

Gerd Sebald

Digitale Milieus? Implizites Wissen in computerbasierten Sozialitäten

Bisherige Konzeptualisierungen computerbasierter Sozialitäten

Seit die vernetzte Computertechnik sich zu verbreiten begonnen hat, und insbesondere seit die Vernetzung global ausgebaut wurde, haben sich erstaunlich stabile computerbasierte Sozialitäten herausgebildet. Sei es in den kooperativen Zusammenhängen der Free/Open Source-Softwareentwicklung, sei es im Kooperationsprojekt Wikipedia oder in den Spielgruppen der Online-Rollenspiele. Das gelingt trotz der Kontingenzen und Unwahrscheinlichkeiten, die computerbasierter Kommunikation per se eignen. Die räumliche und, im Falle von asynchronen Medien, auch die zeitliche Trennung machen Verweise auf Kontexte schwierig und potentiell missverständlich. Es fehlt die parasprachliche Ebene in Form von Mimik oder Gestik und die Kommunikationspartner können prinzipiell anonym bleiben. Computerbasierte soziale Beziehungen bleiben unverbindlich. Die Situation der doppelten Kontingenz ist in der rein computerbasierten Kommunikation nahezu ideal gegeben.

Trotzdem wurde die Diskussion um computerbasierte Sozialitäten anfangs beherrscht von der Unterstellung, dass sich hier Formen einer neuen Mündlichkeit und „computervermittelte Interaktionen“ herausbilden, beispielsweise bei Rheingold (1994), Hoeflich (1996), Lévy (1997) oder Turkle (1999). Entsprechend war der Gemeinschaftsbegriff das Mittel der Wahl, um die sich herausbildenden Vergesellschaftungsformen zu bezeichnen. Und: Der Begriff der „Gemeinschaft“ bzw. der „community“ findet sich nicht nur in der wissenschaftlichen Literatur, sondern sehr häufig auch in den Selbstbeschreibungen der virtuellen Gruppen.

Die Kritik an dieser Position, etwa von Wehner (1997), Sutter (1999) oder Ulrich Wenzel (2002), machte überzeugend deutlich, dass das Neuartige der computerbasierten Medien in der Aufnahme responsiver Techniken in textbasierte Massenmedien liegt. Der Interaktions- und der Gemeinschaftsbegriff können deshalb nicht unkritisch zur Beschreibung der neuen

sozialen Formen verwendet werden. Allenfalls kann die Möglichkeit der Einflussnahme der Rezipienten mit dem Begriff der Interaktivität gefasst werden (Sutter 1999: 298). Es muss demnach in fundamentaler Differenz zu einer face-to-face-basierten Interaktion von einer potentiell massenmedialen, schriftlichen und interaktiven Form der Kommunikation ausgegangen werden. Die Anwendung von Begriffen wie „Interaktion“ oder „Gemeinschaft“ auf soziale Gruppierungen, die sich mit Hilfe computerbasierter Kommunikation bilden, verdeckt die Spezifika dieser medial konstituierten Beziehungen, statt sie herauszuarbeiten. Aber auch in der kritischen Position werden die technischen und sozialen Grundlagen der Herausbildung von computerbasierten Sozialitäten nicht weiter ausgearbeitet.

Um die Spezifika dieser Form zu bestimmen, wird im Folgenden idealtypisch von durch computerbasierte Kommunikationen entstehenden Sozialitäten ausgegangen. Die für viele soziale Beziehungen typischen Mischungen von face-to-face-Interaktion und computerbasierter Kommunikation bleibt also ausgeblendet. Wenn Kommunikation als praktische Tätigkeit begriffen wird, geraten neben den je aktuellen sprachlichen oder anderweitig zeichenhaften Vollzügen die Annahmen, Erwartungen, Kompetenzen und Selbstverständlichkeiten in den Blick, die in der Regel unthematisierte Grundlage dieser Praxis bleiben, ohne die aber keine Kommunikation zustande käme. Diese Wissensformen sind, so eine der für die folgenden Überlegungen fundamentalen Thesen, keineswegs nur rein subjektiv zu verorten, sondern haben ihr Pendant, vielleicht sogar ihren Ausgangspunkt (vgl. Loenhoff 2012) in der je aktuellen Situation der Kommunikation, wobei Situationen als ephemere Gebilde aus Akteuren, Praktiken, Ordnungen und Materialitäten verstanden werden.

