppe, der Erkenntnis, des Wissens. Es ist, als kniffe sich ein Mensch in den Arm, um zu erkennen, ob er träumt oder wacht.

Keine Frage ist, dass diese *Softskills* (auch Medienkompetenzen) vereinfacht und funktionalisiert werden können. Sie können, wie so oft in der Geschichte der Menschheit, in beauftragtes Verhalten umgemünzt, in Befolgungsverhalten umgewertet werden. Oder auch in einer schwer nachvollziehbaren Idealisierung von Autoren-Identität als Lernangebot auftauchen, mit dem Versprechen: Du wirst dein eigener Multimediaproduzent, angeleitet und geschult, aber dann: *Digital Storytelling* – auf zwei Minuten, max. zwölf Bildern und 250 Wörtern begrenzte multimediale Selbst-Darstellung eines zum *Minuten-Helden* beförderten Menschen. Helden bitte melden! Die praktische Seite ist: Menschen lernen auf diese Weise, Bewerbungsvideos zu gestalten.

Mich erinnert das an die Versprechen der TV-Industrie: ‚Wenn wir unsere Sendungen digitalisiert haben, dann könnt ihr eure eigenen Programmdirektoren werden‘. Nicht, dass es das nicht gibt und auch keine Kritik an sozialpädagogischen Projekten mit dem Ziel, eben jene medientechnologischen Softskills jugendlichen Migranten, Kindern verarmter Familien oder medial unberührten Menschen nahe zu bringen. Ich kritisiere nicht das Engagement, sondern die Reduktion der komplexen Erzählsituation auf das Tool-Konzept, von dem sich Informatik mit viel Aufwand hat lösen können.

Schauen wir uns die eher interessanten Details der ‚kleinen Welterzählungen‘ an. Werden die digitalen Zeitökonomien, die endlos wirkenden Informationsströme und die an Projekte gebundene Kommunikation hinzugezogen, so lässt sich

- Erzählung zunächst als eine kurzfristige *Verlangsamung* dieser Dynamiken beschreiben, eine Verlangsamung, deren Ziel es ist, personalisierbare/individualisierbare Antwortversuche zu den Fragen zu geben: Wer bin ich, wenn ich online bin? Oder auch: Wo bin ich mit wem zusammen, wenn ich online bin?
- Mit dieser Entschleunigung verbindet sich ein zweiter Aspekt, den ich allerdings für grundlegender erachte: Erzählung ist ein *Präsenzgenerator*, mit dessen Hilfe die *Lokalisierung* in nicht-natürlichen Gewohnheiten oder Selbstverständlichkeiten möglich wird.

- Mit der *erzählten Erfahrung von Anwesenheit* entsteht eine *künstliche Rückversicherung*, deren Ziel es ist, *Zusammenhänge* zu benennen und evtl. zu bewerten.
- Alles zusammen: Die Eigenzeit der Erzählung, die Anwesenheitsgenerierung, die Lokalisierung und Rückversicherung darüber, ob die individuelle Erfahrung vermittelbarer Teil eines Zusammenhanges ist, fügt Erzählung in die Netzwerke von Kommunikationsformaten ein und erzeugt eine *eigenwertige Informationslandschaft*.

Wie diese individuell konstruiert und absorbiert wird, wird mich hier nicht interessieren. Wichtiger scheint mir vorab die Feststellung zu sein: In Kommunikation eingebrachte Erzählung verbindet Erfahrung, Beobachtung, Bewertung. Beziehen wir dies auf digitale Umwelten, so verbindet sie zudem Computerliteracy, Kommunikationserwartungen, sowie Fähigkeit zum Zusammenwirken (Kollaboration), Zusammenarbeiten (Kooperation).

4. Kooperation oder: Wie beschreibe ich Vielfalt

Der Kooperations-Gedanke erinnert an die einleitende Frage in Robert Axelrod *Die Evolution der Kooperation* (1987) „Unter welchen Bedingungen entsteht Kooperation in einer Welt von Egoisten ohne zentralen Herrschaftsapparat?“

Nun kann man mit Recht fragen, was haben Kooperation und Erzählung, Spieltheorie und Medienevolution miteinander zu tun? Stellt man die Frage Axelrods etwas anders, wird, wie ich hoffe, meine Assoziation sinnfälliger. Die Frage lautet dann: Unter welchen Bedingungen entsteht Erzählung in einer Welt ausdrücklicher Programmierung und steuernder Programme?

Damit wird die Frage deutlicher, um die es mir geht: das Verhältnis von Kalkül und Imagination, von kooperations-logischen Folgerichtigkeiten und Entwurf. Dabei verstehe ich diese nicht als weitere Variante von linear versus nicht-linear. Im Wortsinne ‚linear‘ erzählt wurde noch nie, weder schriftsprachlich, mündlich, filmisch oder theatralisch. Immer gab es Rückblicke, Rückblenden, Voraussichten, Zukunftsauslegungen, Montagen etc. Vielmehr zeigt dies an, dass bei den notgedrungen konsekutiven Sätzen, Bildern, Gedanken sehr unterschiedliches Vokabular der Zuteilung von Unterschieden und Funktionen, Bedeutungen und Sinn mit am Start sind. Wir verhalten uns wahrnehmend anders, wenn die Bezugsgrößen dieses Zuteilungsvokabulars ‚angestammte Ordnung‘, ‚kulturelle Tradition‘, ‚das Ganze‘, oder ‚Vielfältigkeit‘, ‚partizipative Gefüge‘, ‚Samplings‘ sind.

In digital-medialen Netzwerken geht es nicht vorrangig um Kooperation in der Folgerichtigkeit nur eines Kalküls. Kooperation wird von Zusammenhangserwartungen aktiviert und umgekehrt. Diese (kognitive/kommunikative) Wechselseitigkeit von Kooperation und Erwartung verschiebt die Aufmerksamkeit gegenüber den spieltheoretischen Forschungen in Richtung komplexer Selbstorganisation menschlicher Lebenswelt. Und sie betont: erzählte Erwartungen/Erzählungen über Zusammenhänge – gleich welcher Körnigkeit – sind den Kooperationslogiken gleichbedeutend. Dies lässt sich noch zuspitzen: jede Erzählung gelingt nur, wenn die Darstellungs-, Lese-, Hör- und Assoziationsprogramme von Autor/Autorin und Leser/Leserin ‚zusammen passen‘.

Verständigung ist erlernte und strukturell ‚vergessene‘ Kooperation.

Nun geht Axelrod hierauf nicht ein. Diese Position, in der egoistischer Altruismus, Kooperation, Erzählung, Verständigungserwartung und Verständigung zusammenkommen, erlaubt es mir, zwischen

- der unspezifischen allgemein erhaltenden Kooperation
- der selektiven (ausgrenzenden) Kooperation und
- der variierenden (anpassungssensiblen, flexiblen) Kooperation

zu unterscheiden. Oder verkürzt: zwischen Selektion und Variation.

Diese seit Ch. Darwin immer mal wieder eingebrachten Konzepte werden üblicherweise in einem starken Gefälle zueinander gesehen: Ganz oben und argumentativ fast unerreichbar steht ‚Selektion‘, und dies in Kultur- und Sozialwissenschaften, kulturevolutionären Forschungen, aber auch in biologischen Arbeiten. Nebenbei und ungewollt wird Variation (Prozess), Varietät (mögliche Formveränderungen) angeführt. Im gewählten Abstand zur (anarchischen, emergenten, vorgenommenen) Variation findet sich immer wieder die Irritation über die bislang nicht erklärte Veränderung, die nicht in der bloßen Auswahl vorgegebener Möglichkeiten besteht. Nur als Beispiel zitiere ich Friedrich von Hayek aus „Evolution und spontane Ordnung“ (1983, S. 95):

der Mensch (hat) die Gesellschaft nie bewusst geschaffen, sondern die Gesellschaft (ist) das Resultat eines Entwicklungsprozesses, in dem [...] ein Prozess der Selektion jene Experimente förderte, die besser geeignet waren, eine immer größer werdende Anzahl von Menschen am Leben zu erhalten.

Man könnte die Entscheidung für Variation, also für eine (zunächst nicht dimensionierte) Veränderung von Systemszuständen, in den Begriff der Selektion integrieren. Dann würde dieser aber ein Sammelbegriff, mit dessen Hilfe das Aufkommen von Veränderungen, von Neuem nicht erklärt werden kann. Auch könnte nicht erklärt werden, wie die Informationssphären der produktbezogenen Kooperation sich unterscheiden von den Informationssphären der Darstellung, der Hoffnung, der Erwartung.

Nicht nur Spieltheorie, Informatik als Kooperationswissenschaft, evolutionäre Anthropologie oder Wissensforschungen suchen nach Gründen und Programmen der Kooperation oder des egoistischen Altruismus. Auch Hirnforschung geht der Frage nach, welche Areale des Neocortex den Menschen dazu befähigen, ein großzügiger oder sozial verlässlicher Egoist zu sein.

