
Michael Franz, Eleonore Kalisch

Unter den Augen Dritter

Akteur- und Zuschauerkonstellationen im Web 2.0

Georg Simmel, Kulturdiagnostiker der kommerziellen Gesellschaft, Philosoph des Geldes als eines Mediators moderner Vergesellschaftung, Vor- und Querdenker der Soziologie als Wissenschaft, hat zu Beginn des 20. Jahrhunderts nachgewiesen, daß sich soziale Situationen nicht auf die Zweierkonstellation von Ego und Alter reduzieren lassen. Von Paarbeziehungen abgesehen, sind in der Regel verschiedene Figuren des Dritten in unterschiedlicher Funktion direkt oder indirekt an einer sozialen Situation beteiligt. Ego, Alter und Tertius lassen sich durch unterschiedliche Teilnehmerperspektiven und -positionen in einem gegebenen, aber nicht unveränderlichen Kräfteverhältnis charakterisieren. Simmel hat maßgebliche Dreierkonstellationen im sozialen Verkehr herausgearbeitet, die sich wie folgt kategorisieren lassen: der Vermittler, Schlichter, Schiedsrichter (*tertius arbiter*); der *tertius gaudens*, der von Spannungen zwischen Ego und Alter profitiert und dessen amoralischer Prototyp der Trittbrettfahrer ist; der Stratege des *divide et impera* (*tertius divisione regnans*); der von mindestens zwei Bewerbern umworbenene Dritte (*tertius rogatus*), der die zentrale Bezugsperson jeglicher Konkurrenz bildet und in der Marktwirtschaft zu einer repräsentativen Figur aufsteigt.

Die Bedeutung der Zuschauerfunktion¹ in triadischen Akteurkonstellationen hat Simmel hingegen explizit nicht betont, obwohl sie in der Sache durchaus berücksichtigt wird; dennoch erscheint der *tertius spectans* eher als eine Randfigur. Dies dürfte nicht zuletzt mit dem eingeschränkten Begriff des Zuschauers zusammenhängen, der sich erst im Theaterwesen des 19. Jahrhunderts festgesetzt hat: als Modell des stillgestellten, passiven Zuschauers, der in zeitgenössischen Theorien als lediglich »empfangender Teil der Aufführung« eingestuft wurde. Auf der anderen Seite fordert gerade Simmel dazu heraus, den *tertius spectans* nicht als isolierte Figur zu betrachten, sondern in einem weitgespannten Feld von Drittakteuren zu verorten, in dem sich auch die Zuschauerfunktion differenziert und verändert.

Im vorliegenden Beitrag soll untersucht werden, welche Akteur- und Zuschauerkonstellationen sich in Online-Communities aufweisen lassen, die Millionen individueller Nutzer durch Social Software miteinander verbinden.² Sind spektatorische Situationen, in denen interagierende soziale Akteure auf einen Dritten treffen, der ihnen zuschaut, auch in medialisierten Formen des sozialen Verkehrs wirksam, in

denen die Hauptbedingung der Face-to-Face-Kommunikation, die körperliche Kopräsenz von Akteuren, Co-Akteuren und zuschauenden Dritten, nicht mehr zwingend gegeben ist? Es hat sich erwiesen, daß die webbasierte Gruppendynamik nur dann angemessen zu erfassen ist, wenn die mehrstelligen Akteur- und Zuschauerkonstellationen analysiert werden, in denen sich die (Selbst-)Strukturierungsprozesse in sozialen Gruppen vollziehen. Die Herausforderungen des Web 2.0 haben Neuansätze zu sozial- und kulturwissenschaftlichen Akteurtheorien befördert; das Konzept der spektatorischen Situation, das sich auf Perspektiven- und Positionswechsel zwischen Ego-Akteuren, Alter-Akteuren und zuschauenden Dritten konzentriert, kann als eine Variante dieser neuen Akteurtheorien begriffen werden.

Clay Shirky, ein führender Theoretiker der Online-Communities, hat eine einfache Definition von Social Software gegeben: »Software, die Gruppen-Interaktionen unterstützt«. Diese Definition hat er in zwei Bestimmungen präzisiert: (1) »Social software treats triads of people differently than pairs.« (Social Software behandelt Triaden von Menschen anders als Paare.). (2) »Social Software treats groups as first-class-objects of the system.« (Social Software behandelt Gruppen als die primären Objekte des Systems.)³ Aus der ersten Bestimmung geht hervor, daß Shirky die Triade, die strukturell aufgefaßte Dreierbeziehung, anders als die Dyade von Ego und Alter für eine Grundfiguration der Gruppe hält, die auch in mehrgliedrigen Konfigurationen wiederkehrt. Bei Zweiergruppen liegt nach Georg Simmel ein personales Aufeinander-Angewiesensein vor, »ohne zur Bildung eines, die Elemente überwachsenden Ganzen aus ihnen vorzuschreiten«; das ist die Basis der »Intimität«.⁴ Der Intimitätsbezug der Zweierverbindungen hänge mit ihrem soziologischen Spezifikum zusammen, »keine höhere Einheit über ihre individuellen Elemente hinaus zu bilden. Denn diese Einheit, so sehr ihre konkreten Träger eben nur jene beiden sind, wäre doch gewissermaßen ein Drittes, das sich irgendwie zwischen sie drängen kann.«⁵ In der Dreierbeziehung treten die mittelbaren Beziehungen hinzu, die nicht nur Kontakte, sondern auch Kontakte von Kontakten erlauben; dadurch kommt auch die Zuschauerfunktion ins Spiel. Simmel schreibt: »Wo drei Elemente A, B, C eine Gemeinschaft bilden, kommt zu der unmittelbaren Beziehung, die z. B. zwischen A und B besteht, die mittelbare hinzu, die sie durch ihr gemeinsames Verhältnis zu C gewinnen. Dies ist eine formalsoziologische Bereicherung, außer durch die gerade und kürzeste Linie werden hier je zwei Elemente auch noch durch eine gebrochene verbunden; Punkte, an denen jene keine unmittelbare Berührung finden können, werden durch das dritte Element, das jedem eine andere Seite zukehrt, und diese doch in der Einheit seiner Persönlichkeit zusammenschließt, in Wechselwirkung gesetzt; Entzweigungen, die die Beteiligten nicht von sich allein aus wieder einrenken können, werden durch den Dritten oder durch ihr Befäßtsein in einem umschließenden Ganzen zurechtgebracht. Allein die direkte Verbindung wird durch die indirekte

nicht nur gestärkt, sondern auch gestört. Es gibt kein noch so inniges Verhältnis zwischen dreien, in dem nicht jeder Einzelne gelegentlich von den beiden anderen als Eindringling empfunden würde l. . .; jedes sensitive Verbundensein von zweien wird dadurch irritiert, daß es einen Zuschauer hat.«⁶

Auf dieser Mittelbarkeit der Beziehungen beruht auch das Bildungsgesetz von Online-Communities, die sich durch die Anwendung von Social Software über Kontakte und Metakontakte entfalten. Online-Communities sind vernetzte Singularitäten: Sie bilden in ihrer Gesamtheit eine Online-Gesellschaft der Vielen, eine selbstorganisierte Multitude, aber keine Masse im klassischen Sinn der Soziologie, der Politik und der Massenpsychologie. Sie ermöglichen individuellen Akteuren, die Erfahrung freiwilliger, spontaner Kooperation und Partizipation zu machen, einer Kooperation unter Gleichrangigen/Gleichgestellten (Peers), die individuelle Kreativität freisetzt.

Unter den Augen Dritter. – In dem sozialen Selbstverständigungsprozeß über Chancen und Risiken des Internet wird immer wieder betont, was alles im Netz »unter den Augen Dritter« abläuft; das ist viel mehr als in der Offline-Kommunikation und -Realität, in der in bestimmten Grenzen Intimität noch gewahrt werden kann. Im Vergleich hiermit handelt es sich bei der vermeintlichen Online-Intimität um »public displays of identity« (Danah Boyd). John Palfrey und Urs Gasser beschreiben in ihrem Buch *Generation Internet* eine besorgniserregende Situation. Je mehr private Informationen weitergegeben würden, um so größer sei das Risiko »hinsichtlich der zukünftigen Verwendung dieser Daten durch Dritte.«⁷ Der Digital Native glaubt sich als Wanderer zwischen Online- und Offline-Welten allen Nachstellungen entzogen; doch wenigstens entgeht der Aufmerksamkeit Dritter, die ein obsessives Interesse an Nutzerdaten haben.

Wer sind diese Dritten? Vor allem eine Figur des Dritten geistert durchs Netz, gefürchtet und schwer auszuschalten, unsichtbar und allen über die Schulter blickend (*tertius in occulto*), unbemerkter und ungebeter Zuschauer beim Datenverkehr der digitalen Akteure: Unbefugte Dritte (*tertii sine auctoritate*) schöpfen private Informationen ab. Alle diese teils legalen, teils in einer Grauzone ablaufenden Aktivitäten verdichten sich in der Figur des ausspähenden Dritten (*tertius explorans*), der systematisch die User verfolgt (*user tracking*) und darum auch als *tertius persequens* bezeichnet werden kann. Exponenten des *tertius persequens* sind vor allem professionelle Datensammler und -händler wie ChoicePoint, Abacus Direct, DOUBLECLICK (aufgekauft von Google) und andere. Als Nutznießer der immer weiter vervollkommenen Methoden des User Tracking werden die Werbekunden der kommerziellen Service-Anbieter, insbesondere des IT-Giganten Google, zum *tertius gaudens*.

In der Konkurrenz zwischen Anbietern von kostenpflichtigen Premium- und Zusatzangeboten, die ein datenträchtiges Benutzerkonto erfordern, ist der Internet-

Nutzer (*user*) ein umworbener Dritter (*tertius rogatus*). Als Solitär, der von Fall zu Fall die Dienste abrufen, die er für seine speziellen Zwecke benötigt, verhält er sich zum Leben und Treiben der Online-Communities zunächst als zuschauender Dritter (*tertius spectans*), sofern er überhaupt so viel Neugier, Reizempfänglichkeit und Erkundungsbereitschaft aufbringt. Riskiert der User, sich selber an der Erzeugung digitaler Inhalte aktiv zu beteiligen, so trifft er möglicherweise auf destruktive Zweit- und Drittakteure, wie den Stalker, der einzelnen Netzakteuren nachstellt, oder den Troll (*tertius destruendi cupidus*), der bewußt provozieren will oder zu einer sachlichen Diskussion nicht fähig ist oder keinen anderen Ausweg sieht, gegen die Übermacht einer einseitigen Meinung vorzugehen, als eine ebenso einseitige Polemik.

Man erkennt, welche Vielfalt von Drittakteuren unterschiedlicher Observanz sich im Netz und hinter den Kulissen tummelt und wie ambivalent die Stellung zuschauender Dritter sein kann: Auch *tertius explorans* und *tertius gaudens* instrumentalisieren die Zuschauerfunktion, um die eigenen Pläne besser auf das Verhalten der User abstimmen zu können. Aus User-Sicht ist die Zuschauerhaltung in der Regel frei von verhaltenstaktischen Motiven. Sie ist aber auch mehr als ein Einstiegsphänomen. Auch der regelmäßig aktive Partizipant kann temporär immer wieder eine Zuschauerperspektive übernehmen, indem er nicht nur die jeweiligen Mitakteure, sondern auch sich selbst im Online-Umgang »mit den Augen einer dritten Person« (Adam Smith) betrachtet.

Zuschauer zu sein erfordert ein Mindestmaß an Distanz. Eine Hauptvoraussetzung für Zuschauersein ist die Reflexionsdifferenz, die sich als Unterbrechung und Verfremdung kundgibt und zugleich erlaubt, möglichst viele in einen konkreten Situationskontext eingebrachte Interessen und Perspektiven zu berücksichtigen. Dies nimmt dem Zuschauen jedoch nicht die sinnliche Dimension. Auch der Internetnutzer ist ein multisensorisch aktiver Zuschauer: Er liest qua Textblogs, Twitter und Wikipedia, er sieht qua Videoblogs, YouTube und Flickr, er hört qua Audioblogs oder Podcasts und MySpace, er sieht und hört und liest qua Mashups, die Text-, Bild- und Tonkomponenten collageartig neu kombinieren. Gerade das interaktive Moment bewirkt, daß die Zuschauerperspektive zwischen den Netzakteuren hinüber- und herüberwechselt; niemand ist nur Akteur oder ausschließlich Zuschauer. Alles ist transitorisch. Aber dieses wechselseitige Zuschauen ist oft ein unselbständiges Moment der digitalen Interaktion, so daß sich eine Reflexionsdifferenz nicht immer bemerkbar macht. Reflexionsdifferenz ist nicht nur eine gedankliche Angelegenheit, sie äußert sich auch im reflektierten Gefühl. Dies bringt sich selten in Augenblicken zur Geltung, in denen euphorisierte User Momentaufnahmen ins Netz stellen, die sie beim Kampftrinken oder halb entkleidet zeigen; der *impartial spectator* (Adam Smith) meldet sich erst post festum.