Wenn das Problem also die Beschreibung der spezifischen Merkmale von computerbasierter Sozialität ist, dann reicht eine Analyse der zeichenhaften und offensichtlichen Elemente (etwa in Form einer konkreten E-Mail) nicht aus. Stattdessen muss die gesamte Situation in den Blick genommen werden, in der computerbasierte Kommunikation stattfindet. Im Folgenden möchte ich ein spezifisches Element solcher Situationen – das ihnen inhärente implizite Wissen – analysieren. Als Ausgangspunkt dieser Analyse rekonstruiere ich in einem ersten Schritt den pragmatisch ausgerichteten Milieubegriff, wie er von Max Scheler und Aron Gurwitsch entwickelt wird, insbesondere im Hinblick auf das implizite Wissen und die Verweisungshorizonte eines Milieus. In einem zweiten Schritt wird die technische Grundlage der digitalen Technik und das von ihr zur Verfügung gestellte systemische implizite Wissen diskutiert, bevor das auf Personen bezogene implizite Wissen entwickelt wird. Den Abschluss bildet der Bezug dieser Wissensformen auf das subjektive Pendant dieser situativen Gegebenheiten – systemisches und personales Vertrauen – und ein kurzer Aus-

blick auf das Problem, ob auf dieser Grundlage computerbasierte Vergemeinschaftung möglich sein könnte.

Die Milieubegriffe von Scheler und Gurwitsch

Max Scheler löst sich in seinem phänomenologischen Entwurf von der Wahrnehmungszentrierung, wie sie bei Husserl so allumfassend und grundlegend für alle seine theoretischen Konzeptionen ist. In seiner pragmatischen Wendung der phänomenologischen Überlegungen bezeichnet Scheler die Gegenstände, „die auf das Handeln bestimmend werden“, als Milieugegenstände (Scheler 1980: 170). Das sind jedoch keine Gegenstände im herkömmlichen, erkenntnistheoretischen Sinn:

Der Praktiker [...] ist gleichsam umringt von dinghaften Einheiten, die sich unabhängig von ihrer Perzeption ihm als ein Reich abgestufter und qualitativ gesonderter Wirksamkeiten darstellen, schon gesondert und gegliedert als die Ansatzpunkte eines möglichen Handelns (Scheler 1980: 155).

Milieugegenstände sind praktisch Verfügbares. Ein Milieu ist für Scheler entsprechend „die praktisch als wirksam erlebte Wertwelt“ (156). Die Verfügbarkeit ergibt sich für Scheler aus dem Wert, aus dem Gehalt der gerichteten Akte des Fühlens, aus den „Triebeinstellungen“, die von der „leiblichen Organisation“ (170) bedingt sind. Emotionalität strukturiert in selektiver Weise ein Milieu, indem sie „Zeigefunktion für Dinge“ (163) hat. Die „relativ natürliche Weltanschauung“ kann als das dem Milieu implizite Wissen gelten, auch wenn Scheler diesen Begriff nicht verwendet. Sie umfasst alles, was in einem Milieu als fraglos gegeben gilt, „jede[n] Gegenstand und Inhalt des Meinens, [...] der allgemein für *einer Rechtfertigung nicht bedürftig und fähig* gehalten und empfunden wird.“ (Scheler 2008: 61, Herv. i.Orig.) Es handelt sich bei der relativ natürlichen Weltanschauung um kein nachträgliches Deutungswissen, sondern um das bereits mit dem Milieu gegebene Milieuwissen. Der Ausgangspunkt ist also nicht das freie Subjekt, das einer Welt von Objekten gegenübersteht und sich (mehr oder weniger) frei in seinen Wahrnehmungen und Handlungen auf sie richtet. Der Ausgangspunkt ist das Milieu als konkrete Umwelt, das allerdings von der subjektiven Praxis und Emotionalität strukturiert wird.

Aron Gurwitsch (1977) greift diese Überlegungen Schelers auf, sieht darin aber unter anderem das Problem der Konstitution, d.h. wie denn von einem Milieu aus andere Seinsbereiche erschlossen werden können. Für die Lösung dieses Problems entwickelt er mit Rückgriff auf Heidegger und die

Gestalttheorie den Milieubegriff weiter. Er geht aus vom „Leben in“ einer Situation.

Wir sind in [eine] Situation ‚eingeschaltet‘, wir sind ‚in ihr‘, es kommt uns eine Funktion in ihr zu. Was mithin in einer solchen Situation zu geschehen hat [...] ist uns [...] von der Situation und der ihr eigenen Struktur vorgeschrieben. [...] Wenn wir uns in einer Situation befinden und in sie verwoben sind, von ihr umspannt, ja geradezu ‚absorbiert‘ werden, dann weist dies auf einen prinzipiellen Gegensatz zum Gegenübersein [...] vermittels des kognitiven Bewußtseins (Gurwitsch 1977: 96).