Nun werde ich hier nicht diesen Fragen zur Entwicklung des Neocortex nachgehen, noch werde ich zuviel über Biologie reden. Ich begnüge mich mit folgenden Unterteilungen:

- Erzählen und Erzählung sind biologisch nicht vorgesehen.
- Wie jede abstrahierende und formative Praxis des Menschen ist auch diese biologisch möglich, aber nicht genetisch determiniert. Ich nenne sie deshalb infogenetisch, was so viel heißt wie: aus den sinnlich-neuralen Fähigkeiten des Menschen entstanden, zu unterscheiden und eine reiche nicht-natürliche Fülle von Formoptionen zu erzeugen. Eine davon ist Erzählung.

- Erzählungen entstehen im nicht-natürlichen Reichtum der Unterscheidungen und Unterschiede (s.u.).
- Sie setzen sowohl die zwischen Menschen verabredeten Speicherleistungen von Zeichen voraus als auch die Regeln der Bedeutungsbildung und -abgrenzungen.
- Mündlich vorgetragene und weitergegebene Erzählungen haben innerhalb der Gruppenorganisation eine andere Funktion als monosensuell schriftsprachliche Erzählungen, und diese wieder andere als die posttypografischen Erzählungen.
- Erzählungen sind wegen ihrer Rückbindung an die Biologie des Menschen ko-evolutionäre Ereignisse.
- ‚Erzählen zu können‘ scheint ein über die Kulturen und zu allen Zeiten verbreitetes Bedürfnis des Menschen darzustellen, sich gerade auch im Nicht-Sinnlichen, im Künstlichen, im Abstrakten anwesend zu machen.
- ‚Etwas zu Erzählen‘ gehört in das Feld der kontrollierten (schrift-, bildsprachlich, bedeutungs- und gefühlssprachlich) Darstellung erfahrener, erlebter, empfundener Komplexität.
- Erzählung variiert; mit ihr wird nicht selektiert (wie wir dies durch wissenschaftliche Arbeiten kennen).

5. Erzählung: Erfahrungsmonitor

Und hier wird es dann für mich überaus interessant. Ich gehe davon aus, dass ‚erzählen zu können‘ keine anthropologische Konstante ist, sondern eine Art *Zusammenhangs-Monitor für menschliche Erfahrung und Selbstbeobachtung*.

Wir hören gern zu, wenn Verbindungen und Beziehungen hergestellt werden, die wir bis dahin nicht sahen, glaubten oder allenfalls wortlos vermuteten. Und selber versuchen wir, verstreute Dinge, Ideen, Fakten, Impressionen, Absichten zusammenzubringen und so zu halten. Was der praktisch-codierten Empirie der Sinne entzogen ist, also jede Beobachtung, wird in der erzählenden Darstellung ‚förmlich‘, anschaulich, vorstellbar.

Wir erzeugen mit Erzählungen eine Empirie des Abstrakten und Künstlichen. Mit ihr bremsen wir etwas die „asymmetrischen Beziehungen“ des Lebens (Ilya Prigogine) ein, schaffen etwas Zeit – und Wahrnehmungsgewinn – für uns und für den Moment.

Worin die ko-evolutionären Funktionen von Erzählungen bestehen, lässt sich nur vermuten:

- Mit ihnen koordinieren einzelne Menschen und Menschengruppen biologische und nicht-biologische Erlebnisverläufe;
- Mit ihnen balancieren Menschen die selbst gemachten Spannungen aus verändernder Erfindung und Festsetzung dieser in einer praktisch-trägen Zeitordnung (Triadisches Konzept von Entwurf – Erkenntnis/Erzählung – Normierung) aus.

Abhängig von den Umwelten, in denen unterschieden wird, werden muss, sind die erzählerischen Mühen und Erfolge, Themen und Rätsel sehr verschieden. Gegenwärtig lassen sich weltweit Veränderungen von sozialen, gruppenspezifischen und individuellen Kommunikati-

onshaushalten beobachten. Sie sind genauso wenig biologisch vorgesehen wie die Erzählungen.

Informationsintensive Arbeits-, Unterhaltung- und Wissensumwelten entstehen ebenso wie neuartige mediamorphe Zusammenhänge, die hier zunächst mit Internet, WWW, Weblogs, pretty good privacy, aber auch user generated content markiert werden. Dabei fällt besonders der Umbau von interaktionsarmen, einkanaligen Sendemedien zu interaktivitätsreichen Echtzeiträumen auf. Blended Life, vermischtes, verwischtes informationelles Leben.

Mit diesen Veränderungen bröseln die dauerhafte Rangordnung des typografischen Wissens- und Weltbildes – gerne auch Ende der Gutenberg-Galaxis genannt. Ein alter Hut, klar. Und fraglos stehen wir (in westlichen Kulturen) immer noch unter dem Einfluss des monologischen Buchdrucks, dessen Speicher-, Erhaltungs- und Vermittlungsrolle nicht nur von allen Subsystemen anerkannt ist; sie sind nur durch diese zu dem geworden, was sie sind: ob Familie, Schule, Bürokratie, Unternehmensorganisation, berufliche Ausbildung, Universität, Rechts- und Beweissystem, Gebrauchsanweisungen.

Dennoch weiten sich die Bereiche synästhetischer und multimedialer Praxis aus. Die Zeit- und Normökonomien der Typografie werden von den Kooperations- und Anwesenheitsökonomien der Infografie immer mehr zurückgedrängt.

- Was aber tritt an die Stelle dieser abendländischen, und protestantisch durchformulierten, funktional differenzierten Hierarchie das ‚Schriftdenkens/-wissens‘?
- Wie sehen die veränderten rückkopplungsintensiven Hierarchien aus?
- Welche Zulassungsverfahren für Wissen, für sogenannte wichtige Informationen, für Bildung, Erkenntnis, Gedächtnis wird es geben und geben müssen?
- Oder sind dies Fragen, die sich fälschlicherweise an die Wiederholung alter Zulassungsformate oder deren Zerstörung richten?
- Mit welchen evolutionär beispiellosen, also vorläuferlosen Experimenten sollten wir uns beschäftigen, um die mediamorphen (ausdrucks- und darstellungsgekoppelten Makroprogramme) und infogenen Veränderungen (kognitiven Programme) am Menschen/im Menschen festzustellen?
- Wie nehmen wir Menschen künstliche Zusammenhänge wahr, wenn die Entlastung über die bedeutungsreiche/-schwere Symbolik nicht mehr zur Verfügung steht?
- Nach welchen informationellen Prinzipien erzeugen wir Raumillusionen, über die für begrenzte Zeit Anwesenheit in Fernanwesenheit denkbar wird?
- Wie lässt sich von Fern-Anwesenheit berichten? Wie lässt sich von ihr erzählen?

Sie werden an diesen Fragen erkennen, dass ich Erzählung als ein Format der Kommunikationshaushalte beschreibe. Diese Haushalte können individuell, auf Gruppen oder Unternehmen bezogen sein, auf Städte (Ich bin ein Berliner.) oder auf Entwicklungsideale von Regionen (Europa, Quelle der Demokratie etc.). Mit Erzählungen erfinden Menschen Deutungs- und Bedeutungsräume, spielen mit ihren kognitiven und funktionalen Programmen.

Mit Erzählungen geben Menschen imaginierend Auskunft über eine sinnlich weitgehend unerfahrbare Welt. Und sie geben Hinweise darauf, dass Mensch sich um die eigene Welt in

der ökologisch-evolutionären Nische kümmern kann. Warum und Wozu? Lassen Sie es sich erzählen, aber nicht von mir.

Daran können Sie mein anthropologisches Interesse an Erzählungen erkennen: Da Erzählungen keiner Forderung nach intersubjektiver Überprüfbarkeit oder peer review unterliegen, kann mit ihnen Welt nahe liegend, aber nicht unmittelbar, weitsichtig, aber nicht unerkennbar dargestellt werden. Der legitimationsfreie Status der Erzählung ist ein wertvoller Kontrapunkt zum institutionalisierten Wissen. Dennoch ist keine Erzählung ohne programmatische, kognitive, lautsprachliche, schriftsprachliche Einbindung möglich. Und hierum geht es mir: Wie wird heute erzählt? Wie kann unter den Anforderungen synästhetischer Prozesse und vernetzter Kommunikation erzählt werden? Oder umgekehrt gefragt: Kommt auf das Format Erzählung die Anforderung zu, zwischen Echtzeitkommunikation und globalen Vernetzungen zu moderieren?

6. Erzählung – Eine Kunstform, etwas wissen zu können

Warum wir Menschen erzählen, ist folglich nicht einfach zu erklären. Ich will hier nur einige grundlagenwissenschaftliche Überlegungen vorausschicken.

Mit Erzählung macht sich der Mensch in einem (wie auch immer benannten) Zusammenhang anwesend. Er entwirft einen künstlichen Bereich, in dem Liebe, Leid, Lebensgeschichte, Erfahrungen, Verirrungen, andere Meinungen, anders gefühlte Situationen, Erkanntes, Erkenntnis, Wahrheitsoptionen und etliches mehr erhalten werden. Sprachlicher, gestischer Ausdruck, Darstellung, Anwesenheit, Speicherung bilden ein Bündel, ein Netzwerk von Beziehungen, in denen sich der Erzähler und die Erzählerin ‚über den Tag hinaus‘ präsent macht. Und im Speicher wird die Autorenleistung, nach den Erhaltungs- und Weitergaberegeln, nach Leserecht, Lesefähigkeit, Zuhörerschaft, Erziehungssituation etc. ‚weitergereicht‘.