Online-Communities als nichtemphatische oder »coole« Wertgemeinschaften. – Das Internet ist im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts in eine neue Phase einge-

treten, die als Web 2.0 bezeichnet wird. Als Hauptmerkmal gilt der von den Usern selber erzeugte oder beigesteuerte Inhalt (*user generated content*), der mit anderen Usern geteilt, ausgetauscht, zum Kontaktaufbau und/oder Wissenserwerb genutzt wird. Exemplarisch für die aktive Beteiligung der User ist das Wiki-Prinzip, Webseiten für Änderungen durch Nutzer zu öffnen. Ward Cunningham schuf die Wiki-Software für die schnelle und einfache Bearbeitung und Vernetzung von Webinhalten; in der Folge entstand ein Softwaresystem (MediaWiki-Software der Wikimedia Foundation), die dem Besucher nicht nur das Lesen, sondern auch das Schreiben und Editieren von Texten erlaubt und darüber hinaus grenzüberschreitende Zusammenarbeit, schnelle Korrektur und Beiträge auch von nicht technisch versierten Nutzern/Lesern ermöglicht. Das Wiki-Prinzip ist nicht nur die Grundlage von Wikipedia, darüber hinaus gibt es zahlreiche Wikis für das Dokumenten-, Content-, Community- und Projekt-Management. Eine zweite weit verbreitete Form des *user generated content* ist das Bloggen. Als neue Form des Homepage-Konzepts zeichnen sich Blogs durch drei Merkmale aus: Sie sind kalendarisch angelegt; stilistisch in der Regel »betont persönlich, zeitbezogen, subjektiv, ungeschliffen und vor allem mit aktuellen Querverweisen versehen«, und sie teilen den Inhalt, indem sie Kommentare, Pings und Trackbacks herausfordern und Stichworte an den Blog-Suchdienst Technorati weitergeben.⁸ Twittern erhöht die Dynamik und Interaktivität der Blogs durch Beschränkung auf engsten Raum. *User generated contents* werden überwiegend in kleinen und kleinsten Dosierungen produziert und reichen neben den bereits erwähnten Formen vom Publizieren von Fotos bei Flickr und Videos bei YouTube bis zu Produktbewertungen und Kundenrezensionen bei Amazon.

Um die mit dem Web 2.0 verbundenen Neuerungen in ihrer ganzen Tragweite zu verstehen, ist es hilfreich, nach dem Ausgangspunkt zu fragen. Willi Schroll und Andreas Neef stellen klar: »Offensichtlich grenzt das Web 2.0 sich selbstbewusst gegen das »alte« Web 1.0 ab und erhebt den Anspruch, dieses zu beerben. Hier lohnt es, kurz innezuhalten und sich zu vergegenwärtigen, worin das »alte Web« besteht. Die Situation »vor dem Web« war zunächst diese: Jahrzehntlang war das Internet ein Verbund vernetzter Server, der lediglich als weltweites Forschungsnetz genutzt wurde – von Forschern für Forscher. Gleichzeitig existierten bereits so genannte Hypertext-Systeme als lokale Anwendungen. Tim Berners-Lee zündete Anfang der 90er Jahre am Genfer CERN den Big Bang des Web 1.0, indem er beide Welten kurzschloss. Er baute den ersten Browser und entwickelte die HTML-Syntax mit dem Hyperlink-Prinzip, wobei mit Links jedes beliebige HTML-Dokument auf jedem beliebigen Server weltweit aufgerufen werden kann. Seitdem surft der User durch das »worldwide« Web. Das »Web 1.0« ist demnach eine Gesamtheit von Milliarden statischer Webseiten, die via Hyperlinks angesteuert werden.«⁹ Im Web 2.0 ist nicht mehr der lokale Rechner die maßgebliche Plattform, vielmehr ist das Web selber zur globalen Plattform von Diensten und Anwendungen gewor-

den. Die eigene Homepage verliert »ihren insularen Charakter und ist über Kommentierungsfunktionen, Ranking- und Votingmechanismen in einen Communityrahmen eingebettet.«¹⁰ Erfolgreichen Online-Diensten wird die Intention zugeschrieben, »lebendige Gemeinschaften zu schaffen, die sich in regem Austausch befinden. Man bewegt sich [. . .] mühelos im Dreieck aus Selbstdarstellung, Kommunikation und Kollaboration.«¹¹ Auf der anderen Seite hat man starke und schwache Bindungen unterschieden, um Online-Communities (die durch schwache Bindungen charakterisiert werden) nach sozialwissenschaftlichen Maßstäben überhaupt als Gemeinschaften betrachten zu können. Stellen wir daher die Frage: Sind Online-Communities als spezifische Wertgemeinschaften aufzufassen? Eine pauschale Antwort darauf verbietet sich. Zweifellos gibt es jedoch im Web 2.0 Bewegungen, die sich neuen Werten verpflichtet fühlen. Es fällt auf, daß die Grundbegriffe der Web 2.0-Avantgarde nicht nur sachlich-fundierte Beschreibungskategorien, sondern zugleich auch Wertbegriffe sind:

(1) *Architektur der Partizipation*: In neuen offenen Webtechnologien und Standards (AJAX, XML, RSS etc.) verankerte »Vernetzung zweiter Ordnung« (alles kann mit allem vernetzt werden), die sich nicht nur in einer technischen, sondern auch in einer sozialen Dimension entfaltet. »Im Web 1.0 gab es zwar auch jede Menge Foren, Chats und Communities, aber die Technologien des Web 2.0 haben geradezu eine eingebaute Tendenz, Inhalte, Orte, Menschen, Meinungen, Ereignisse zu vernetzen und so einen ganz neuen Raum von Produktivität, Interaktion und Miteinander aufzuspannen.«¹²

(2) Die *Demokratisierung der Produktionsmittel* in Gestalt immer leichter handhabbarer und leistungsfähigerer PC findet ihre notwendige Ergänzung in einer *Demokratisierung des Vertriebs*: »Die Tatsache, dass jeder Inhalte liefern kann, ist nur von Bedeutung, wenn andere auch Zugang dazu haben. Durch den PC wurde jeder zum Produzenten oder Herausgeber, doch erst durch das Internet wurde jeder auch zum Verteiler.«¹³

(3) *Aufhebung der strikten Trennung zwischen Konsumenten und Produzenten*: Es entsteht eine neue Akteurfigur: der »Prosument«, der beide Funktionen in sich vereinigt. So kann beispielsweise eine große Community von Usern bei YouTube Videodateien hochladen, bewerten und kommentieren.

(4) *Open Source-Prinzip* nach den drei Maximen: Die Software (das heißt der Quelltext) liegt in einer für den Menschen lesbaren und verständlichen Form vor; sie darf beliebig kopiert, verbreitet und genutzt werden; sie darf verändert und in der veränderten Form weitergegeben werden.¹⁴ Paradigmatisch für die Open-Source-Bewegung ist das Linux-Projekt.

(5) *Prinzip des kollaborativen Schreibens* als eine Form spontaner dezentraler Kooperation. Kollaboration wird als Alternative zu durchgeplanter und zentral koordinierter Zusammenarbeit verstanden. In kollaborativen Formen der Wissensproduktion und -aufbereitung realisiert sich ein neues Verhältnis von Laien- und

Expertenkultur, das alte Hierarchien aufbricht und geschlossene Kommunikationskreise öffnet. Modellfall ist Wikipedia, die freie Online-Enzyklopädie.

(6) Das Kleine-Welt-Phänomen (*Small World Phenomenon*): die von einzelnen Knotenpunkten (Personen) ausgehende Aufnahme und Vernetzung von Kontakten ersten, zweiten, dritten, n'ten Grades als Grundlage für Aufbau und Funktionsweise von Freundeskreis-Webseiten und Business-Netzwerken. Durch das Kleine-Welt-Phänomen kann die eigene Reichweite für soziale und Businesskontakte enorm gesteigert werden.

(7) Prinzip der »vorwettbewerblichen Wissensallmende« (*Precompetitive Knowledge Commons*) im Sinne der nichtproprietären Verfügbarkeit von Forschungsergebnissen als öffentlichen Gütern, die es vielen ermöglichen, marktfähige Anwendungen zu entwickeln. Hauptmaxime: Halte die Wissenschaft offen und die Anwendungen proprietär.

(8) *Moralische Reziprozität*: Ethik des Teilens und der uneigennütigen Großzügigkeit (Altruismus) als Grundlage der Bereitschaft zur Kooperation nach der positiv gefaßten Goldenen Regel: Wenn du von anderen Gutes erwartest, tue ihnen selber Gutes an. Moralische Reziprozität gilt als Alternative zur Freerider-Strategie der Nutzung von Kooperationsgewinnen, ohne die Kosten mitzutragen.

(9) Gebrauchswertorientierte *Long-Tail-Ökonomie* der auf lange Sicht gewinnbringenden Nischen aufgrund einer entgrenzten »Regalfläche« im Internet: »Während sich in der Unterhaltungsindustrie des 20. Jahrhunderts alles um *Hits* drehte, geht es in der des 21. Jahrhunderts um *Nischen*. Viel zu lange haben wir uns dem Diktat des kleinsten gemeinsamen Nenners unterworfen, haben himmlische Blockbuster-Filme und Popmusik von der Stange erduldet.«¹⁵

(10) Die *Weisheit der Vielen*: Anwendung der urteilsmäßigen und statistischen Gruppenüberlegenheit der Vielen über im Einzelfall besser qualifizierte Solitäre (Experten, Technokraten, Berufspolitiker) auf das Web 2.0. Die Kategorisierung (*tagging*) des unübersehbaren Datenmaterials nach statistisch ermittelten User-Schlagwörtern (*Folksonomy*), Bewertungsmechanismen, Such- und Ranking-Algorithmen (bei Flickr, Google, Amazon etc.) »zapfen gewissermaßen die Hirne und das wertvolle Wissen der User an. Die resultierende kollektive Intelligenz wird direkt in die Strukturen des Web eingespeist [...] Dank der Effekte kollektiver Intelligenz profitieren alle Nutzer von dem millionenfachen Input von Wissen und Wertung. Dank Tagging verbessert sich die Semantik und Auffindbarkeit.«¹⁶

Communities, die sich an diesen Werten orientieren, könnte man als nicht-emphatische oder »coole« Wertgemeinschaften von bedingter Verbindlichkeit bezeichnen. Solche Wertgemeinschaften haben durchaus auch das Potential, Protestbewegungen ins Leben zu rufen und ihnen eine Sprache zu geben, Bürgerinitiativen und Volksentscheide zu initiieren und zu organisieren. Eine Online-Community kann zu einer politischen Größe werden, die alle traditionellen Mul-

tiplikatoren in den Schatten stellt und in künftigen Wahlkämpfen ein mitentscheidender Faktor sein kann.

A Company of Citizens. Antike Referenzpunkte in der Web 2.0-Philosophie. – In den genannten Werten verbirgt sich ein Utopiepotential, aus dem sich immer wieder neue Motivationsschübe ergeben. Auffällig ist der vielseitige Antike-Bezug, der nicht nur in der Rhetorik der Web 2.0-Avantgarde artikuliert wird. Polis, Agora, die Bibliothek von Alexandria etc. liefern nicht nur rhetorisch verwertbare Stichworte, sondern historische Referenzpunkte der Selbstvergewisserung und -verortung in den Übermittlungszusammenhängen und Traditionsbrüchen des Zivilisationsprozesses. In ihrem einflussreichen Buch *Wikinomics*, einer analytisch fundierten Programmschrift, explizieren Don Tapscott und Anthony D. Williams den Antike-Bezug in zwei großen Kapiteln. Der Neologismus »Ideagora«, der die Überschrift für ein Kapitel liefert, bezeichnet in Anlehnung an die Agora, als dem »Ort, an dem die Bürger politische Entscheidungen trafen und Geschäfte machten«, weltweit zugängliche Online-Marktplätze für Forschung und Entwicklung, auf denen kleine und mittelgroße Unternehmen, Universitäten und eine Vielzahl von Einzelpersonen Erfindungen nachfragen und anbieten. »Moderne Ideagoras wie InnoCentive haben einen spezielleren Zweck (als die antike Agora): Sie machen Ideen, Erfindungen und wissenschaftlichen Sachverstand weltweit für innovationshungrige Unternehmen verfügbar.«¹⁷ Eine weitere Kapitelüberschrift, »Die neuen Alexandriner«, erinnert an die Bibliothek von Alexandria; deren Urheber seien von der Vision inspiriert gewesen, »alle Bücher, alle Geschichtswerke, alle Theaterstücke, alle mathematischen und naturwissenschaftlichen Abhandlungen ihres Zeitalters zu sammeln und sie in einem einzigen Gebäude unterzubringen« – in der Absicht, »das gesamte Wissen der Menschheit zur Verbesserung von Wissenschaft und Kunst, Gesundheit und Wirtschaft [zu] teilen [.] Auf dem Höhepunkt ihrer Anstrengungen hatten sie Schätzungen zufolge über eine halbe Million Schriften gesammelt.«¹⁸ Die immer schnellere und umfassendere Akkumulation wissenschaftlichen und kulturellen Wissens habe heute eine neue Generation von Alexandrinern auf den Plan gerufen; ihre Vision sei eine neue digitale alexandrinische Bibliothek als gemeinsames Fundament für Zusammenarbeit, Bildung und Innovation.¹⁹ »Tatsächlich betrifft die neue alexandrinische Revolution nicht nur die Art, wie wir Wissen archivieren, sondern erstreckt sich auch auf die Art, wie wir Wissen erwerben und einsetzen [.] Durch das Auftauchen von Open-Access-Publishing und von neuen Webdiensten werden jeder Einzelperson riesige Wissensmengen zugänglich, und es entstehen weltweit vernetzte Communities von Gleichgestellten (Peers).«²⁰ Das Utopisch-Imaginäre der Web 2.0-Zukunftsentwürfe speist sich aus dem heuristischen Potential vieler Entwürfe und Praktiken des Ethischen und des Politischen in der griechischen Antike. Alte Polisträume von einem demokratisch ausgewogenen Verhältnis von Experten- und

Laienkulturen leben wieder auf. Nicht zufällig dürfte Chris Anderson, Theoretiker der Long-Tail-Ökonomie, auf den jungen Marx gestoßen sein, der diese Polis-Träume – in der Tradition Hegels – auch geträumt hat: die Vision der individuellen Aufhebung der Arbeitsteilung durch einen Wechsel der Tätigkeiten, die nicht ausschließlich professionellen Spezialisten überlassen werden sollten. Konzeptionell bedeutsam ist vor allem das Buch der beiden Altertumswissenschaftler und Demokratietheoretiker Brook Manville und Josiah Ober *A Company of Citizens*. Darin wird unabgeholtenes Anregungspotential im Problemhorizont der Gegenwart erörtert, insbesondere im Hinblick auf das Verhältnis von Demokratie, Partizipation und Gouvernamentalität.²¹

Die Weisheit der Vielen. – Als übergreifender Wertbegriff der Web 2.0-Philosophie hat sich der Topos *Die Weisheit der Vielen* herauskristallisiert. Mit seinem gleichnamigen Buch (englischer Originaltitel: *The Wisdom of Crowds. Why the Many are smarter than the Few and how collective wisdom shapes business, economics, societies, and nations*) hat James Surowiecki der Web 2.0-Avantgarde einen wesentlichen Bestandteil ihrer Philosophie geliefert. Seine Hypothese lautet: »Wenn man eine Gruppe aus verschiedenartigen Personen mit unterschiedlichem Wissensstand und Grad der Einsicht bildet, fährt man besser, ihnen wichtige Entscheidungen anzuvertrauen als wenn man diese einem oder zwei Menschen überlässt, ganz gleich wie gescheit er oder sie sein mögen.«²² Surowiecki erklärt die *urteilsmäßige* Gruppenüberlegenheit aus einem *statistischen* Gruppenvorteil: »Fordert man eine hinreichende Zahl andersartiger, voneinander unabhängiger Personen zu einer Vorhersage oder der Einschätzung einer Wahrscheinlichkeit auf und errechnet danach den Mittelwert ihrer Schätzwerte, so werden die Fehler der einzelnen einander ausgleichen.«²³

Cass Sunstein hat die von Surowiecki primär als deliberative Gruppenüberlegenheit aufgefaßte Weisheit der Vielen als ein aristotelisches Argument kenntlich gemacht, das in einer voraussetzungsvollen und beziehungsreichen Textstelle in der *Politik* des Philosophen greifbar ist.²⁴ Sunstein zitiert auszugsweise, wobei wir davon absehen, daß er manches nicht aufeinander Folgende einfachhalber zusammenzieht: »Denn die Menge [. . .] scheint doch in ihrer Gesamtheit besser sein zu können als jene Besten; nicht jeder Einzelne für sich, sondern die Gesamtheit [. . .] Denn es sind viele, und jeder hat einen Teil an Tugend und Einsicht [. . .] der eine beurteilt diese, der andere jene Seite, und so urteilen alle über das Ganze.« (Aristoteles, *Politik* 1281a–b)²⁵ Für Sunstein ist dieses Zitat das Zeugnis eines unbegründeten Vertrauens in die Macht der Deliberation, der Willensbildung und Entscheidungsfindung auf dem Weg der gemeinsamen Beratung und Diskussion innerhalb einer Gruppe.²⁶

Der Aristoteles fälschlicherweise zugeschriebene ungebrochene Optimismus erscheint Sunstein als nicht mehr zeitgemäß. Der Althistoriker und Wissensmanager

Philip Brook Manville sieht das anders. Er verteidigte bereits vor dem Beginn des Internetzeitalters die »wisdom of the demos« als ein Prinzip der attischen Polisdemokratie und stellte eine Beziehung her zum aktuellen Paradigma der Partizipation: »We are witnessing the transformation of the elites governing the processing of work to a more collaborative environment that draws on the collective wisdom of the »multitude.«²⁷ Als eine Hauptquelle für gegenwärtige Debatten machte auch Manville die sogenannte Summationstheorie des Aristoteles geltend. Trotz kritischer Vorbehalte gegenüber den individuell vielfach unterlegenen einzelnen habe Aristoteles die deliberative Gruppenüberlegenheit der Vielen anerkannt. Doch es geht nicht schlechthin um das deliberative Potential der Gruppe, sondern um die von Sunstein völlig ausgeklammerte Frage, wer regieren soll: die Reichen (die formal und moralisch verpflichtet waren, die Liturgien, vor allem die großen Feste und Prozessionen, so auch die Tragödienaufführungen, und die Euergeriesen, die öffentlichen Wohltaten in Form von Spenden, Stiftungen, Geschenken an die Allgemeinheit zu finanzieren), die Tugendhaften (als welche sich die Vornehmen und Adligen aufspielten, die Muße genug hatten, ihre Urteilskraft zu schulen und ihre Umgangsformen zu kultivieren) oder die Vielen, die überwiegende Mehrheit der Polisbürger, »die sich weder durch Reichtum noch durch irgendeine Tugend auszeichnen?« Darauf gibt Aristoteles eine Antwort, die wir jetzt in der Übersetzung von Eugen Rolfes vollständig zitieren: »Daß aber vielmehr die Menge als wenige Beste ausschlaggebend sein müßte, dürfte, scheint's, nicht ganz leicht zu widerlegen sein, ja, selbst etwas Wahres enthalten. Die Vielen nämlich, von denen jeder einzelne kein tüchtiger Mann ist, mögen trotzdem, vereint, besser sein als sie, nicht als einzelne, sondern als Gesamtheit, gleich wie ein Schmaus, zu dem viele Kleine beigesteuert haben, besser als ein solcher sein kann, der nur auf Kosten eines einzigen Großen veranstaltet worden ist. Denn da ihrer viele sind, so kann jeder einen Teil der Tugend und Klugheit besitzen und kann die Gesamtheit durch ihren Zusammentritt wie ein einziger Mensch werden, der viele Füße, Hände und Sinne hat. So ist es auch mit den Sitten und der Einsicht. Daher beurteilt die Menge auch die Werke der Musik und der Dichter besser, nämlich der eine diese, der andere jene Seite an denselben und alle zusammen das Ganze.« (Aristoteles, *Politik* 281 a-b)²⁸ Irritierend sind die Analogien und Metaphern, die Aristoteles verwendet. Bei der Metapher des gemeinsamen »Schmauses« denkt man an die sprichwörtliche Warnung »Viele Köche verderben den Brei«. Hier geht es jedoch weniger um das Kochen als um die spontane kollaborative Zusammenstellung der Speisen; was die einzelnen in ihrer Gesamtheit beisteuern, übersteigt, was auf Kosten eines einzelnen aufgetischt wird. Überraschend das antizipierte Bild vom einzigen Menschen mit vielen Armen und Beinen; dies läßt an Hobbes' Staatsmodell des Leviathan denken, das durch einen Kompositkörper veranschaulicht wurde. Allerdings war Aristoteles von einer solchen Version eines vertragstheoretisch begründeten und legitimierten starken

Staates äonenweit entfernt; Vertragstheorien kamen, von einigen Vorläufern abgesehen, vor allem mit den Epikureern auf.²⁹ Was schließlich die Ausdehnung der deliberativen Gruppenüberlegenheit auf das Urteil der Vielen über musikalische und poetische Darbietungen betrifft, so dürfte sich Aristoteles nicht allzu weit von der Verbindung von Theater, Kult und Politik entfernt haben; zu denken ist zum Beispiel an Juryurteile im Tragödienagon. Unmißverständlich ist der Affront gegen Platons kunst- und kulturpolitische Doktrin. Zu berücksichtigen sind zwei Einschränkungen, die Aristoteles macht: (1) der geltend gemachte Unterschied zwischen den Vielen und den wenigen Vorzüglichen kann nicht (gleichsam als anthropologische Konstante) für jedes Volk und jede Menge verallgemeinert werden. Es ist dies für Aristoteles eine Frage der zivilisatorischen Voraussetzungen. (2) Was für die Vielen in ihrer Gesamtheit spricht, trifft nicht auf Einzelne in ihren Reihen zu. Den Vielen wurde die Fähigkeit abgesprochen, aus ihrer Mitte Führende hervorzubringen. Aristoteles begrüßt es daher, daß sich leitende Finanzbeamte, Feldherren und Träger der höchsten Ämter aus den Angehörigen der ersten Censuskategorie rekrutieren.