Der Anstoß des Erzählens scheint mir in den offenen Unterscheidungen zu liegen. Offene Unterscheidungen entstehen im wahrnehmenden Denken; mit ihnen stellt sich der Mensch als Um- und Mitwelt für andere dar, als Partner, Gegner, Gegenüber. Unterscheidungen sind kognitive Marker, mit deren Hilfe eine Vielzahl von Beziehungen möglich ist. Offenheit und Vielzahl stehen dafür, dass Unterscheidungen zwar Umwelt erzeugen, aber weder Wahrnehmung noch Umwelt kognitiv abschließbar sind. Vereinfacht gesagt: Mit Unterscheidung beginnen wir das Regelwerk der Varietät, der Verschiedenheit.

Diese doppelte Offenheit (beim erzählenden und beim hörenden, lesenden Menschen) wird durch einen groben, aber funktionalen Schritt verändert: durch die Setzung von Unterschieden. Mit Unterschieden werden sich ausschließende Entscheidungsrichtungen gesetzt, Verzweigungspunkte. Unterschiede und Entscheidungen werden als Zwillingsgeschehen praktiziert: jetzt oder nie, alles oder nichts, point of no return. Und es sind formale Orientierungs- und Programm-Dualismen wie oben/unten, rechts/links, vorne/hinten, ja/nein, richtig/falsch möglich. Die Entscheidung an der Weggabelung des Unterschieds, mit der eine selektive Veränderung erfolgt, ist nicht dasselbe, wie die Unterscheidung. Unterschied ist ein

schaltender, formalisierender Marker, ein Interaktivitätsschalter. Auch hier vereinfacht gesagt: Mit einem Unterschied setzen wir das Regelwerk der Selektion in kognitive und kommunikative Bewegung.

Klar, dass manche hier Gregory Bateson mithören und an den eingängigen Satz denken: „Ein Unterschied ist was einen Unterschied macht“ (1985). Würden wir diesem Satz folgen, gelänge uns die Unterscheidung von Varietät und Selektion, von kognitivem Marker und Interaktivitätsschalter allerdings nicht.

Nehmen wir an, dass mit offenen Unterscheidungen der Mensch erst die Anforderungen ‚empfindet‘, Wahrnehmungen in Beziehungen zueinander zu stellen (einzubetten, kontextieren), ihre Verhältnisse zu klären. Hierüber wird – wie ich hoffe – verständlich, warum ich Unterscheidungen mit Erzählungen verbinde. Demgegenüber setze ich Unterschiede als Funktionsknoten für Organisation und Struktur ein. Der ein oder andere Leser mag darüber verwirrt sein. Erinnern möchte ich an die Argumente zum Unterschied von Daten und Informationen und an die These, Informationen seien zweiförmige Zustände: zwischen Kalkül und Nicht-Kalkül. In Anlehnung daran verbinde ich

- Kalkül mit Unterschied,
- Nicht-Kalkül mit Unterscheidung.

Dass weder Unterschied noch Unterscheidung die ‚Ökologie‘ (also doch Bateson) der menschlichen Selbstorganisation verlassen, ist vorausgesetzt.

Offene Unterscheidungen lassen Irritationen und Entwürfe, Missverständnisse und Klärungen zu. Und sie ermöglichen eine eigenständige Wissensform, die Erzählung. Diese Wissens- und Darstellungsform wird durch verschiedenste Wahrnehmungsbereiche aktiviert:

- durch Audiovision
- sichtbare Bewegungen
- und gedachte raumzeitliche Bewegungen als Wahrnehmungsmedium sowie
- durch Schriftformate (Lehrtext, Buch)
- Erzeugungsprogramme (Alphabet, Grammatik, Semantik, Software)
- und explizite (Schaltungs-)Programme als epistemische Medien.

Obwohl Erzählungen an die (standardisierten) Wahrnehmungs- und Erkenntnismedien gekoppelt sind, unterscheiden sie sich in Expression und Aufmerksamkeit von diesen. So angedacht managen wir Menschen mit Erzählungen unsere unerklärliche Anwesenheit religiös, philosophisch, agnostisch, kulturpolitisch, identitätsorientiert, zweifelnd, verzweifelt, freisinnig, froh. Warum gerade der genetische Zufall ‚Ich‘, warum keine Fusion von Eizelle und einer der Millionen anderer Spermatozoen? Warum habe ich den Unfall überlebt? Mutter, warum hast Du mich zur falschen Zeit, am falschen Ort geboren? Oder doch zur richtigen Zeit?

Erzählung ist also Kontingenzmanagement. Sie ändert sich unter den Regimen der Unterschiede, der Selektionen, der uneindeutigen Schaltungen. Aber es bleibt jene Anstrengung des Menschen, sich immer wieder ‚anwesend‘ und sich selbst ‚denkbar‘ zu machen.

7. Erzählungen sind kluge Reaktionen auf die Erkenntnis, dass das Leben nicht ableitbar ist

Und solange diese Doppelspitze aus ‚endloser Unterscheidung‘ und ‚nicht ableitbarem Leben‘ für Irritation sorgt – und ich hoffe, noch sehr lange –, müssen lebbare Zusammenhänge dargestellt werden, um sie wahrzunehmen. Hier trifft Jean Cocteaus Satz zu: „Finde erst, dann suche.“

Erzählt wird nach Strich und Faden, mit und ohne Punkt und Komma, also nie ohne Regeln. Es lässt sich vermuten, dass mit den absichtlich genutzten und erzeugten Unterscheidungen jene begründenden Darstellungen entstehen, die wir heute als Erzählungen bezeichnen. Die Fähigkeiten des Menschen, erzählen zu können, sind gebunden an die Fähigkeiten zu unterscheiden, zu erinnern, zu deuten, sich im Unterschied zu anderen Menschen, zu Umwelten wahrzunehmen, Gedanken zu unterscheiden und vor allem – zu äußern. Ohne Sprachfähigkeit, ob verbal oder schriftsprachlich, also ohne Abstraktion, ist Erzählung nicht denkbar. Diese ‚Bindung‘ an Abstraktionsleistungen, hier in der Tradition der Systemtheorie Kopplung genannt, besteht in der wechselseitigen Abhängigkeit von Gedanken und Gegenstand, von Abstraktion und Empirie.

Die *Empirie der Erzählung besteht dabei nicht im Faktenreichtum, sondern im anschlussfähigen Deutungsreichtum*. Man kann Deutungen durchaus auch als ‚innere Empirie des entwerfenden Denkens‘ beschreiben. Dies gilt erst recht, berücksichtigen wir die Forschungsergebnisse der Hirn- und Wahrnehmungsforschung.

Nimmt Mensch Welt nur unter Bedingungen von Signalen wahr, ist das Denken anders als unter bezeichneten Unterschieden oder erfundenen und erinnerten Bedeutungen. Signalendenken führt nicht zur Erzählung, Deutungsdenken schon eher.

Kopplung erschließt sich so als Rückkopplung:

andere Zeichen < anderes Denken

andere Abstraktionen < andere Wahrnehmung

andere Wahrnehmung < andere Entwürfe.

Sind diese Fähigkeiten des Erzählens und sind Erzählungen Dimensionen dieser rückbezüglichen Wechselwirkungen, so werden Erzählungen gerade von den „Informationstypen und Denkstilen“ (Giesecke 2007, S. 11) abhängig sein, die in spezifischem Gruppenleben prämiert oder privilegiert werden. Gut lässt sich dies an der Spaltung des Augensinns in Anschauen und Lesen, also in der Hierarchisierung von typografischem Denken gegenüber bildlicher Wahrnehmung/bildlichem Denken darlegen.

Mit Erzählungen reagieren Menschen immer auf Informationen, die ihnen zu komplex sind, zu nahe gehen, unter die Haut gehen, ihnen Horizont und Hoffnung nehmen oder ihnen neue Horizonte und Hoffnungen geben.

Ich verwende *Informationen als Zusammenhangsmarker*, von denen es sinnlich und gedanklich unerreichbar viele gibt. In Erzählungen werden diese externen Informationsmengen eingegrenzt, und zwar durch die Erfindungen eines Erzählfeldes, eines Themas, einer Geschichte, die zeitlich, stilistisch und von der Zeichenmenge reguliert ist.

Erzählungen holen also Informationsströme thematisch ein (bremsen sie ein). Und hierin besteht ihre unüberbietbare Leistungsfähigkeit. Sie zeichnet sich allerdings durch eine wichtige Eigenart aus: durch die konsekutive Verwendung einer internen Informationsmenge.

Diese informationell geschlossene Themen-Welt erfreut sich menschheitsgeschichtlich enormen Zuspruchs, hilft sie doch dem einzelnen Menschen und der Gruppe der Hörerinnen/Hörer, Leserinnen/Leser, Zuschauerinnen/Zuschauer, sich zu verorten, zu verzeitlichen, affektiv zu binden oder zu entbinden, also Welt zu entdecken.