Zum Freiheitsverständnis der Polisdemokratie gehörte das Prinzip, daß man abwechselnd regiert und regiert wird. Daraus folgt, daß mit wenigen Ausnahmen alle Ämter aus allen besetzt werden. Die Ämter wurden durch ein mehrstufiges Losverfahren oder durch Wahlen besetzt. Nach dem geltenden Rotationsprinzip amtierte in der Regel niemand länger als ein Jahr. Von den erwähnten Ausnahmen abgesehen, war die Zugehörigkeit zu einer Steuerklasse als Qualifikationsmerkmal de facto außer Kraft gesetzt. Mitglied der Volksversammlung war jeder Athener Vollbürger (30–45000 um die Mitte des 5. Jahrhunderts v. Chr.). Für wichtige Abstimmungen galt ein Quorum von 6000 Personen. Angemeldete Kandidaten für die Bule, den Rat der Fünfhundert, wurden nicht gewählt, sondern nach einem Losverfahren berufen. Ebenso wurden aus einer bereitstehenden Menge von Bewerbern jährlich 6000 Personen in das Richterkollegium für die Dikasterien ausgelost und auf die einzelnen Gerichtshöfe verteilt. Man schätzt die Zahl der Beamten (ohne den Rat der Fünfhundert) auf 700 verschiedene Akteurpositionen, die reihum besetzt wurden. Auf diese Weise hatten die meisten Polisbürger Gelegenheit, mit Staatsangelegenheiten unterschiedlichster Art vertraut zu werden, was uns dazu nötigt, »die Frage nach dem Bildungsniveau und dem Kenntnisstand des Durchschnittsbürgers [. . .] in einer ganz anderen Dimension zu erörtern.«³⁰

Gegen die Teilnahme der Vielen am Beraten und Entscheiden wurde aber auch ein aus der Logik der Arbeitsteilung und der Ausdifferenzierung der Technai gefolgertes Gegenargument vorgebracht, das Aristoteles ebenfalls durchspielt. Danach vermag nur der Arzt den Arzt zu beurteilen; und zwar nicht nur der ausübende, sondern auch der leitende Arzt und ebenso der medizinisch Gebildete. Was für das Urteil gilt, sollte auch für die Wahl gelten. So läge die Wahl eines Steuer-

manns in den Händen derjenigen, die sich in der Kunst des Steuerns auskennen. Laien mögen zwar von einzelnen Verfahren und Technai etwas verstehen, das Expertenurteil könnten sie jedoch nicht übertreffen. Also sollte man die Beamtenwahl und die Rechenschaftsabnahme nicht den Vielen überlassen. Dieses Argument, das Platon beispielsweise im Dialog *Protagoras* Sokrates in den Mund legt, wird von Aristoteles referiert, um sogleich entkräftet zu werden. Aristoteles macht geltend, daß »in manchen Dingen der, der eine Arbeit gemacht hat, weder der einzige noch der beste Richter ist; ich meine alle jene, deren Arbeiten auch Nichtfachmänner beurteilen können. So kann z. B. von einem Haus nicht bloß der, der es gebaut hat, etwas verstehen, sondern es wird der, der es in Gebrauch genommen hat – und das ist der Hausvater – selbst noch besser darüber urteilen, und ebenso der Steuermann über das Steuer noch besser als der Zimmermann, und über ein Essen der Gast und nicht der Koch.« (Aristoteles, *Politik* 1282a) Und wer die Folgen der Geschäftsführung eines Amtsträgers zu tragen hat, der kann diesen besser beurteilen als ein Kollege des Beamten. Aristoteles führt die Perspektive der Nutzer in die Politik und Verwaltung ein, er wechselt von einer macherzentrierten zu einer gebrauchsorientierten Sichtweise; wobei dies in Athen aufgrund des Reihumgehens der Ämter kaum zu trennen war.

Was die Fähigkeit der Vielen betrifft, einen eigenen Beitrag zur Lösung des Führungsproblems zu leisten, so ist daran zu erinnern, daß sich nach Perikles' Tod die Konkurrenz um Führungsämter sehr viel offener gestaltete. Aus den Reihen der Vielen traten Politiker hervor wie Kleon, Hyperbolos, Kleophon und andere. »Sie waren meist Handwerker, besaßen einen eigenen Betrieb – Kleon hatte eine Gerberei, Hyperbolos stellte Lampen, Kleophon Leiern her – und konnten, ohne sehr wohlhabend zu sein, als finanziell unabhängig gelten. Sie besaßen indes keine Autorität aufgrund von Herkommen, Reichtum, Bildung und Wissen l. . . J.«³¹ Auch diese Politiker mußten sich als Rhetores in der Volksversammlung profilieren und durchsetzen. Der Ausdruck Rhetor bezeichnete zu dieser Zeit nicht nur den Redner, sondern war gleichbedeutend mit »Politiker« (*politeuomenos*), während sich die Politiker selber im Hinblick auf den Demos auch als Ratgeber (*symboloi*) verstanden. Die auf Kleon und andere gemünzte Bezeichnung Volksführer (*demagogoi*) nahm unter den spott- und haßerfüllten Attacken der Oberschicht für alle Zeiten eine pejorative Wertigkeit an.³²

Die Weisheit der Vielen hat im aristotelischen Verständnis eine deliberative und eine partizipatorische Dimension. Die Deliberation in der Volksversammlung ist keine Diskussion um der Diskussion willen, sondern Ausdruck und Mittel direkter Beteiligung der Vielen an politischer Willensbildung und Entscheidungsfindung. Die heutige Betonung der Weisheit der Vielen ist auch ein Geltendmachen partizipatorischer Ansprüche. In einer Zeit, in der die Entkopplung von Deliberation und Partizipation betrieben wird, wird von zivilgesellschaftlich engagierten Netzakteuren deren Verknüpfung eingefordert. Es gibt in der Tat einfluß-

reiche Demokratietheorien, die einer Deliberation unter aktiver Beteiligung der Vielen nicht zutrauen, rational akzeptable Ergebnisse zu erbringen. Einem partizipatorischen Verständnis von demokratischer Deliberation wird ein output-orientiertes Demokratieverständnis entgegengesetzt. Die logische Konsequenz sieht Hubertus Buchstein »in der Unterordnung der demokratischen Beteiligung unter die Rationalitätszumutungen moderner Politik. Die heutige Demokratietheorie hat ein Demokratieproblem.«³³ Ein Vorbehalt gegen deliberative Gremien lautet: In heterogenen Gruppen kann sich das produktive Potential der Deliberation wirksamer entfalten als in homogenen Gruppen. Dieser Kritikpunkt beinhaltet eigentlich eine wegweisende Erkenntnis, und Buchstein plädiert dafür, sich erneut antiken Praktiken zuzuwenden und genau zu prüfen, was die demokratische Polis bewogen hat, neben der Wahl mehrstufige Lösungsverfahren einzuführen, um Ratsmitglieder, Richter und Beamte unterschiedlicher Art zu bestellen. Gruppenheterogenität ist nämlich am einfachsten dadurch zu gewährleisten, »dass man die Beteiligten aus einer möglichst großen und heterogenen Grundgesamtheit nach dem Zufallsprinzip zusammenstellt.«³⁴

Deliberation ist in der Demokratie eine Form der Partizipation, und es dürfte weitreichende Konsequenzen haben, wenn die Deliberation von der Partizipation der Vielen abgekoppelt wird. Natürlich ist Deliberation nicht die einzige Form der Partizipation. In Athen schloß die Partizipation vielfältige Praktiken ein – von den differenzierten Verantwortlichkeiten und Tätigkeiten der nach dem Rotationsprinzip bestellten Beamten bis zur aktiven Teilnahme an der symbolischen Reproduktion der Polis als Kultgemeinschaft.

Die Demokratiedebatten der Gegenwart tangieren auch die Diskussionen über Vorzüge und Risiken des Internet. Diese Diskussionen richten sich nicht nur auf technologische, sondern auch auf interaktiv-soziale Prozesse und Möglichkeiten. Insofern ist es nicht verwunderlich, daß sich Überlegungen zur Gestaltung des Internet in Diskussionszusammenhänge gegenwärtiger Demokratietheorien eingliedern; hierbei finden deliberativ-partizipatorische Demokratiemodelle besondere Beachtung. Und da sich Demokratietheorie heute durch eine Neubesichtigung und -erkundung der antiken Polisdemokratie auszeichnet, verwundert es nicht, daß auch in der theoretischen Selbstreflexion der Netzakteure die Antike-Rezeption eine wichtige Rolle spielt. Die Online-Communities, die oftmals viele Millionen Mitglieder haben, stehen vor unaufschiebbaren Struktur- und Gubernationsproblemen, die sie allein schon deswegen lösen müssen, weil ansonsten Datenschutz nicht zu garantieren und Vandalismus nicht abzuwehren ist. So kann es lehrreich sein, auf Initialprozesse in Athen zu blicken und zu hinterfragen, wie sich die Polisgemeinschaft der Vielen strukturiert und selbst regiert hat. Wie hat sie ihre Führungsprobleme gelöst, was ist von ihrer Architektur der Partizipation zu lernen, wie hat sie die Weisheit der Vielen entdeckt und wirksam werden lassen?³⁵

Die Zweifel an der Zukunftsfähigkeit deliberativer Gruppen geht das Web 2.0 in besonderer Weise an. Auch nach Sunsteins Auffassung können Wikis, Open Source Software und Blogs »als die zentralen Orte« angesehen werden, »an denen Deliberationen heute stattfinden – und ihre gesellschaftliche Bedeutung wächst.«³⁶ Sunstein rühmt die »Bereitschaft zahlreicher gut informierter Menschen, sich an der Erstellung der Wikipedia zu beteiligen« und den Umstand, »dass Fehler, die sie dabei machen, gewöhnlich schnell korrigiert werden, einfach weil so viele Köpfe involviert sind.«³⁷ Als deliberatives Forum biete Wikipedia zugleich besondere Orte an, an denen Meinungsverschiedenheiten artikuliert werden können. Eine operationale Dimension gewinnt die Deliberation in Sunsteins Sicht in der durch das Linux-Projekt wenn nicht ausgelöst, so doch maßgeblich beförderten Open Source Bewegung. Auch Blogs könnten deliberative Prozesse im Internet kräftig stimulieren, seien aber mit denselben Risiken behaftet, »die stets mit der Deliberation einhergehen: die Verstärkung von Fehlern, Kaskadeneffekte, verdeckte Profile und Gruppenpolarisierung.«³⁸ Solche Risiken könnten nur durch statistische Gruppen kompensiert werden. Diese findet Sunstein ebenso wie Surowiecki in den in den USA florierenden Wett- oder Prognosemärkten, an denen sich die Vielen einzeln beteiligen können: Gewettet wird auf Wahlausgänge, Konjunkturaussichten, erwartbare Blockbuster-Einspielergebnisse, künftige Oskar-Preisträger, aber auch auf die Wahrscheinlichkeit von Katastrophen, Terroranschlägen, Regimewechsel, Königs- oder Tyrannenmorde. Hierbei würde der statistische Gruppenvorteil für Ergebnisse von hoher Wahrscheinlichkeit sorgen. Auch dies wird als Weisheit-der-Vielen-Effekt interpretiert. Es gibt allerdings einen großen Unterschied zwischen Sunstein und Surowiecki. Sunstein sieht einen entscheidenden Nachteil deliberativer Gruppen darin, daß jede Person der Gruppe weniger mitteile als diese wissen müsse, da nur ein Bruchteil einer verbesserten Gruppenentscheidung dem einzelnen zugute käme. Im Gegensatz hierzu böten Prognosemärkte Menschen den richtigen Anreiz, die ihnen zur Verfügung stehenden Informationen auch mitzuteilen. Die beteiligten Personen könnten nämlich Geld verdienen, wenn sie Recht haben und Geld verlieren, wenn sie einen Fehler machen. Während Sunstein mit großer Selbstverständlichkeit von einer kurzschlüssigen Kosten-Nutzen-Kalkulation egoistischer Einzelner ausgeht, verankert Surowiecki die Weisheit der Vielen in Anlehnung an die Forschungen von Robert Axelrod in einer in der Evolution gewachsenen Bereitschaft zur Kooperation, die auf der Robustheit von Reziprozität beruht.

Regeln, Sitten, Praktiken: Ethische Verhaltensregulation in Online-Communities. – Online-Communities sind technisch durch Internetplattformen ermöglichte soziale Verkehrs- und Gesellungsformen, die über mediale Übermittlungssysteme (E-Mail, Foren, Chat-Systeme, New Boards, Tauschbörsen und anderes mehr) eine Vielheit individueller User an gemeinsame Interessen, Gegenstände, Aktivitäten

binden. Man muß Communities differenzieren: nach der Größe, nach der Kommunikationsdichte, nach der Stärke der Bindungen, nach Formen der persönlichen Identität, nach Schließungs- und Öffnungstendenzen (Exklusion/Inklusion), nach Art der Zusammensetzung (homogene oder heterogene Gruppen), nach Art der Verhaltensregulation (Konventionen, Regeln, Geschäftsbedingungen), nach nonprofit-orientierten und kommerziellen Motivationsstrukturen und – was letztlich entscheidend ist – nach den selbst gesetzten Zielen, Aufgaben, Gegenständen. Aus den Gegenständen, die jeweils im Mittelpunkt der Aktivitäten stehen, läßt sich eine Typologie von Online-Communities ableiten: Communities der kollaborativen Textherstellung und Wissensakkumulation (zum Beispiel Wikipedia); Communities des Social Networking (Freundeskreise wie Friendster, MySpace, Facebook, StudiVZ und Business-Netzwerke wie openBC, LinkedIn, Xing); Communities des Social Sharing (YouTube, MyVideo, delicio.us, Mister Wong); Communities der personalisierten sozialen Selbstverständigung («Blogosphäre» als »vernetzte Konversation« der einzelnen Blogger, Online-Zeitschriften wie Slashdot oder Daily Kos). Wenn IT-Firmen, die über Werbeeinnahmen und als börsennotierte Unternehmen riesige Gewinne erzielen, Millionen Usern kostenlose Dienste anbieten, die diese in einer anderen »Währung«, nämlich persönlichen Daten, bezahlen, dann entstehen kommerzielle Communities. Auch das Online-Versandhaus Amazon oder die Verkaufsplattform eBay bilden Communities. Soziale Netzwerke sind gegen Kommerzialisierung nicht gefeit; sie werden zu kommerziellen Communities, wenn sie unter die Aufsicht von Unternehmen geraten.