8. Erzählung: Der alte Experte der Eigenkomplexität

Mit Erzählungen dokumentieren Menschen die Entdeckung ihrer Welt, und dies seit geraumer Zeit. Mit vermutenden, imaginierenden, furchtsamen, freudigen, heldischen, schicksalhaften, ergebenen oder freiheitlichen Erzählungen fügen Menschen den Menschen in die Welt ein, stellen ihn gegen den menschenleeren Mythos auf.

Erzählung ist ein Gewinn, ein Gewinn an Intelligenz und gedanklicher Bewegungsfreiheit. Sie scheint dann wichtig zu werden, wenn die Unmittelbarkeit, das ‚von der Hand in den Mund‘ verweht, wenn Kohorten sich als Gruppen wahrnehmen, emotional, taktisch, jagdtechnisch, wenn die Gruppen einen zusammenhängenden Reproduktions-, Erhaltungs- und Zeitsinn entwickeln, der nicht durch das direkte biologische Aufzuchtverhalten codiert ist.

Insofern lässt sich vermuten, dass Erzählungen mit der absichtlichen oder notwendigen Koordination von sesshaftem Verhalten zu tun haben. Menschenerzählungen entstehen, Erzählungen der Menschenwelt. Mit ihnen reichern Menschen die künstlichen Räume der erfundenen Unterschiede an, ob faktennah oder faktenfern. Sie erzeugen Zusammenhangserwartungen und -ideale. In Erzählungen machen Menschen sich und Unerfahrenes anwesend, grenzen ein, schließen ab, erzeugen spezifische Sensibilitäten und Erklärungsmuster.

Man kann vermuten, dass diese Zusammenhangserzählungen eine große Bedeutung für die lokalisierende oder regionalisierende Selbstorganisation haben. Mit Erzählungen bringen Menschen Gehörtes, Gesehenes, Gedachtes, Erwartetes in Verhältnisse ein. Sie stellen Verhältnisse als Verwendungsgemeinschaft von Sprache, Symbolen, Repräsentationsmustern, von Schriften und Büchern erst her. Werden die Sprach- und Schriftformen der Erzählungen von einer Gruppe ansässiger Menschen geteilt, entsteht also eine Verwendungsgemeinschaft, so werden Erzählungen Dimensionen des exklusiven Selbstbezuges und des möglichen Selbstbetruges dieser Gruppen.

Es entsteht ein sehr enges Kopplungsgeschehen zwischen Erzählung, Schrift, typografischem Denken und sozialem resp. kulturellem Schließen. Insofern gehören (schriftliche) Erzählungen immer auch in die kulturelle Geste der Vermeidung jedweder babylonischer Effekte (Homogenisierungsforderung).

Unter Aspekten einer Anthropologie des Medialen gehören Erzählungen zu den enormen Kunstfertigkeiten des Homo sapiens sapiens, gesetzte *Unterschiede als Informationen zu beleben* (Abstraktions- und Virtualisierungsvermögen). Ich werde diesem Gedanken hier nicht weiter nachgehen, verwende ihn aber als Leitlinie meiner Überlegungen. Einfach aus-

gedrückt: In Erzählungen macht der Mensch die Welt, die er bereits seit Langem belebt, gedanklich belebbar. Er erfindet in ihnen Erklärungen für Verhalten, das nicht auf die formalen Verlaufspraxen reduzierbar scheint. Und er erfindet Verhalten, erzählt von seinen Möglichkeiten.

Interessant ist nun, diese Überlegungen auf den Prüfstand der Empirie zu bringen, und zwar der digitalen Medienentwicklungen.

Ich versuche dies hier unter der Annahme, dass mit der Digitalisierung nicht grundsätzlich *Formatkrisen als Abgrenzungs- und Überwindungskrisen* des analogen Repertoires verbunden waren und sind, sondern dass *Dimensionskrisen* entstehen. Das ist die Rache der Nano- und Femtosekunden-Ideologien: Konnte Nina Hagen nach ihrem Wechsel von Ost- nach Westberlin noch ausrufen: „Ich kann mich nicht entscheiden, es ist alles so schön bunt hier“, mangelt es heute an zivilisatorischen Kategorien, die in die verschwenderische Unkenntlichkeit von zur Unkenntlichkeit, zur Nicht-Wahrnehmbarkeit verkleinerten Zeitdifferenzen Haltebefehle setzen könnten. Nicht ‚Haltet sie!‘ müssten wir schreien, sondern ‚Haltet ein!‘ Nicht um ein Moratorium ist es getan, sondern um die Fragen, mit welchen Modellen wollen wir welche Modelle beobachten und beeinflussen (wollen/können)?

Der oben angesprochene Wechsel von der externen Informationsexplosion zu internen Informationswelten steht als kommunikative Anstrengungen auf der Tagesordnung. Und hier stoßen wir auf den *uralten Experten für Eigenkomplexität: die Erzählung*.

9. Phasen der Digitalisierung

Einfach ist das Vorhaben nicht. Die Dimensionskrisen haben es nämlich in sich. Gegenwärtig erleben wir, bei einer groben Zählung, die fünfte Phase von Veränderungen, die in den technologischen und infogenen Bedingungen digitaler Programme begründet sind:

1. Die erste reichte von den frühen Versuchen mit telefonischer Signalübertragung von Computer zu Computer via Telefonkabel bis zur Festigung des Modells ‚Internet‘ (1960er–1980).
2. Die zweite Phase beginnt mit der Durchsetzung des Personal Computers und der Einübung (weltweit) in die Nutzung von Datentransfer und adressierbaren Vernetzungsknoten (1980–1990).
3. Die dritte Phase beginnt mit World Wide Web und reicht bis zur ökonomischen Krise der DotCom-Entwicklungen Ende der 1990er.
4. Die vierte Phase besteht in der weltweiten Ökonomisierung und Kommerzialisierung digital-präsenter Dienstleistungen, der Portale, Suchmaschinen und der Etablierung eines neuen kommunikativen Weltstandards: Computer Literacy.
5. Die fünfte Phase, in der wir uns jetzt befinden, zeichnet sich durch eine Vielzahl gleichzeitiger und – aus meiner Sicht – gleichwichtiger Prozesse aus, zu denen u.a. gehören:
 - ubiquitous computing (oder auch tastaturfreie ‚direkte‘ Interaktivität Körper-Computer)

- social software (Weblogs, Wiki, Voice-Over-IPs, 3-D-Umgebungen, Image Voice Chats, Virtuelle Audiokonferenzen, Vivox)
- commutainment (User Generated Content; Communities of Projects)
- digital lifestyle (peer-to-peer-networks, Chip-Culture, Youtube.com, eSports)

In den ersten Jahrzehnten digitaler Kommunikationslogiken kam kaum die Idee auf, anders über Technologie zu schreiben als in der Art eines Eroberungsberichtes. *Technology driven/driving systems* war das Thema von Bedrohungs- oder Science Fiction-Szenarien. Könner wie Pinchon, Lem und Gibson reicherten diese Zeit an. Etwas abgeschwächt kam es dann zu Durchsetzungsberichten unter der Idee: transformiert durch *media/vehicel/artificial life*. Das klang schon reichhaltiger. Dennoch schwebten über allem die narrativ unerreichbaren Begriffe Datum und Information. Was sollte man damit anfangen? Was kann man damit anfangen?

Die Globalszenarien der Zusammenhangssuche geraten erst in Bewegung mit dem, was ich – vielleicht etwas pathetisch klingend – die Rückkehr des unterscheidenden Menschen nenne. Rückkehr heißt nun nicht, dass er als verlorene Tochter oder verlорener Sohn umherirrte. Ich meine damit die konzeptionelle (epistemologische) Rückkehr der sozialen, intersubjektiven, emotionalen, semantischen, spielerischen, kooperativen Intelligenz. Anstöße hierfür gibt es viele:

- das Auftreten sogenannter Digital Natives, Menschen, die mit und in Computer-Internetanwendungen aufgewachsen sind;
- die zunehmende Komplexität von Netzbeziehungen und die Anerkennung von dichten Kommunikationsverläufen als Social Systems;
- der massive Wechsel im Medienparadigma vom Massenmedium,
- zum Massenindividualmedium,
- zum Echtzeitindividualmedium,
- von Idiocy of Mass über Wisdom of the Crowd zu Medienintelligenz
- und letztlich zu User Generated Content (s.o.).

Soziologisch gesprochen, bilden sich erst jetzt netzintegrierte Wechselwirkungen von Community-Strukturen und geosozialen Zusammenhängen aus. Es ist kein externes Beobachtungswissen, sondern Selbstbeobachtung und Selbstthematisierung der Menschen, die online/offline leben, die die virtuellen Welten bevölkern, dort arbeiten müssen oder spielend herumziehen.

Und mit diesen Prozessen entsteht Erzählung neu. Die mächtige Empirie des Virtuellen erfordert andere Idealisierungen als jene aus den Zeiten, in denen man meinen konnte, Abstraktion, Virtuelles, Künstliches seien dem Körper fremd.