In kognitionsorientierten Communities dominieren andere Motive und Optionen der Akteure als in kontaktorientierten Communities, in altersgruppenspezifischen Communities andere als in hobbygeprägten Gruppen, in örtlich gebundenen Communities andere als in solchen mit weltweit verstreuten Kontakten und Metakontakten. In kontaktorientierten Communities, vor allem in Online-Freundeskreisen, wie MySpace, Facebook, StudiVZ und anderen, geht es sehr viel emotioneller zu, spielen Events eine größere Rolle, fallen sehr viel mehr persönliche Informationen an, auch in Form fotografischer und filmischer Selbstdarstellungen in privaten Situationen.

Minimalkriterium einer Online-Community ist die Unterscheidung zwischen Mitgliedern und Nichtmitgliedern. Mitglieder müssen sich anmelden und registrieren lassen, wobei sie teilweise mit erschwerten Bedingungen der Mitgliedschaft zu rechnen haben. Doch dieses Minimalkriterium charakterisiert nicht hinreichend Communities auf der Grundlage des Web 2.0, die ihren Reiz gerade in partizipatorischen Praktiken haben: von der Grunderfahrung der Reziprozität in der Many-to-Many-Kommunikation bis zu nutzergenerierten Inhalten in Verbindung mit Social Networks. Ansonsten können die inneren Bindungen sehr locker sein. Eine E-Mail-Liste kann Hunderte von Mitgliedern umfassen, die füreinander doch Fremde bleiben. Am einen Pol können starke Bindungen entstehen wie in

lokalen Freundeskreisen oder kleinen Communities of Interest; am anderen Pol bieten Plattformbetreiber »solitary ways to be social«. ³⁹ Dieses Spannungsverhältnis zwischen solitär und sozietär ist ein Paradoxon der Online-Kommunikation, darin sich die von Kant verhandelte gesellig-ungesellige menschliche Doppelnatur auf neue Weise ausprägt.

Online Communities lassen verschiedene Ebenen der Interaktion und Partizipation zwischen ihren Mitgliedern erkennen: Diese reichen von Kommentaren zu einem Blog bis zum Eintauchen in die möglichen Welten von Computerspielen wie MMORPGs. Kleine Communities sind oft örtlich gebunden, große, deren Mitglieder nach Millionen zählen, überspringen räumliche, zeitliche und organisatorische Schranken. Communities lassen sich nach den kulturellen Formen unterscheiden, die sich in ihnen etablieren: (1) eine neue, Web-basierte deliberative Kultur von unten; (2) eine neue Web-basierte Kultur der Kontaktaufnahme und -pflege durch *social networking*; (3) eine neue mit Ambivalenzen und Risiken behaftete Kultur des *homo ludens*, die sich in Online-Versionen möglicher Welten entfaltet; (4) eine neue Ökonomie des Teilens und der Großzügigkeit jenseits des Profitdenkens.

Nach Millionen Mitglieder zählende Vielheiten bilden erst dann eine arbeits- und überlebensfähige Community, wenn sie sich strukturieren und für das Gubernatio-Problem, das mit wachsender Gruppengröße dringlich wird, eine von der Mehrheit akzeptierte Lösung finden. Kommerzielle Communities haben Firmenvorstände, die von den Usern selbstverständlich nicht gewählt werden. Nonprofit-Communities müssen ihr Gubernatio-Problem auf andere Weise lösen. Sie tun es zum geringen Teil auf meritokratische Weise – so in Open Software-Projekten wie Apache und Linux. Aber das ist nicht unproblematisch. Ein aufschlußreiches Beispiel für die Entstehung und Lösung des Gubernatio-Problems gibt Clay Shirky. Die Online-Zeitschrift *Slashdot* (News for Nerds, Stuff that matters) hatte sich auf einen quasi-konstitutionellen Grundsatz festgelegt: keine Zensur. Dies erforderte jedoch alternative Regelungen, um die Qualität der Beiträge zu gewährleisten. Als erstes wurde eine Moderation beschlossen, die einer Jury aus angesehenen Community-Mitgliedern übertragen wurde. Dies wurde ergänzt durch eine Moderation der Moderation, gewissermaßen eine Metamoderation, deren Notwendigkeit sich aus der Frage ergab: »Who will watch the watchers?« Als dritte Maßnahme vereinbarte die Community die Vergabe sogenannter Karma-Punkte, die das Bedürfnis nach Anerkennung befriedigen sollten; Karma-Punkte wurden für besondere Wertschätzung und Vertrauenswürdigkeit innerhalb der Community vergeben.

Wir beobachten drei Formen von Verhaltensregulation in Online-Communities:

(1) Eine kommerzielle Firmenleitung gibt Nutzungsbedingungen (*terms of service*) vor, die zugleich als Regeln der Communities gelten. Bis zur Stunde haben Internetanbieter das Recht, die Geschäftsbedingungen einseitig zu verän-

dern. Dies gefährdet den partizipatorischen Charakter der Communities und kann dazu führen, daß sie aufhören, Communities im Sinne des Web 2.0 zu sein.

(2) Allmähliche Entstehung von Konventionen in einem spontanen Prozeß des learning by doing, in dem sich ein System wechselseitiger Erwartungen herauskristallisiert.

(3) Communities geben sich Regeln, in denen bereits gewonnene Erfahrungswerte verarbeitet sind. So hat sich beispielsweise erwiesen: Die altruistische Ethik des kollaborativen Schreibens bei Wikipedia funktioniert nur, wenn sich die Wikipedia-Community, die für jeden Interessenten zugänglich ist, Regeln gibt.

Bei den in der *Wikiquote* niedergelegten Regeln handelt es sich um Umgangstugenden, in denen die Ethik des kollaborativen Schreibens praktikabel wird: Punkt 1 fordert, persönliche Angriffe zu unterlassen und bei Diskussionen und Kritik sachlich zu bleiben. Punkt 2 empfiehlt, jedem Nutzer, der eine Änderung vornimmt, eine gute Absicht zu unterstellen. »Zum gegenseitigen Respekt gehört auch, Änderungen nicht ohne Begründung rückgängig zu machen. Versuche, den Dissens auf der Diskussionsseite des Benutzers zu klären und hole im Zweifel eine dritte Meinung ein.«⁴⁰ Punkt 3 rät zur Freundlichkeit, die schon damit beginnt, keine Anfrage ohne Antwort zu lassen. Punkt 4 verlangt, anderen zu helfen: »Heiße Neuankömmlinge willkommen und hilf ihnen, sich im Dschungel der Wikipedia zurechtzufinden. Antworte, wenn du angesprochen wirst und bedanke dich, wenn man dir geholfen hat.« Punkt 5 empfiehlt Gelassenheit. Punkt 6 erinnert daran, daß alle Wikipedia-Autoren ehrenamtlich sind: »Keiner bekommt Geld für seine Arbeit hier. Wenn du etwas willst, dann bitte darum; du hast keinen Anspruch darauf, dass der Andere etwas sofort erledigt l. . l.« Punkt 7 legt nahe, Verunsicherungen und mögliche Mißverständnisse im Chat-Kontakt mit dem Gegenüber auszuräumen. Punkt 8 fordert dazu auf, die Anonymität von Benutzern zu respektieren: »Bitte veröffentliche niemals den Klarnamen eines Wikipedia-Benutzers oder sonstige Hinweise auf seine Identität ohne seine ausdrückliche Erlaubnis.« Punkt 9 verlangt, Konflikte unter Nutzern/Autoren nicht öffentlich, das heißt unter den Augen Dritter, auszutragen, um Eskalationen zu vermeiden. Punkt 10 empfiehlt, nicht nachtragend zu sein. »Wer lange genug bei Wikipedia mitmacht, gerät sich mit Sicherheit einmal mit anderen in die Haare l. . l Verzeih Beleidigungen, sei bereit, um Entschuldigung zu bitten, und versuche Konflikte nach angemessener Zeit auf sich beruhen zu lassen.« Zu den Regeln im weiteren Sinne gehören auch die Arbeitsregeln, die sich Wikipedia gegeben hat. Die wichtigste Regel ist die Verpflichtung zum »neutral point of view«, auf den wir noch zu sprechen kommen.

Die Beschwörung von Werten reicht aber nicht aus, um ethische Verhaltensweisen zu fördern und zu stabilisieren. Drei Faktoren sind ausschlaggebend: (1) selbstgegebene bzw. freiwillig befolgte *Regeln* der Community; (2) *Sitten*, die sich in Verhaltensweisen einspielen und »einbürgern«; (3) *Sanktionen*, durch die sich

die Community gegen Vandalismus schützt. Auf die Regelsetzung allein, so wichtig sie ist, kann sich die Community nicht verlassen. Regeln sind in dem Maße wirksam, wie sich ihnen gemäße Sitten herausbilden, die Verhaltensweisen und Umgangstugenden ohne jedesmalige reflektierte Bezugnahme auf die Regeln prägen. »Das computergestützte Sozialleben, so viel steht fest, ist überraschend kompliziert. Die Sitten, die es erträglich machen, müssen erst noch entwickelt werden.«⁴¹

Entscheidend für Bestand und Entwicklung von Online-Communities auf der Basis des Web 2.0 ist die Verteidigung und Kultivierung der partizipatorischen Praktiken. »Praktiken vermitteln zwischen Werten und Strukturen [..] Durch partizipatorische Praktiken werden Werte wie Individualität, Gemeinschaft und moralische Reziprozität im Leben der individuellen Bürger manifest und verhaltenswirksam. Durch die Praktiken werden die Strukturen der Gouvernementalität mächtige Werkzeuge für das Handeln der Bürger und die von ihnen angestrebten Veränderungen.«⁴²

Die Wiederkunft des Diallaktes oder die Stunde des »tertius arbiter«. – In einer tiefen sozialpolitischen Krise, als massenhafte Schuldklaverei und scharfe Polarisierung von Arm und Reich die Stadt Athen an den Rand des Bürgerkriegs brachten und die Furcht vor der Errichtung einer Tyrannis umging, kamen Aristokraten und Volk mehrheitlich überein, Solon die Rolle eines »gesamtgemeindlichen Schiedsrichters« zu übertragen; man erhoffte sich von ihm, einen sozialen Ausgleich zustande zu bringen und den Rechtsfrieden wiederherzustellen. Diallaktes, Versöhner, Wieder-ins-Lot-Bringer waren die Bezeichnungen für dieses mit gesetzgeberischen Vollmachten ausgestattete Amt, das Solon mehrere Jahre hindurch mit Erfolg wahrgenommen hat.

Auf der einen Seite vollbrachte Solon die »Lastenabschüttlung«, durch die die Bauern von der Schuldknechtschaft befreit wurden, auf der anderen Seite führte er eine timokratische Neuordnung der Bürgerschaft ein, die in vier Einkommensklassen mit entsprechend abgestuften Abgaben und Verpflichtungen im Militärdienst aufgeteilt wurde. Der Mittelstand der Werkstattbetreiber und Händler wurde integriert und gefördert. Die mehrheitlich lohnabhängigen Vielen wurden in die neu geschaffene Klasse der Theten, vornehmlich der Matrosen der attischen Flotte, eingestuft und zugleich als Politen eigenen Rechts aufgewertet (Zutritt zur Volksversammlung und zu den Geschworenengerichten). Sämtliche Staatsämter blieben den ersten drei Klassen vorbehalten, die Archonten und Schatzmeister mußten der ersten Klasse angehören. Die legale Einsetzung eines Diallaktes mit den Befugnissen eines Gesetzgebers wurde als Aisymnetie auf der einen Seite vom legalen Königtum, auf der anderen Seite von der Tyrannis abgegrenzt. Die Aisymnetie war eine besondere und singuläre Form, die Aristoteles eine »gewählte Tyrannis« genannt hat. Die zeitlich befristete legale Übertragung außerordentli-

cher Vollmachten unterschied sich von der Usurpation, dem eigentlichen Makel der Tyrannis, ohne daß diese immer einer Gewalt- oder Willkürherrschaft sein mußte. Die Grundbedeutung von Aisymnetes, Kampfrichter, wurde vom Sport auf das Soziale übertragen: Der Aisymnetes ist ein sozialer Richter, der die Anteile (*aisa*: gebührender Teil, Anteil, im übertragenen Sinne auch Schicksal) verteilt. Eben dies hat Solon zu leisten versucht.

Indem er die Umwandlung vorstaatlichen in staatliches Recht vorantrieb, hat er durch seine Gesetzgebung neue Möglichkeiten geschaffen, um Widerstreit als Rechtsstreit auszutragen. Die erstmalige schriftliche Aufzeichnung der Gesetze hat dazu beigetragen, ein Polisbewußtsein zu schaffen, das in einer Rechtsordnung verankert war. Solon hat seine Position als *tertius arbiter* in seinen Gedichten vielfach reflektiert, er hat vor allem die Schwierigkeiten des Vermittelns und die Widerstände, auf die er stieß, zur Sprache gebracht. Er mußte sowohl die Aristokraten als auch die Vielen für sich gewinnen, und um sie zu gewinnen, hat er im Gestus einer politischen Scheltrede beiden Seiten ihre Torheiten vor Augen geführt. Solon gilt aber auch als einer der Urheber der *Polloi*-Antithese, das heißt der Abgrenzung der Philosophie von den Vielen (*hoi polloi*: die Vielen): »Einzel wandelt ein jeder von euch auf fuchsischer Fährte, / Aber zur Masse vereint handelt ihr ohne Verstand I . . I.«⁴³

Aus den Vielen mußten erst selbstbewußte politische Viele werden, bevor von ihrer Wohlberatenheit (*euboulia*) gesprochen werden konnte. In vielen griechischen Städten wurden zu dieser Zeit zwischen feindlichen Lagern vermittelnde *tertii arbitri* als Schiedsrichter (*aisymneteis*, *diallakteis*) bestellt.⁴⁴ Später haben die *Diallakteis* im zivilgesellschaftlichen Bereich eine wichtige Rolle gespielt: In der attischen Polisdemokratie wurden private Rechtsstreitigkeiten nicht vor Gericht gebracht, bevor nicht versucht worden war, in einem außergerichtlichen Schiedsverfahren einen Vergleich zu erzielen. Verantwortlich dafür waren Schiedsrichter (*diatetai*), die jeweils aus den Reihen der im sechzigsten Lebensjahr stehenden Politen durch Los bestimmt wurden. Jeder Bürger war verpflichtet, »die Schiedsfälle, die ihm durch das Los zufallen, zu übernehmen und abzuschließen. Denn das Gesetz bestimmt, daß jemand, der nicht Schiedsrichter wird, wenn er aufgrund seines Alters an der Reihe ist, das Bürgerrecht verliert, außer wenn er in jenem Jahr gerade ein Amt innehat oder außer Landes weilt I . . I.« (Aristoteles, *Ath. Pol.* 53, 5)⁴⁵ Konnte der Schiedsrichter keinen Vergleich erzielen, mußte er einen Schiedsspruch fällen, der beiden Parteien vorgelegt wurde. Stimmten sie zu und waren sie bereit, sich an den Schiedsspruch zu halten, galt der Fall als abgeschlossen. War einer der beiden Prozeßgegner nicht einverstanden, konnte er die Überweisung des Falls an das Gericht verlangen; dann mußte der Schiedsrichter sämtliche Materialien des Schiedsprozesses in versiegelter Form an das Gericht übergeben, das den Fall übernahm. Auf diese Weise konnte ein großer Teil von Privatprozessen aus der regulären Gerichtsbarkeit ausgelagert werden; auch dies

war ein Baustein in der Architektur der Partizipation. Dies haben auch Manville und Ober hervorgehoben und den heuristischen Wert eines solchen vor- und außergerichtlichen Schiedsverfahrens auch für die Gegenwart unterstrichen. Als Diallaktes zu fungieren, »war eine Rolle, die einen ausgeprägten Sinn für Fairness und langjährige Erfahrung im Leben der Organisation erforderte [. . .]. Das System der Citizen-Arbitrators war abhängig von einem relativ hohen Grad wechselseitigen Vertrauens unter den Bürgern und von der allgemeinen Überzeugung, der unabhängige Schiedsrichter [englischer Terminus: *arbitrator*] würde fair und unparteilich urteilen.«⁴⁶

In der Wirkungsgeschichte dieses alten Prinzips der Vermittlung und Schlichtung von Streitfällen durch *tertii arbitri* ist durch die Bestellung von Moderatoren in Online-Communities in abgewandelter Form und mit neuen Aufgaben ein neues Kapitel eröffnet worden. Exemplarisch hierfür ist die offene Online-Enzyklopädie Wikipedia. Oftmals sind die Gründer von Communities auch ihre ersten Gubernatoren. Das war auch im Falle von Wikipedia so. Der größte persönliche Einfluß – vor allem in der englischsprachigen Wikipedia – wird dem Gründer Jimmy Wales zugestanden, »der mit seiner persönlichen Autorität lange Zeit Konflikte in der Gemeinschaft schlichtete. Einen Teil seiner Aufgaben in der englischsprachigen Wikipedia übertrug er Anfang 2004 einem von den Teilnehmern gewählten »Arbitration Committee«. Diese, einem Schiedsgericht vergleichbare, Institution existiert auch in anderen Sprachversionen, unter anderem in der deutsch- und französischsprachigen Wikipedia.«⁴⁷ Für eine solche Gruppe von *tertii arbitri* besteht im offenen Prozeß des kollaborativen Aufbaus einer Online-Enzyklopädie erhöhter Bedarf. Das Qualitätsgefälle, die explizit kenntlich gemachte Unfertigkeit vieler Beiträge, die vielen Desiderate und die Anhäufung nichtwissenswerten Wissens: All das ist unübersehbar, spricht aber nicht gegen das Prinzip, neben akademisch ausgebildeten Autoren auch *special interest*-Autoren (zum Beispiel Hobbyforschern) und unterschiedlich qualifizierten Laien-Autoren eine Chance zu geben, sofern sie nichttriviale Beiträge liefern. Doch es kommt immer wieder zum Meinungsstreit zwischen Autoren und sogar zu einseitigen Textveränderungen, die einen *edit war* auslösen können. In solchen Fällen einen Konsens zu finden, übersteigt die Kompetenz der von der Autorengemeinschaft gewählten Administratoren, deren Entscheidungen mitunter umstritten sind.

Von Wikipedia-Autoren wird erwartet, daß sie beim Schreiben selber die Perspektive eines *tertius arbiter* einnehmen. Der neutrale Standpunkt – der »neutral point of view« – verlangt, die mit dem Gegenstand eines Lemmas verbundenen unterschiedlichen bzw. gegensätzlichen Standpunkte angemessen zu berücksichtigen.⁴⁸ Die Forderung, Autoren sollten stets wertfrei agieren, führt in ein Paradoxon, da sie die Bewußtheit der eigenen, nicht immer bewußten, Wertprämissen voraussetzt. Es kommt Wikipedia aber wohl vor allem darauf an, »lediglich auf Außenwirkung bedachte Selbstdarstellung von Behörden, Institutionen, Parteien,

Unternehmen, Vereinen, Personen etc.« ausdrücklich zu unterbinden.⁴⁹ Auf der anderen Seite wird davon abgeraten, »konkurrierende Sichtweisen möglichst im gleichen Umfang wiederzugeben«. Das heißt nichts anderes, als daß ausgewählt und gewichtet werden muß: Dies ist aber wiederum eine Form der Wertung. Wichtig ist der Umgang mit Minderheitenmeinungen. Sofern diese »bereits historisches Gewicht haben, dadurch dass sie öffentlich entsprechend häufig diskutiert werden, ist es angebracht, die betreffenden Standpunkte und ihre Diskussion sowie die gesellschaftlichen, politischen, wirtschaftlichen usw. Auswirkungen in angemessenem Umfang zu erwähnen.«⁵⁰

Der »Lebenszyklus der Mitgliedschaft« in Online-Communities. – Spontane Strukturierungsprozesse in Online-Communities hat im Hinblick auf Akteurkonstellationen als eine der ersten Internetanthropologen Amy Jo Kim untersucht.⁵¹ Nach Amy Jo Kim beginnen Mitglieder von Online-Communities ihr Leben in der Community als Besucher (*visitors*) oder Lurkers. Wenn sie diese Schwelle überschreiten (was zuweilen die Überwindung von Barrieren der Mitgliedschaft bedeutet), werden die interessierten Personen Novizen und partizipieren an der Community. Nachdem sie eine Zeitlang aktiv etwas beigesteuert haben, werden sie reguläre Mitglieder (*regulars*) der Community. Wenn sie eine weitere Barriere überwunden haben, werden sie führende Akteure (*leaders*). Und wenn sie auf eine längere Zeit aktiver Partizipation zurückblicken können, gehören sie zu den Veteranen (*elders*). Dieser Lebenszyklus der Mitgliedschaft wiederholt sich in unterschiedlichen Communities. In ihren Untersuchungen zu Communities of Practice haben Jean Lave und Etienne Wenger den Zyklus modifiziert, der sich nach dem Vorschlag des englischsprachigen Wikipedia-Artikels zum Stichwort *Virtual Community* wie folgt systematisieren läßt. (1) Peripherer Akteur (*lurker*). Er schaut dem online sich darstellenden Leben der Community zu und besichtigt die Inhalte. (2) Der Ankömmling (*unbound*) oder Novize. Er beginnt soeben, sich in der Community zu engagieren. Er fängt an, Inhalte beizusteuern, greift vielleicht auch schon in Diskussionen ein. (3) Insider (*regular*). Er trägt regelmäßig etwas zu Community-Diskussionen und -Inhalten bei und interagiert mit anderen Mitgliedern. (4) Spielführer (*boundary, leader*). Er ist ein bewährter Partizipant, der sich mit anderen regulären Mitgliedern verbindet, um weiterreichende Konzepte für die Community zu entwerfen. Die Community schenkt seiner Meinung große Beachtung. (5) Ausfahrender (*outbound, elder*) oder Veteran. Er verläßt die Community aus unterschiedlichen Gründen: Seine Interessen haben sich verändert, die Community hat sich in eine Richtung bewegt, die er nicht gutheißen kann, oder es fehlt ihm schlicht die Zeit. Wir können diese Positionen auch zusammenfassen als peripherer Akteur, einsteigender Akteur, regulärer Akteur, führender Akteur und aussteigender Akteur.

Man erkennt, wie temporär die verschiedenen Akteur- und Zuschauerpositionen

individuell wahrgenommen werden. Das gilt auch für die Position des Dritten in ihren verschiedenen Varianten, die im Lebenszyklus der Mitgliedschaft in Online-Communities bisher nicht ausdrücklich berücksichtigt ist. Der (auf das Leben der Community bezogen) periphere Akteur, aus der Sicht der Community ein sich anschleichender Lurker, besucht eine Plattform als zusehauender Dritter. Der Novize beginnt die Zuschauerfunktion mit der Einstellung eines Co-Akteurs zu verschmelzen; er ist auf dem Weg zum »Zuschauspieler«. Sobald er online eine Lebensäußerung von sich gibt, ist er selber den medialisierten Blicken anderer Online-Partizipanten ausgesetzt, die seine Kontaktbemühungen entgegenkommend oder abwartend verfolgen. Georg Simmel hat neben einzelnen Drittakteuren auch die »vielen Dritten« eingeführt, die auch als Gruppe, das heißt als strukturierte Vielheit auftreten können (*multitudo tertii partem agens*). Wenn sich vom Hintergrund der Community akzentuierte Zweierbeziehungen (zum Beispiel in Streitfällen zwischen Wikipedia-Autoren) abheben, kann die Community vieler Dritter zusehen und beide Seiten in ihrem Verhalten bewerten.