Jetzt, da wir allmählich begreifen, dass wir Menschen uns in der evolutionären Nische nur halten können durch die Aktivierung von Abstraktion, Virtualität, Künstlichem, unsinnlichem Wissen und Kunst, ist es an der Zeit, den Erzählungen hierüber Platz zu machen. Ob dies dann Erzählungen beharrlicher Individualität sein werden, wird allenthalben angefragt. Auch von mir.

Die fraglose Eintracht von Erzählung und Individualität, gar Identität, ist zumindest unter historischen, aber auch kulturevolutionären Aspekten nicht unkommentiert mitzuführen.

Online-/Offline-Kooperation ist die Erwartung. Und das Verbindungsmuster ist *Projekt*; eine befristete Klein-Föderation. Projekte sind der Formalismus, in dem der Prozess der *Individualisierung*, den die Soziologie schon länger beschreibt, eine Art *Re-Kommunalisierung* erfährt. Allerdings: Dem Individuum steht keine soziale Kollektivorganisation als Auffangnetzwerk mehr zur Verfügung. Dass der Verlust der strukturellen Bindung von Gesellschaft, Kollektivorganen und Solidargemeinschaft erhebliche Schwierigkeiten erzeugt, ist bekannt, bleibt hier allerdings im Hintergrund. Wichtiger ist mir hier die Feststellung: Gegenwärtig verstärken sich die Muster projektförmiger Interaktionen zwischen Menschen, weltweit. Diese Projekträume festigen den ‚Digital Lifestyle‘, der reicht von virtual neighbourhood, mobile computing, online gaming, Local Area Network Parties bis zu Podcasting, Smartphone, Branded Entertainment oder Commutainment. Sie sind aber nicht mit den Communities of Projects gleichzusetzen. In diesen geht es um Entwurf, Produktion, Kommerzialisierung, Arbeitsalltag.

10. ‚Feinfühlig‘ gegen alle?

Mich interessiert für diese Tagung ein Teilgedanke: Über welche Zusammenhänge müssten Menschen heute erzählen, um ihr Leben in eine deutbare, vielleicht auch bedeutende Beziehung zu ihrer Umwelt zu stellen? Welche informationellen Anwesenheitserzählungen sind hierfür erforderlich?

Bezogen auf die empirisch, d.h. speicher-, transport- und darstellungstechnisch vorherrschenden Informationsflüsse haben wir es heute mit im weiten Sinne posttypografischen Umwelten zu tun. Das heißt nicht, dass die buchstäblichen Erzählungen verschwinden. Es heißt aber, dass die beteiligten Sinne, kognitiven Programme, Reichweiten von Glaubwürdigkeit und Fähigkeiten der Selbstdarstellung (der Selbsterzählung) veränderte Fusionen bilden.

Entscheidend dabei ist, dass sich die Anwesenheitsgesten menschlichen Lebens durch die Digitalisierung grundlegend verändert haben. Vor allem durch die vernetzten, variationsreichen und latenten Fernanwesenheiten, durch Online-Leben, Leben in Virtuellen Realitäten, verlieren die überlieferten Kollektiverwartungen an Bindungskraft. Zusammenhangserwartungen setzen keinen fiktiven Raum fest, sondern entstehen durch die vernetzten, informationsintensiven Wechselwirkungen von Selbsterzählungen.

Es entstehen weltliche Erzählungen der Telepräsenz und, was ich für wichtig halte, interaktiver Austausch zwischen den personalisierten Erzählungen. Kein Gedanke, keine Erzählung ist von *Windows verweht* (Ritsch & Renn 2007) noch durch Netzwärme erdrückt. In infografischen Realitäten wird Kommunikation nicht neu erfunden, aber die Inhomogenität von Informations- und Darstellungsmöglichkeiten wird völlig neu verwaltet.

Ridderstrale und Nordström (2000, S. 63 f.) merkten deshalb an, dass nur die Menschen im Wissenswettbewerb Erfolg haben,

die offen und feinfühlig gegenüber anderen Wertesystemen sind. Denn der Wettbewerb ist heute global und basiert auf Werten [...] Zum ersten Mal in der Geschichte stehen Menschen aus den verschiedensten Teilen der Welt miteinander im Wettbewerb – mit unterschiedlichen Vorstellungen darüber, was – wie Sokrates es nannte – ein ‚gutes Leben‘ sei. Individualisten gegen Kollektivist*innen. Angstmacher gegen Angstnehmer. Alle gegen alle.

Und doch wieder: alle zusammen, egoistisch kooperierend.

Über Erzählen zu reden erfordert heute, über zwei Makroprozesse wenigstens kurz nachzudenken

- Der erste besteht in der radikalen Schwächung der medialen Betriebssysteme der Moderne. Für diese können keine belastbaren Anschlüsse an die expandierenden informationellen Ströme digitaler Welt gefunden werden. Erkennbar ist dies an Relevanzverlusten von Printmedien, radiotechnischen und fernsehtechnischen Sendeanstalten, des Dominanzverlustes der Einkanalstruktur und des Propagandamusters. Die Auswirkungen auf klassisch zu nennende Modelle von Öffentlichkeit, Privatheit, Territorium oder Identität werden schon länger diskutiert.
- Der zweite besteht in der Transformation der digitalen Netzwerke von sozialen Verstärkern zu konstitutiven Strukturen der Informationsversorgung und informationellen Selbstbestimmung. Audiovisuell überstrahlt von Screens, Interfaces und informationstechnologischen Verkaufsschlägern wie Spielekonsolen, PCs, WWW, Portalen, angesiedelt in computerintegrierten Netzwerken, genutzt von ca. einer Milliarde Menschen täglich, aktiviert in e-Sports-Communities, e-Learning, e-Teaching, e-business-Netzwerken, Internet 2.0, Web 2.0, Social Net, Second Life, werden alle *gesellschaftlichen Betriebssysteme neu konfiguriert*, und was für meine Überlegungen wichtiger ist: Es entstehen technogene und infogene Zusammenhangs-, Herkunfts- und Entwicklungserzählungen.

Mit *Herkunft, Zusammenhang und Entwicklung* sind drei Dimensionen angesprochen, die ich bei meinen Überlegungen zur Erzählungen in das Zentrum stelle. Damit ist zum einen angesprochen, dass weder physikalisch-mechanische, optische noch mathematische Reduktion erzählbare Zusammenhänge begründen oder darstellen können. Allenfalls in einem Willkürakt von Ableitung ließe sich dies begründen. Aber zum Glück legen die methodischen Positionen der Naturwissenschaften keine Deduktion nahe, noch herrschen jene Geisteshaltungen vor, die dem Menschen erste und letzte Worte, Letztbegründungen oder Realitätsverkündigungen auferlegen, einbläuen. (Dass es die Ableitungshaltungen im Religiösen und Alltäglichen noch gibt, dass Schuld und Zugehörigkeitsdiktate manches Leben zugrunde richten, ist mir allerdings auch bewusst.)

11. Inhomogenität der Sinne, Reichtum der Kombinationen

Bleiben wir dennoch bei Erzählungen. Sie gehören also zu keinem Ableitungsuniversum. Aber wo sind sie im informationellen Deutungsgeschehen angesiedelt? Aus meiner Sicht sind Erzählungen zwischen Erkennen und Anerkennen eingerichtet.

Erzählungen sind visuelle, lautmalerische, schriftsprachliche, zahlensprachliche, kinetische Formate, mit denen Menschen die Entdeckung ihrer Fähigkeit feiern, Abwesendes denken zu können, denkend wahrzunehmen. Erzählungen sind deshalb gerade nicht Abwesenheitsmaschinen, sondern Anwesenheitsbestätigungen, selbstverliebt, distanziert, erfahrungsgebunden, spekulierend, überschreitend. Sie befolgen nicht die gesetzten Regeln des Erkennens linear, noch bedienen sie die institutionellen Regeln der Anerkennung. Dennoch enthält ihre Architektur immer von beidem etwas, was die Verbindung von Erfahrung und Zusammenhang garantiert, unbeschadet regelgerechten Erkennens.

Ändern sich die technischen, organisatorischen, wissenschaftlichen, senso-medialen Logiken des Erkennens und ändern sich die Konventionen und Normen der Anerkennung (wovon auch immer), ändern sich auch die Erzählungen.

Sie mischen Bericht und Entwurf, mustergültige Darstellung und Imagination, Standards und Einzigartigkeit, Alltag und Kollaps. Angenommen ist damit, dass Erkennen und Anerkennen stets ungleich sind. Sie verweisen auf grundlegend andere Unterscheidungslogiken und Unterschiedsregime. Einige kurze Anmerkungen mögen dies verdeutlichen.

Um Welt erfahren zu können, und zwar unter den Bedingungen der Inhomogenität der Sinne, ziehen wir bestimmte Informationsmengen aus sinnlichem Erleben. Wir Menschen müssen, um unseres eigenen Lebens, unserer eigenen Lebendigkeit gewahr zu werden, unterscheiden und – was ebenso biologisch unerlässlich ist – wir müssen die Stoff- und Informationsströme zu regulieren lernen, in denen Leben erhalten werden kann. Gelingt dies nicht, verhungern die Körper materiell oder gehen in sensorischer Deprivation zugrunde. Dieser existenzielle und individual-biologische Bezug scheint aber nicht nur die mikrologischen Prozesse der Informationsversorgung zu betreffen, sondern auch die meso- und makrologischen Prozesse.

Oder anders gesagt: Erzählungen reichern den informationellen Speiseplan nicht nur an, sondern machen erhebliche Bereiche der künstlichen Umwelten und Abstraktionen nachvollziehbar, verständlich. Erst im Versprechen des Zusammenhangs ist die Mühe schlüssig, zwischen Erhalt, Weitergabe, Bedeutung, Wichtigkeit zu unterscheiden.

12. Wie viele Leben ahnen wir nach? Oder: Schaut her, ich bin viele Erzählungen

Der Mensch als Umweltwesen ist demnach zugleich sein eigenes Kunstwerk. Ob jemals gelungen, weiß ich nicht, aber selten demokratisch, freiheitlich, zivilisiert und zivilisierend, durchziehen die biologischen, nicht-biologischen und post-biologischen Selbsterfindungen die kulturellevolutionären Prozesse des Menschen.

Abstraktion, Künstlichkeit und Erzählung gehen dabei in jeder Phase jene Fusionen ein, die ein ‚Weitermachen‘ erst ermöglichen, weil diese Fusionen, angestoßen durch Erzählungen, erst die Zusammenhangskritik ermöglichen. Der Leib ist dabei ebenso eine abstrakte Erzählung, wie der organische Körper, wie der Roboter, wie der Datenkörper, der Wired Soldier oder wie der Avatar in Second Life.

Der Mensch erzählt immer nur von sich, weil er seine Wahrnehmung, seine Beobachtung nicht verlassen kann. Selbst wenn er sich stets neu benennt, ist der künstliche Raum seiner erdachten Anwesenheit, ist der Weg zur Neubenennung durch die Fusion von spezifischer Abstraktion, darin begründeter Künstlichkeit und Erzählungen gebaut. Menschliches Leben erhält sich kooperativ und interaktiv nur vermittelt dieser Fusionen. Ihre Logik zu erschließen heißt auch, Erzählungen neu erklären zu lernen.

Einig sind sich Naturwissenschaften darin, dass es nur ein Prinzip Leben in der Natur gibt. Einig sind sich die Kultur- und Sozialwissenschaften darin, dass dieses Leben, vom Menschen in seine Hände genommen, in seine Selbstwahrnehmung gewandelt, zahlreiche Modell-Varietäten erzeugte. Unklar ist allerdings, wie dieses Lebensprinzip zu seiner interaktiven, modellierenden, abstrahierenden, zu seiner Intelligenz des Künstlichen steht. Hierüber wissen wir noch sehr wenig. Eine „Entwicklungslehre der Abstraktion“, wie sie Norbert Elias forderte, oder eine „Wissenschaft vom Künstlichen“, wie sie Herbert A. Simon anmahnte, fehlt.

Solche Konzepte müssten, wie ich meine, die Poesie der instrumentellen, technischen, mathematischen, semantischen Abstraktionen in den Zusammenhang von Umwelterzählungen stellen, in die Umwelt von Zusammenhangserzählungen. Deren Motto könnte lauten: Mensch ist das Modell seiner selbst. Oder: Schaut her, ich bin viele Modelle. Schaut her, ich bin viele Erzählungen. Letzter Satz ist als Gegensatz zu einem Digital Storytelling geschrieben, das aus einer autoritativen Haltung des ‚Besserwissenden‘ inszeniert wird und Menschen dazu bringen will, sich auf eine multimediale Erzählung ihres ‚Kernproblems‘, ‚Lebens‘, ihrer ‚Identität‘ einzulassen.

13. Von alten Zeiten: Erinnern oder erzählen?

„Sie können mir viel erzählen“, ist einer jener Sätze, mit denen die Glaubwürdigkeit einer polizeilichen, privaten, nachbarschaftlichen Aussage verneint wird. Oder auch: „Ach, erzähl mir nichts“, was die gleiche Wirkung haben soll. „Ich weiß es eh besser.“ Oder therapeutisch: „Erzählen Sie mal. Was haben Sie dabei empfunden?“

Viel erzählen, es besser wissen, Empfundenes erzählen – alles zielt auf einen Berichtsstatus, der Richtigkeit nicht ins Belieben stellt, aber dem Liebhaber (Dilettanten) das Bett macht für allerlei Eigenwahrheiten. Storytelling und Digital Storytelling toppen dies mit Edutainment-Versprechen, mit Kollektiv-Idealen oder mit nicht redigiertem Autobiografischem.

Nun steht Erzählen in einem merkwürdigen Widerspruch zu Aktantennetzwerken, Medien-evolutionen und post-biologischen Strukturen. Marchart schrieb 2003:

Die Medien als ‚signifying institutions‘ konstruieren [...] ein soziales Imaginäres, sie entwerfen ein ganzes Inventarium an Bildern, Lebensstilen und Klassifikationen, das es erlaubt, die soziale Realität zu kartografieren, zu regeln und in eine bestimmte konsensuelle Ordnung und imaginäre Kohärenz zu bringen.

Medien als Zusatzinstitutionen oder doch als Basisstruktur institutionellen Überbaus?

Mit digitalen Medien und ihrer universalen strukturalen Präsenz haben Menschen die lokal-kulturelle Verfassung zugunsten eines schwierigen Zivilisationsgeschehens überwunden. Digitalität als Zivilisationsgenerator. Post-Katholizität/Vom sozialen Raum zum zivilen Raum.

„Erzählt ruhig, es wird nichts ändern.“ Oder doch? Oder: warum sollte sich etwas ändern? Lässt sich das erzählen?

Unter <www.storycenter.org> heißt es: „Listen Deeply – tell stories“ und: „Every community has a memory of itself. Not a history, nor an archive, nor an authoritative record. [...] A living memory, an awareness of collective identity, woven of a thousand stories“.

Marcel Mauss, jener schlaue Wissenschaftler, der dem kollektiven Gedächtnis als einer sozialen Verbunds-, Herkunfts- und Zusammenhangswissen auf die Sprünge half, wird hier nicht Pate gestanden haben. Unklar ist, worin sich diese „living memory“ nachvollziehbar begründet. Wenn, wie zu vermuten ist, *kein kommunikationsfreies Darstellen erlebter Gefühle* gemeint ist, wird zumindest die sprachpragmatische Ebene und mithin die Standardisierung, Verabredung, Verregelung und Kommunalisierung von Aussageformen inkl. ihrer Symbolik, Diabolik, der Paradoxien und Plausibilitäten bedacht werden. Seit Meister Eckardts Gedanken über die unerklärliche Beziehung zu Gott gilt die Unerklärbarkeit als mystisch.

Mag sein, dass ich nicht ‚tief genug‘ in mich hineinhöre. Aber wenn ich vorsätzlich nachdenke, stoße ich immer auf Gefühle als codierte Emotionen, wenn wir einmal Antonio Damasio Unterscheidung akzeptieren.¹ Emotionen lassen sich nicht freischalten. Und selbst wenn, wäre dies wieder einer jener „authoritative acts“, die ja vermieden werden sollten.

Nicht auf der kollektiven Ebene, aber ähnlich in der emotiven Fürsprache für die normativ, institutionell unregelte Selbstdarstellung, tritt Ingrid Weidig, Kunsthause Essen, auf, wenn sie das Autobiografische, die Erzählung in Ich-Form anpreist. Etwas marktförmiger bieten Nora Paul und Christina Fiebich (Minnesota School of Journalism and Massmedia; 2004) „elements of digital storymaking, storytelling, storybuilding“ an.

¹ „Die Emotionen, die nach außen gerichtet und öffentlich sind, beginnen ihre Wirkung auf den Geist durch die Gefühle, die nach innen gerichtet und privat sind. Doch die vollständige und andauernde Wirkung von Gefühlen bedarf des Bewusstseins, weil das Individuum nur mit den Anfängen eines Selbst-Sinns erkennen kann, dass es Gefühle hat. [...] Die Emotion wurde im Laufe der Evolution wahrscheinlich vor der Morgendämmerung des Bewusstseins angelegt und meldet sich in uns allen, wenn wir auf Auslösereize reagieren, die wir häufig gar nicht bewusst wahrnehmen“ (Damasio 2004, S. 50 f.).

Da schimmern schon die universal tools durch, die es Menschen ermöglichen könnten, aus der Berichterstattung, der Meinungsäußerung, dem Tagebuch oder dem Feldprotokoll aus- und in die Welt des Erzählen-Könnens einzusteigen. *Tool- oder genauer Modul-Kompetenz* ist angesagt, schon länger. Der *Contrat Universal* lautet: Hast du dir die Modul-Kompetenzen für making, telling, building angeeignet, wirst du die Grundcodierungen für Imagination, für Fiktion ‚frei Haus‘ oder frei Space bekommen. Das ist nicht gravierend neu, war und ist doch jede Zähl-, Mal-, Schreib-, Rechenfähigkeit auf die erfundene, anpassend aufgenommene und reproduzierbare Standardlandschaft des Künstlichen angewiesen. Was hinzukommt ist allerdings der Anspruch und das Versprechen, Erzähltechniken modularisieren zu können und diese Module als annähernd neutrale Universaltechniken anzubieten.