Wie aktiv ist das regelmäßige Mitglied? Will Hill hat eine *participation inequality power rule* aufgestellt. Hill sagt: »Ein Hauptgrund dafür, dass *user contributed content* selten in eine wirkliche Community mündet, ist die Tatsache, dass alle Aspekte des Internetgebrauchs durch eine schwerwiegende *participation inequality* charakterisiert sind.«⁵² Nach dieser empirisch gestützten *participation inequality power rule* sind 90 Prozent der Mitglieder einer Community Lurker, 9 Prozent gelegentlich eingreifende Akteure und nur ein Prozent regelmäßig aktive Partizipanten. Daraus würde folgen, daß viele User auf einer bestimmten Stufe des Lebenszyklus der Mitgliedschaft verharren. Das gilt insbesondere für die Lurker, deren Distanziertheit alles partizipatorische Interesse überwiegt. Ihre Mitgliedschaft beschränkt sich im wesentlichen auf die Akte solitärer Nutzung der Angebote der Community. Die neun Prozent gelegentlich Mitwirkenden, die ebenso im Lebenszyklus der Mitgliedschaft in Online-Communities fehlen, haben stärkere Aufmerksamkeit verdient; sie sind die wichtigste Ressource einer Community. Sie begnügen sich mit der Position des Co-Akteurs, ergreifen kaum jemals die Initiative und streben nicht an, zu den führenden Akteuren aufzurücken. Sie sammeln keine Karma-Punkte besonderer Wertschätzung und Vertrauenswürdigkeit innerhalb der Community, doch die Bereitschaft zu aktiver Beteiligung ist vorhanden; sie bedarf nur bestimmter Gelegenheiten, Anreize, Herausforderungen, um wirksam zu werden. Manville und Ober weisen darauf hin, daß es in der demokratischen Polis neben der Verpflichtung, für das Wohl der Polis aktiv zu werden, auch ein Recht von negativer Bestimmtheit gab: der Polisbürger »ist tatsächlich frei, seine Zeit für seine eigenen Projekte aufzuwenden, frei, nicht in jeder Facette öffentlicher Entscheidungsfindung, Urteilsbildung und Beschlussausführung für eigene unmittelbare Teilnahme zu optieren [...] . J. Tatsächlich waren die Sitzungen der Volksversammlung selten von mehr als einem Viertel der teilnahmeberechtig-

ten Bürgerschaft besucht. Ebenso hat sich nur eine Handvoll der Anwesenden regelmäßig zu Wort gemeldet; eine größere Zahl von Bürgern hat das Wort vor allem dann ergriffen, wenn ihre Sachkenntnis gefragt war. Wie wir anzuerkennen haben, bedeutet die Pflicht zum Engagement nur, dass jeder Bürger *periodisch* an der Regierung der Organisation aktiv teilzunehmen hatte. Das Wohl jedes einzelnen und aller zusammen ist nicht ausschließlich dann gewährleistet, wenn sich jeder Bürger ständig in den Entscheidungsprozessen der Community engagiert. Das Wohl aller und des einzelnen ist vielmehr dann erreichbar, wenn alle anerkennen, dass jeder die Gelegenheit wahrnimmt, sich von Zeit zu Zeit direkt zu engagieren.«⁵³

Modalitäten des Zuschauerseins. – Die Untersuchung der Zuschauerfunktion in unterschiedlichen Formen des sozialen Verkehrs in ihren historisch variablen und funktionell differenzierten Ausprägungen ist noch immer ein Desiderat. Das betrifft auch die Akteur- und Zuschauerkonstellationen im Internet; diese sind nicht isoliert zu betrachten, sondern müssen in medien- und kulturgeschichtliche Zusammenhänge hineingestellt werden. Es erweist sich einmal mehr: Wir benötigen eine Kulturgeschichte der Zuschauweisen und Zuschaueraktivitäten, so wie es seit langem schon eine Geschichte von Lektürewesen und Leserhaltungen gibt. Die Konzeptualisierung der Zuschauerfunktion läßt sich bis auf Homer zurückverfolgen: »Sagt mir nun, Musen! die ihr die olympischen Häuser habt – / Denn ihr seid Göttinnen und seid zugegen bei allem und wißt alles, / Wir aber hören nur die Kunde und wissen gar nichts –« (*Ilias* II, 484–486). Während die Musen alles wissen aufgrund ihrer allgegenwärtigen Augenzeugenschaft, kennen die Poeten die Ereignisse, die sich in der Vergangenheit zugetragen haben, lediglich vom Hörensagen. Die Musen verkörpern die mythische Form der Augenzeugenschaft. Augenzeugenschaft ist das Wahrheitskriterium in oralen Kulturen. Das auf Augenzeugenschaft beruhende Wissen wurde überliefert durch Hörensagen. Hörensagen ist in letzter Instanz von der Augenzeugenschaft abgeleitet und bildet Tradition.

Der Augenzeuge ist häufig ein *spectator sine voluntate*, sein Zuschauerverhalten muß in keiner Weise bewußt und beabsichtigt sein. Jeder soziale Akteur ist ein potentieller Augenzeuge von Ereignissen, in die er verwickelt ist. Er kann später als ein Zeuge befragt werden. Auf diese Weise kann er post festum zum Träger einer Zuschauerfunktion werden – allein deswegen, weil er zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort war. Er ist ein *spectator per occasionem*. Der bewußt eine Zuschauerposition einnehmende Dritte (*spectator voluntarius*) ist sehr viel besser in der Lage, jenen Abstand zu halten, der eine Reflexionsdifferenz aufkommen läßt, die in anderen Fällen nur post festum wirksam wird. Auch Solon agierte im Spannungsverhältnis von *engagement* und *detachment* (um einen Begriff von Norbert Elias aufzugreifen). In mythopoetischer Beschwörung der

Dike als Göttin der Gerechtigkeit warnte er seine Mitbürger vor dem Irrglauben, sie würden bei ihrer Verletzung heiliger Grundsätze der Dike nicht gesehen werden: » sind sie nur deshalb reich, weil sie dem Unrecht gefrönt / l. . I / schonen nicht Tempelbesitz, auch nicht die Güter des Staats, / rauben, ein jeder aus anderem Quell ihr Vermögen zusammen; / heilige Grundsätze der Dike beachten sie nicht, / die, wenn auch schweigend, was immer geschah und geschieht, sich mit anschaut / und zu gegebener Zeit strafend und rächend erscheint.« (Solon, *Eunomia*, 11–16)⁵⁴ Daß Dike alles mit ansieht, was immer geschah und geschieht, erinnert wiederum an das Musenwissen, doch in Dikes Fall verbindet sich die schweigende Zeugenschaft mit richtender Abrechnung. Auch Solon, der sterbliche Wortführer der Dike, schaut auf alles hin. Er verschließt nicht die Augen, läßt sich weder einschüchtern noch korrumpieren. Der Diallaktes kann sein Werk ohne die Reflexionsdifferenz des Zuschauers nicht vollbringen.

Wir haben drei grundlegende Formen des Zuschauers zu unterscheiden: den teleopraktischen, den sympraktischen und den parapraktischen Zuschauer. Im Normalfall ist der User kein parapraktischer Zuschauer, der die »Lust an der Gestaltung selbst« (Aristoteles) genießt und einen ästhetischen Einstellungswechsel vollzieht. Eine parapraktische Zuschauhaltung nimmt der User ein, wenn er ästhetisch Innovatives und Herausforderndes entdeckt, das seine Sinne und Präferenzen anspricht oder schockiert: innovative Formbildungen, -mischungen, -zerstörungen wie zum Beispiel das Phänomen der *mashups*, der »Remix-Kultur für alles, was sich zerschneiden, verändern und neu zusammensetzen lässt«.⁵⁵ *Mashup* ist der ästhetische Formausdruck der Möglichkeit, Inhalte nicht nur zu tauschen und zu bewerten, sondern auch zu verändern und zu rekombinieren. Dazu gehört auch eine neue Verbindung zwischen den Künsten und den Sinnen wie die parodistische Tonbearbeitung von Filmmaterial. Der ästhetische Einstellungswechsel zum parapraktischen Zuschauen kann auch durch Fotografien und selbst produzierte Videofilme mit ungewöhnlichen Form- und Ausdruckswerten hervorgerufen werden.

In der Regel ist der User aber auch kein teleopraktischer Zuschauer, das heißt, er ist nicht jemand, der allein an einer taktischen Verhaltensausrichtung interessiert ist. In einem solchen Fall ist die Zuschaufunktion nämlich einem speziellen Handlungszweck untergeordnet, Zuschauen ist lediglich Mittel zum Zweck. Dies trifft in besonderer Weise auf den *tertius explorans* zu, kann aber auch auf den *tertius gaudens* ausgedehnt werden.

Der User ist vornehmlich ein sympraktischer Zuschauer, das Zuschauen ist in die Praktiken des Networking eingebunden. Er muß das Vergnügen, den Netzdarbietungen anderer Akteure und ihren Online-Interaktionen zuzuschauen, nicht aufgeben, und er muß nicht aufhören, sich selbst als Mitspieler und Zuschauer, als »Zuschauspieler« einzubringen, während er sich hoffentlich dessen bewußt ist, daß er sich stets auch den Augen Dritter präsentiert.

Der zuschauende Dritte ist nicht einfach in einer einzelnen Phase des Lebenszyklus der Community-Mitgliedschaft vorherrschend, etwa in der Phase des Lurkers. Er ist vielmehr in allen Phasen anwesend, und zwar in einer jeweils unterschiedlichen Ausprägung der Zuschauerfunktion, in einem jeweils unterschiedlichen Verhältnis von Praxis und Kontemplation, Engagement und Distanziertheit, zur-Schau-stellenden und zuschauenden Aktivitäten. Sowenig der User persönliche Informationen leichtfertig preisgeben darf, sowenig kann er auf die Reflexionsdifferenz des Zuschauers verzichten, die ihn gegen destruktive Zweite und unbefugte Dritte wappnet.

Anmerkungen

- 1 Vgl. auch Michael Franz, Eleonore Kalisch: *Tertius Spectans. Die spektatorische Situation als spezifische Zeichensituation*, in: *Weimarer Beiträge*, 4/2008.
- 2 Vorliegender Beitrag konzentriert sich unter dem Gesichtspunkt des spektatorischen Potentials des Web 2.0 auf Akteur- und Zuschauerkonstellationen. Aus Raumgründen können andere kulturgeschichtlich bedeutsame Problemstränge nicht behandelt werden: Geschichte des Internet; Ökonomie des Web 2.0 zwischen Markt und Non-profit; die rechtliche Seite des Internet, insbesondere die dringend notwendige Reform des Urheberrechts.
- 3 Zitiert nach Martin Szugat, Jan Erik Gewehr, Cordula Lochmann: *Social Software. Blogs, Wiki & Co.*, Frankfurt/Main 2006, S. 17. Benutzt werden auch die dort gegebenen deutschen Übersetzungen.
- 4 Georg Simmel: *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, in: Simmel: *Gesamtausgabe*, hg. von Otthein Rammstedt, Bd. 11, Frankfurt/Main 1992, S. 104.
- 5 Ebd., S. 106.
- 6 Ebd., S. 114 f.
- 7 John Palfrey, Urs Gasser: *Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben. Was sie denken. Wie sie arbeiten*, München 2008, S. 28.
- 8 Alexander Endl: *Die Zukunft im Web 3.0 - Eine Vision*, <http://www.drweb.de/magazin/die-zukunft-im-web-30-eine-vision/p.1/4>, Zugriff: 15.9.2009.
- 9 Willi Schroll, Andreas Neef: *Web 2.0 - was ist dran?* Teil I, http://www.z-punkt.de/fileadmin/be_user/D_Publikationen/D_Arbeitspapiere/Web_2.0_-Teil_1.pdf, p. 2/6, Zugriff: 14.9.2009. Vgl. hierzu Willi Schroll, Ben Rodenhäuser, Andreas Neef: *Mash Up Your Business. Der Web 2.0 Report*, hg. Z_punkt GmbH The Foresight Company, Essen-Karlsruhe-Berlin 2007.
- 10 Ebd., S. 4.
- 11 Ebd.
- 12 Ebd., S. 2.
- 13 Chris Anderson: *The Long Tail. Nischenprodukte statt Massenmarkt. Das Geschäft der Zukunft*, München 2009, S. 64.
- 14 http://de.wikipedia.org/wiki/Open_Source, p. 1f/5. Zugriff: 13.9.2009.
- 15 Anderson: *The Long Tail*, S. 18 f.
- 16 Schroll/Neef: *Web 2.0 - was ist dran?* Teil I, S. 4.
- 17 Don Tapscott, Anthony D. Williams: *Wikinomics. Die Revolution im Netz*, München 2007, S. 98.

- 18 Ebd., S. 149.
- 19 Zum Projekt »Google Buchsuche« erscheint demnächst ein Aufsatz in den *Weimarer Beiträgen*.
- 20 Tappscott/Williams: *Wikinomics*, S. 150.
- 21 Brook Manville, Josiah Ober: *A Company of Citizens. What the World's First Democracy Teaches Leaders about Creating Great Organizations*, Boston Mass. 2003. Fundamental für diese Zusammenhänge ist ein früheres Buch von Josiah Ober: *Mass and Elite in Democratic Athens. Rhetoric, Ideology, and the Power of the People*, Princeton New Jersey 1989.
- 22 James Surowiecki. *Die Weisheit der Vielen. Warum Gruppen klüger sind als Einzelne und wie wir das kollektive Wissen für unser wirtschaftliches, soziales und politisches Handeln nützen können*, München 2005, S. 58.
- 23 Ebd.
- 24 Cass R. Sunstein: *Infotopia. Wie viele Köpfe Wissen produzieren*, Frankfurt/Main 2009, S. 65.
- 25 Aristoteles: *Politik*, übersetzt und hg. von Olof Gigon, München 1981, S. 119.
- 26 Dabei erkennt Sunstein die Tatsache, daß sich schon bei Aristoteles die urteilsmäßige Gruppenüberlegenheit mit dem statistischen Gruppenvorteil verbindet, wie dies auch bei Surowiecki der Fall ist. Darauf hat der Sozialpsychologe Peter R. Hofstätter bereits 1957 aufmerksam gemacht. Bei Aristoteles sei vorausgesetzt, »daß in der Menge der Beurteilenden die Durchschnittsrichtigkeit der Urteile größer als Null sei. Sofern dieses Postulat aber erfüllt ist, läßt sich bei Problemen der Beurteilung in der Tat immer damit rechnen, daß die Gruppenleistung der Durchschnittsleistung der Gruppenmitglieder überlegen sein wird [...] Dieses Phänomen ist selbst aber gar nicht von soziologischer Natur, es handelt sich vielmehr um eine rein statistische Naturgesetzlichkeit. Ihre Deduktion bedarf bloß der Annahme, daß die Urteilsfehler der einzelnen [...] einander (näherungsweise) die Waage halten.« Peter R. Hofstätter: *Gruppendynamik. Kritik der Massenpsychologie*, durchgesehene und erweiterte Neuauflage, Hamburg 1971, S. 36. Im Falle von Schätzungen hält es Peter R. Hofstätter für einen Erfahrungswert, daß die Gesamtheit aller Schätzungen oft richtiger sei als die meisten Einzelschätzungen. Allerdings läßt sich Deliberation nicht auf Schätzungen reduzieren, auch wenn Schätzungen innerhalb der Deliberation eine große Rolle spielen.
- 27 Philip Brook Manville: *Ancient Greek Democracy and the Modern Knowledge Based Organization: Reflections on the Ideology of the Two Revolutions*, in: Josiah Ober and Charles Hedrick (Eds.): *Demokratia. A Conversation on Democracies, Ancient and Modern*, Princeton, New Jersey 1996, S. 380.
- 28 Aristoteles: *Politik*, übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Eugen Rolfes, mit einer Einleitung von Günther Bien, Hamburg 1990, S. 98; der eingangs von Sunstein zitierte *Politik*-Auszug: Aristoteles: *Politik*, übersetzt und hg. von Olof Gigon, München 1981, S. 119.
- 29 Vgl. Reimar Müller: *Die epikureische Gesellschaftstheorie*, Berlin 1972.
- 30 Moses I. Finley: *Antike und moderne Demokratie*, Stuttgart 1987, S. 25. Finley schreibt weiter: »Die Konzentration der Entscheidungsbefugnisse der Volksversammlung, die weitreichende Aufteilung und der periodische Wechsel in der Geschäftsführung und ›Verwaltung‹, die Bestimmung von Magistraten und Richtern durch das Los, das Fehlen einer besoldeten Bürokratie, die aus der Bürgerschaft besetzten Geschworenengerichte, all dies diente dazu, die Bildung eines Parteiapparates und somit einer institutionalisierten politischen Elite zu verhindern.« Ebd., S. 29.

- 31 Jochen Bleicken: *Die athenische Demokratie*, 3. Aufl., Paderborn–München–Wien–Zürich 1991, S. 140.
- 32 »Debatten vor einer Hörschaft von mehreren tausend Mann unter freiem Himmel mit dem Ziel, Stimmen zu gewinnen: das bedeutete Redekunst im strengen Wort-sinn [. . .] Kleons Art des Auftretens mag ungeschliffen und prahlerisch gewesen sein, aber wie ernst ist Aristoteles' Bemerkung [. . .] zu nehmen, daß er der erste Mann war, der »schrie und schimpfte? Sollen wir uns vorstellen, daß Nikias flüsterte, wenn er Kleon vor der Volksversammlung entgegnet? Offensichtlich ist das eine leichtfertige Betrachtungsweise und nichts weiter als der Ausdruck von Klassenvorurteilen und Snobismus.« M. I. Finley: *Athenische Demagogen*, in: *Das Altertum*, im Auftrage der Sektion für Altertumswissenschaft bei der Deutschen Akademie der Wissenschaften zu Berlin hg. von Johannes Irscher, 11(1965)2, S. 72 und 74.
- 33 Hubertus Buchstein: *Demokratie und Lotterie. Das Los als politisches Entscheidungsinstrument von der Antike bis zur EU*, Frankfurt/Main–New York 2009, S. 366.
- 34 Ebd., S. 384.
- 35 Die mit Emphase vorgetragene These von der Weisheit der Vielen geht weit über die seit den 1960er Jahren vollzogene Abkehr von »apokalyptischer« Kulturkritik hinaus. Sie ist ein auf Argumente von unterschiedlicher Schlüssigkeit gestützter Bruch mit einer philosophischen Abwertungstradition, die bis in die Antike zurückreicht und unter der Fragestellung »Der Philosoph und die Vielen« seit langer Zeit ein Untersuchungsfeld von Althilologen und Philosophiehistorikern ist. Zu den Anfängen des philosophischen Denkens gehört die Problematisierung des *argumentum e consensu* (der Berufung auf die übereinstimmende Meinung aller oder der meisten Menschen), das bereits in vorphilosophischer, begrifflich nicht ausformulierter Gestalt greifbar ist. In vorphilosophischer Gestalt verweist das Argument auf die Überzeugungen des »natürlichen Bewußtseins« (Hegel) in seinem »Vertrauen und [. . .] unbefangenen Glauben an die geltende Sitte und Religiosität«. Georg Wilhelm Friedrich Hegel: *Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie*, hg. von Gerd Irritz, 3 Bde., 1. Band, Leipzig 1971, S. 536. Wenn die Philosophie das *argumentum e consensu* problematisiert, heißt das nicht, daß sie es schlechthin verwirft; vielmehr wird das Argument erst wirklich expliziert, als in Griechenland das »Bedürfnis nach Reflexion« erwacht. Hans Dieter Voigtländer zeichnet diesen Vorgang nach und faßt ihn wie folgt zusammen: »Der Weg zu dem ausdrücklichen Consensus-Argument führt über die Reflexion des in den traditionellen Nomoi, ungeschriebenen und geschriebenen, vorliegenden allgemeinen Werte-setzenden Denkens und er führt zugleich über die Kritik des Nomos, insofern in ihm – im Gegensatz zu dem, was wirklich *alle* Menschen denken – Beschränkung und Willkür entdeckt werden.« Hans Dieter Voigtländer: *Der Philosoph und die Vielen*, Wiesbaden 1980, S. 99. In philosophischer Gestalt, die am frühesten greifbar ist in der Sokratik und in anderer Weise auch in der Sophistik, reicht das *argumentum e consensu* vom Vertrauen in die gattungsspezifische Einsichtsfähigkeit des Menschen über interkulturelle Verständigungsformen in ethischen Grundfragen bis zum »Glauben an die normsetzende Kraft der Sprach- und Traditionsgemeinschaft der Polis«. Diesen Glauben teilte auch Sokrates, selbst wenn er immer stärker in Gegensatz zur Mehrheitsmeinung geriet; durch sein Schicksal hat er viel zur Verfestigung der von Voigtländer als Polloi-Antithese (*hoi polloi*: die Vielen) bezeichneten Gegnerschaft der Philosophen zu den Vielen, die selber zum Topos wurde, beigetragen. Letztlich ist diese Antithese der Ausdifferenzierung der kulturellen Formen im Zivilisationsprozeß geschuldet. Auch wenn sich die philosophische Episteme vom Bereich der Doxa absetzt, hat sie die wie auch immer streitbare (und herausfordernde)

- Verbindung zur Doxa nicht abreißen lassen. Aristoteles hat in der *Topik* den Bereich der Doxa wissenschaftlicher Bearbeitung zugänglich gemacht. Er hat die Argumentationsverfahren analysiert, in denen die Doxa auf kontrollierte Weise produktiv werden kann. Insofern hat er das *argumentum e consensu* erstmals methodologisch formuliert.
- 36 Sunstein: *Infotopia*, S. 180.
- 37 Ebd., S. 184.
- 38 Ebd., S. 265.
- 39 Nicholson Baker: *The Charms of Wikipedia*, in: *The New York Review of Books*, 55(2008)4 (March 20), <http://www.nybooks.com/articles/21131>, p. 3/9, Zugriff: 4.9.2009.
- 40 *Wikiquote*. <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikiquote>, p. 1/2, Zugriff: 10.7.2009.
- 41 Jörg Blech, Julia Bonstein, Manfred Dworschak, Marco Evers, Ansbert Kneip, Martin U. Müller, Stephan Schmitt, Hilmar Schmundt: *Nackt unter Freunden*, in: *Der Spiegel*, 10/2009, S. 126.
- 42 Manville/Ober: *A Company of Citizens*, S. 120.
- 43 *Frühgriechische Lyriker*, erster Teil: *Die frühen Elegiker*, deutsch von Zoltan Franyo, griechischer Text bearbeitet von Bruno Snell, Erläuterungen besorgt von Herwig Maehler, Berlin 1971, S. 41.
- 44 Viktor Ehrenberg nennt unter anderen Zalcukos (um 663 v. Chr.), Gesetzgeber der Lokrer, und Charondas (2. Hälfte 6. Jahrhundert v. Chr.), Gesetzgeber aus Katane, wirksam in den chalkidischen Kolonien auf Sizilien und in Süditalien. »Auf der Grenze zwischen Tyrannis und Aisymnetie stand etwa Pittakos von Mytilene.« Viktor Ehrenberg: *Der Staat der Griechen*, I. Teil, Leipzig 1957, S. 34.
- 45 Aristoteles: *Der Staat der Athener*, übersetzt und hg. von Martin Dreher, Stuttgart 1993, S. 85 f.
- 46 Manville/Ober: *A Company of Citizens*, S. 107.
- 47 <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>, p. 6/18, Zugriff: 23.8.2009.
- 48 »Im besten Fall sind alle bekannten Standpunkte zu erwähnen, die von relevanten gesellschaftlichen Gruppen bzw. Organisationen oder von den maßgeblichen Wissenschaftlern eines Fachgebiets aktuell vertreten werden.« http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutraler_Standpunkt, p. 1/4 Zugriff: 19.8.2009.
- 49 »Gleiches gilt für Darstellungen, die die Rufschädigung Dritter durch falsche Tatsachenbehauptungen, Verbreiten von Gerüchten und Spekulationen, sinnentstellende Zitatwahl u. ä. zum Ziel haben. Dieses Verhalten wird in schweren Fällen als Vandalismus gewertet und dementsprechend verfolgt.« http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutraler_Standpunkt, p. 3/4, Zugriff: 19.8.2009.
- 50 http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutraler_Standpunkt, p. 3/4, Zugriff: 19.8.2009.
- 51 Vgl. Amy Jo Kim: *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*, London 2000.
- 52 Zitiert nach Christopher Allan: *Community by Numbers. Part III: Power-Laws*, <http://www.lifewithalacrity.com/2009/03/powerlaws.html>, p. 2/10, Zugriff: 28.7.2009.
- 53 Manville/Ober: *A Company of Citizens*, S. 122 f.
- 54 Solon: *Eunomia*, in: *Griechische Lyrik in einem Band*, aus dem Griechischen übertragen von Dietrich Ebener, Berlin-Weimar 1980, S. 73. Ebener betont bei der Übersetzung des griechischen Terminus *synoia* die Grundbedeutung »mitwissen, Mitwisser sein«. Dies ist unter zwei Sinnspekten zu verstehen: (a) mit jemandem von etwas wissen, (b) als Augen- und Ohrenzeuge von jemand etwas wissen, jemandem etwas bezeugen können, bei etwas zugegen sein.
- 55 Szugat/Gewehr/Lochmann: *Social Software*, S. 98.