14. Oder doch: Erzähl mir von morgen?

Interessant dabei ist, dass in der Tat mit den digitalen Mediomorphologien eine Fülle nächster Levels kommunikativer Verständigung und Selbstorganisation verbunden ist.

Es entstehen *Communities of Projects* (Faßler 2006), die an keinen Gesellschaftstyp und keine Topografie gebunden sind. Sie lassen sich als weltweit vernetzte, episodische Momentgemeinschaften hoher Informations- und Interaktionsdichte beschreiben. Sie sind zeitlich und strukturell auf Projektabschluss ausgerichtet, mit ‚Verfallsdatum‘ versehen. Mit ihnen scheinen sich, wie es aussieht, keine Gesellschaften im klassischen (territorialen, sprach- symbolräumlichen, national-staatlichen) Sinne mehr zu generieren und garantieren zu können. In diese klassischen Modelle waren Ideen zentral steuerbarer, territorialer Großräumigkeit eingelagert. Nichts von dem gilt noch. Weder das *vage moderne Verhältnis von Organisation und Innovation* noch das Konzept der Rationalisierung lässt sich in den *Communities of Projects* beheimaten.

Das über annähernd zwei Jahrhunderte protegierte Modell von *Rationalität* fußte ‚im Großen und Ganzen‘ auf vor-organisierte Handlungen. Erziehung und Ausbildung waren daran ausgerichtet. Vernunft war *Plan* unterstellt, ob für fünf Jahre oder als Strukturgesetz der ‚planification‘ im Frankreich der 1970er. M. Weber hatte am Anfang des 20. Jhs. mahnend melancholisch vom „stählernen Gehäuse der Hörigkeit“ gesprochen, M. Heidegger dachte gegen das entmündigende „Vorhandensein“, J. Schumpeter entwarf Innovation als einen Zerstörungsprozess des ‚Alten‘. Sie reagierten alle auf Erstarrungen in der Moderne, als Kinder der Vernunft- und Plankritik. Noch T.W. Adorno und K. Popper mühten sich im sogenannten ‚Positivismusstreit‘ der 1960er um Statik und Dynamik von ‚Gesellschaft‘.

Merkmale der Projektformen, um die es hier gehen wird, ist ihre fehlende funktionale Durchspezialisierung. In ihnen dominieren eher Kompetenzgemische als strikte Arbeitsteilung. Offene Kooperation steht gegen Plan. Dies schließt erhebliche Unterschiede im Anfangs- und Endwissen der Beteiligten nicht aus, weder in universitärer Lehre, noch bei Motorentwicklung, Marketingkampagnen oder architektonischen Großbauten. Hierarchien, wie flach sie gedacht und ausgerichtet sind, bleiben also ein wichtiges Thema. Im Gegensatz zu scharfen Hierarchisierungen und Abteilungsgehorsam klassischer Art stehen allerdings

kooperative Findung von Lösungswegen und von Wissenserzeugung im Zentrum des Geschehens. Begünstigt und beschleunigt werden diese Kooperationscluster durch digitale Informationserzeugung und -verbreitung. Unter den Bedingungen der (extern) beschriebenen Zielsetzung werden (intern) Handlungsabfolgen festgelegt, variiert und – den beteiligten Kompetenzen entsprechend – aufeinander bezogen. Wer will und kann, lernt spezifische und Querschnittskompetenzen. Die versammelten individuellen Fähigkeiten, mehrsensorische, in ihrem Aufbau sachlich und semantisch unterschiedlich logische Informationsbereiche wahrzunehmen, zu verarbeiten, sie mit den Wissensbeständen und Kompetenzen anderer Projektbeteiligten zu verbinden, sind die Grundanforderung in Communities of Projects. Ihre Form, ihre Dynamiken, ihre Lernerfolge sind nicht vorher bestimmbar. Sie bestimmen sich eher über die Modelle der Selbstorganisation und der new governance.

Menschen, die in CoPs zusammen kommen (müssen), werden von der Erwartung zusammengehalten, mit Menschen zu tun zu haben, die Informationen und Wege des Erkennens austauschen. Ihr individuelles Kommunikations- und Qualifikationsverhalten hat mit dem Empfänger der (Massen-Propaganda-)Sendemedialität nichts mehr gemein. News-Picking (persönliches Infomanagement), Tagging („Etikettieren statt Hierarchisieren“, A. Haderlein) Social Bookmarking (Verschlagwortung, sich entwickelnde individuelle und gruppenspezifische Meta-Bibliothek) oder Folksonomy (folk [Leute] + taxonomy [Klassifizierung]) bestimmen ihr Verhalten ebenso, wie open source, open society, open culture und darin begründbare Kooperation, Austauschbeziehungen, Basare. So entstehen aus den kollaborativen und kooperativen Intelligenzen (keine Schwarmintelligenz) Muster für eine globale virtuelle Zivilisation mit ständig wechselnden Träger-Communities. Nun sind diese nicht machtfrei oder ökonomiefrei. Das Download-Geschäft ist ebenso wichtig wie freie informationelle Biografien. Diese Aspekte (und andere) lassen sich an den wichtigsten Community-Portalen MySpace, YouTube, Technorati, Flickr und Del.icio.us darstellen. Für meine Argumentation ist zentral, dass mit Computernetzwerken neue Betreiber menschlicher, d.h. interaktiv-informationeller Selbstorganisation entstehen. Ich nenne sie CoPs, Communities of Projects. Es sind eigenwertige, transsoziale Community-Muster. Durch sie lässt sich die These stützen, dass Computer zum mächtigsten Glokalisierungsnetzwerk (online-offline-Netzwerke/Lokalisierung unter den Bedingungen der Globalisierung) geworden sind.

Das Netzwerk ist die neue Großerzählung. Ob aber zur medialen Selbstorganisation von Menschengruppen und post-biologischen Aktanten die old school typografischer Erzählweise gehört, möchte ich noch offen lassen.

Und nun scheinen Rahmenerzählungen wieder zu Großerzählungen zu mutieren. Kollektiv-erwartungen werden formuliert, irgendwie ausgependelt zwischen Online-Offline, aber begründet in zumindest vergleichbaren Erfahrungen. Aber Erfahrungen womit? Worin? Wie gemacht? Was ich damit meine, lässt sich in etwa an der von Google der SecondLife-Anmeldung vorgestellten Erklärung ersehen.

Unlike in real world, everything in Second Life can be created and altered according to your wishes. Be it your body or looks, real estate or clothing – sky is the limit. SL residents can use their avatars to wander around in the

virtual landscape or may even be teleported to various Spots using a specific SLurl, a Second Life specific address. They meet many new people and interact on various levels. Communication is a central element. Thus among the SL features you will find chat and messaging tools. Even private encounters – and (pseudo) sexual activities are possible. Everything can happen without the restrictions of the real life. Second life is the perfect metaverse. <<http://www.second-life.com>>.

In diesem Versprechen vom „perfect metaverse“ steckt die Großerzählung. Und sie tritt nicht nur als Spiel-, Erfahrungs- und Erlebniswelt auf, sondern auch: „According to official SecondLife statistics, about 3,5 million accounts have already been created with about 10 % being weekly users“ (ebd.). Und dann kann man noch echt Geld machen, so wie über ebay. Hierüber gibt es inzwischen verschiedenste Berichte, Kritiken – wie es sich gehört.

Für mich ist dies ein wichtiger Schritt in Richtung der Selbstorganisation der netzmedialen Populationen. Es wird ein Durchgang sein. Wohin, das weiß ich nicht. Aber begleitet wird dieser Phasenraum von den Versuchen, real-reale und virtuell-reale Migrationen und „Teleportationen“ in Erzählungen zu fassen, offene Enden zu verknoten, um wenigstens kurzfristig eine wahrnehmbare Anwesenheit anbieten oder (von anderen) erfahren zu können.

Hierauf stellt sich auch das Fraunhofer Institut – IMK ein. Seinen Vertretern geht es darum, Virtuelle Realität/VR anzuwenden, da diese die technischen Voraussetzungen erfüllt, Geschichten erzählen, erleben, gestalten zu können. Storytelling wird zu Medienkompetenz verschoben. Dabei geht es um virtuelle Präsentation als Marketingsinstrument, Virtual Reality Spiele, aJVRed – nicht-lineare Dramaturgien, DHX – kulturelles und ökologisches Erbe, CAVELand on Cyber-Stage.

Dies sind nur klitzkleine Spots in einer Landschaft, in der die Erfindung künstlicher Erzählräume zwar abgeschlossen scheint, aber inhaltlich bei weitem noch nicht befriedigend ‚bevölkert‘ oder ‚angereichert‘. Die damit angesprochene ‚Leere der Cybernetischen Räume‘ ist schon bei der Electronic Frontier Foundation der 1980er und frühen 1990er Thema gewesen, war aber dort noch nicht auf eine Zustandstechnik reduziert. Inzwischen sind die cybernetischen Räume mit annähernd 100 Milliarden ‚home pages‘ und etlichen Milliarden ‚home stories‘, mit Cyber Police, cultural hacking, MyLife, YouPorn und vielem mehr zum Präsenz- und Gedächtnisstand geworden. Die heterarchischen Netzbeziehungen der über 40.000 Local Area Networks sind sicher auch mit „autoritative archives“ versehen, übel durch Firewalls zugerichtet oder legitim geschützt. In jedem Fall aber wird jenes „making of, building of, telling of stories“ nicht abgesetzt von Regeln und Regimen möglich sein. Das aber wirft die Frage danach auf, was denn mit der „living memory“, mit „collective identity“ gemeint ist: Welches „life“/„living“ ist gemeint, wie setzt sich die „collectivity“ zusammen? Welche zeitliche, personale Reichweite hat sie? Welche visuellen Codes, welche kinetischen, welche schriftsprachlichen Codes bilden die innere Grenze, also die Distinktionsgrenze des Kollektivs? Und was ist an einer unterstellten Menschgruppe ‚kollektiv‘? Aber auch in der Ich-Form wirds schwierig. Worin stellt sich Autobiografisches dar? Ab wann kann ich eine

Autobiografie erzählerisch gegen die Welt einwenden, wann für sie? Eine Antwort dafür gibt es nicht.

Es wäre eine analytische Überlast, über Erzählungen mit der Realität fertig zu werden. Von Ernst von Glasersfeld stammt der Satz: „Immer dann, wenn es uns gelingt, mit unserer Erfahrung fertig zu werden, glauben wir unwillkürlich, dass wir mit der Realität fertig werden.“ Dieser Satz aus dem Kapitel „Der Einfachheitskomplex“ aus „Wege des Wissens“ (1997) lässt sich egoparanoid weiter schreiben: Immer dann, wenn wir nicht mit unserer Erfahrung fertig zu werden, glauben wir, dass Realität mit uns fertig wird. Sehen wir ein: Shift happens, each and every nano second. Fertig werden wir nicht.

Literatur

- Albert, R. & Barabási, A.-L. (2002) Statistical mechanics of complex network. In: *Review of Modern Physics*, Bd. 74.
- Ashby, W.R. (1985) *Einführung in die Kybernetik*. Frankfurt/M.
- Axelrod, R. (1987) *Die Evolution der Kooperation*. München.
- Bagott, J. (2007) *Matrix oder wie wirklich ist die Wirklichkeit*. Reinbek b. Hamburg.
- Barabási, A.-L. (2002) *Linked: The new science of networks*. Cambridge, Ma, Perseus.
- Bateson, G. (1985) *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemische Perspektiven*. Frankfurt/M.
- Bergson, H. (1944) *Creative Evolution*. New York.
- Braitenberg, V. (1993) *Vehikel. Experimente mit kybernetischen Wesen*. Reinbek b. Hamburg.
- Breidbach, O. (2000) *Das Anschauliche oder über die Anschauung von Welt*. Wien/New York, Springer.
- Brier, S. (1996) The Usefulness Of Cybersemiotics in Dealing with Problems of Knowledge Organization And Document Mediating Systems. In: *Cybernetica*, Vol. XXXIX, N 4-1996.
- Castells, M. (2001) *Das Informationszeitalter. Wirtschaft. Gesellschaft. Kultur, Bd. 1: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Opladen.
- Damasio, A.R. (2003) *Der Spinoza-Effekt. Wie Gefühle unser Leben bestimmen*. München.
- Damasio, A.R. (2004) *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*. Berlin.
- Elias, N. (1984) *Über die Zeit*. Frankfurt/M.
- Esposito, E. (2002) Virtualisierung und Devination. Formen der Räumlichkeit der Kommunikation. In: Maresch, R. & Werber, N. (Hg.) *Raum – Wissen – Macht*, S. 33–48.
- Faßler, M. (2001) *Netzwerke. Einführung in die Realität verteilter Gesellschaftlichkeit*. München.
- Faßler, M. (2002) *Bildlichkeit. Navigationen durch das Repertoire der Sichtbarkeit*. Wien/Köln/Weimar.
- Faßler, M. (2003) *Was ist Kommunikation?* 2. erweiterte Auflage. München, W. Fink.
- Faßler, M. (2005) *Erdachte Welten. Mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien/New York, Springer.
- Faßler, M. (2006) Communities of Projects. In: Reder, C. (Hg.) *Projekt Lesebuch*. Wien/New York, S. 141–169.
- Fidler, R. (1997) *MediaMorphosis. Understanding New Media*. Thousand Oaks/London/New Delhi, Pine Forge Press.
- Flusser, V. (1994) *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Bensheim/Düsseldorf.
- Flynn, J.R. (1987) Massive IQ Gains in 14 Nations: What IQ Tests really measure. In: *Psychological Bulletin*, 101/2.

- Giesecke, M. (2007) *Die Entdeckung der kommunikativen Welt. Studien zur kulturvergleichenden Mediengeschichte*. Frankfurt/M.
- Glanville, R. (2000) Die Relativität des Wissens. In: Jahraus, O. & Ort, N. (Hg.) *Beobachtungen des Unbeobachtbaren*. Göttingen, S. 237–254/hier: S. 240.
- Hainich R.R. (2006) *The End of Hardware – A Novel Approach to Augmented Reality*. 2. Auflage. Booksurge.
- Haller, M., Billinghamurst, M. & Thomas, B. (2006) *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. Idea Group Publishing.
- Hoffman, D.D. (2003) *Visuelle Intelligenz*. München.
- Hüther, G. (2006) *Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern*. Göttingen.
- Ifrah, G. (2000) *The computer and the Information Revolution*. Harvill.
- Jacobi, R-M.E. (1990) Die Chancen der Krise. In: Niedersen, U. & Pohlmann, L. (Hg.) *Selbstorganisation*, Bd. 2, Berlin.
- Kosko, B. (1999) *Die Zukunft ist fuzzy. Unscharfe Logik verändert die Welt*. München/Zürich.
- Lévy, P. (1997) *Kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim.
- Marchart, O. (2003) *Warum Cultural Studies vieles sind, aber nicht alles. Zum Kultur- und Medienbegriff der Cultural Studies*. URL: <http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d19_MarchartOliver.html> [Accessed 04 August 2008].
- McLuhan, M. (2002) *Absolute Marshall McLuhan*. hg. von Baltes, M. & Höltzschl, R. Freiburg.
- Mendes, J.F.F. & Dorogovtsev, S.N. (2003) *Evolution of networks: from biological nets to the Internet and WWW*. Oxford.
- Meuter, N. (2006) *Anthropologie des Ausdrucks. Die Expressivität des Menschen zwischen Natur und Kultur*. München.
- Minsky, M. (1990) Die Gestalt des Raumes. In: ders. *Mentopolis*. Stuttgart. S. 108–117.
- Paul, N. & Fiebich, C. (2004) *Elements of Digital Storymaking, storytelling, storybuilding*. URL: <<http://www.inms.umn.edu/elements/index.php>> [Accessed 04 August 2008].
- Priddat, B.P. (2002) Das Verschwinden der langen Verträge. In: Baecker, D. (Hg.) *Archäologie der Arbeit*, Berlin, S. 65–88.
- Prigogine, I. & Stengers, I. (1988) *Entre le Temps et l'Eternité*. Paris.
- Prigogine, I. & Stengers, I. (1990) Entwicklung und Irreversibilität. In: Niedersen, U. & Pohlmann, L. (Hg.) *Selbstorganisation. Jahrbuch für Komplexität in Natur-, Sozial-, und Geisteswissenschaften*, Bd. 1, S. 3–18.
- Qvortrup, L. (1993) The controversy over the concept of information. In: *Cybernetic & Human Knowing*, 1, 4. S. 3–26.

- Ridderstrale, J. & Nordström, K.A. (2000) *Funky Business*. München.
- Ritsch, H. & Renn, M. (2007) *Vom Windows verweht. Die besten Computer-Cartoons aus der c't*. Frankfurt/M.
- Rössler, O.E. (1992) *Endophysik. Die Welt des inneren Beobachters*. Berlin.
- Roth, G. (1997) *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*. Frankfurt/M.
- Sennett, R. (2005) *Die Kultur des Neuen Kapitalismus*. Frankfurt/M.
- Simon, H.A. (1994) *Die Wissenschaft vom Künstlichen*. Wien/New York.
- Singer, W. (2002) *Der Beobachter im Gehirn*. Frankfurt/M.
- Spencer-Brown, G. (1997) *Gesetze der Form*. Lübeck.
- Stalk, G. & Hout, T.M. (1990) *Zeitwettbewerb. Schnelligkeit entscheidet auf den Märkten der Zukunft*. Frankfurt, Campus.
- von Foerster, H. (1993) *KybernEthik*. Berlin.
- von Glasersfeld, E. (1997) *Wege des Wissens. Konstruktivistische Wege durch unser Denken*. Heidelberg.
- von Hayek, F. (1983) *Evolution und spontane Ordnung*. Zürich.
- Wheeler, J.A. (1994) *At Home in the Universe*. Woodbury/New York.
- Wheeler, J.A. (1990) Information, Physics, Quantum. In: Zurek, W.H. (Hg.) *Complexity, Entropy and the Physics of Information*. Reading.
- Winograd, T. & Flores, F. (1989) *Erkenntnis Maschinen Verstehen. Zur Neugestaltung von Computersystemen*. Berlin.