Gurwitsch macht also mit Scheler eine Differenz auf zwischen dem distanzieren, bewussten Erkennen in der Form Subjekt-Objekt und dem „Leben in ...“ einer Situation bzw. einem Milieu. Letzteres ist durch das pragmatische Hantieren, den Gebrauch von zuhandenem Zeug gekennzeichnet. Dieses Milieu hat seine eigene Struktur, die der subjektiven Position darin übergeordnet ist: die Situation und die ihr eigene Struktur schreiben vor, umspannen und absorbieren. Aber er problematisiert diese Position auch in verschiedenen Hinsichten. Er fragt nach der Konstitution von Milieugegenständen als Milieugegenstände, nach der „spezifisch ‚praktische[n] Erfahrung‘, die Scheler zu Recht von bloßer Übung und Gewöhnung“ abhebe, weil sie zur Bewältigung immer neuer Situationen fungieren könne. Er fragt nach der Einheit von Milieugegenständen, wenn sie doch in unterschiedlichen Milieus unterschiedliche Milieugegenstände werden, der Wald etwa ist ein anderes Milieu für den Förster oder für den Spaziergänger.

Diese Probleme geht Gurwitsch mit Heideggers Überlegungen aus „Sein und Zeit“ an. Milieugegenstände sind dann „Zeug“ im Heideggerschen Sinne. Sie *sind* das, wozu sie gebraucht werden, denn sie *verweisen* auf eine bestimmte Weise des Gebrauchs. Dabei ist Zeug nie als Einzelnes zuhanden, sondern immer in einer Zeugganzheit, immer nur in Verbindung mit anderem Zeug gegeben, der „Zeugganzheit“ oder „Bewandtnisganzheit“. Diese Ganzheit ist dem Gebrauch vorgängig, weshalb einzelnes Zeug nur in und von der Zeugganzheit her als konkretes Zeug bestimmt wird. Bei Heidegger finden sich somit zwei Formen der Verweisung in der Praxis: zum einen der Verweis auf eine Form des Gebrauchs und zum anderen der Verweis auf die zugehörige Zeugganzheit. Zusätzlich zu diesen beiden Verweisungsformen betont Gurwitsch im Anschluss und in Erweiterung von Heideggerschen Überlegungen eine weitere: die Verweisung von Zeug und Zeugganzheit auf „Mitbeigebrachtes“, das als solches weder Bestandteil der aktuellen Situation noch der Zeugganzheit ist. Es bildet stattdessen einen Horizont um die Situation und eröffnet so die Möglichkeit seiner Anwesenheit (Gurwitsch

1977: 103f.). Insbesondere von dieser letzten, von Heidegger nicht entwickelten Verweisungsfunktion erschließen sich Gurwitsch zufolge andere Seinsbereiche von der je aktuellen Situation aus.

Dieser letzte Verweisungshorizont, der von Heidegger nicht entwickelt wird, eröffnet in jeder Situation Horizonte von anderen Situationen, von Welt. Diese Horizonte öffnen sich als Innen- oder Außenhorizonte, nach innen etwa in die Spezifika des zuhandenen Materials, nach außen hin etwa zu anderen Situationen. Damit eröffnen sich in jeder Situation neue Situationen und andere Seinsbereiche. Mit dem Sicheinfügen in die Situation, dem Aufgehen darin, ist eine bestimmte Art des Wissens, das implizite Wissen, verbunden. Diese nichtintentionalen Gewissheiten, Automatismen und Überzeugungen fungieren in der Situation, ohne dass das Gewusste objektiviert oder expliziert wird. Indem Gurwitsch die Milieustruktur von der Emotionalität löst und die Strukturierungsleistung auch von Intentionalität abkoppelt, entwickelt er einen Milieubegriff, der die Eigenlogik der Situation, des Zeugzusammenhangs, der Milieudinge betont, die zwar erst im aktuellen Gebrauch sich zeigt, aber diesen Gebrauch auch strukturiert. Das implizite Milieuwissen wäre damit zumindest teilweise abgekoppelt, aber nicht losgelöst von der Subjektposition.¹ Im Übrigen ist auch diese Subjektposition in jeder Situation als andere bestimmt, d.h. die Identität sowohl des gebrauchten Zeugs wie die der agierenden Personen ist in jeder Situation, von der her diese Identität bestimmt wird, eine andere. Identitätszuschreibungen als eine Form des impliziten Wissens können sich demnach nicht auf die jeweilige situative Konstellation stützen, sondern müssen auf transsituative Annahmen und Geltungsgründe zurückgreifen.

Das implizite Wissen im Milieu, das „Wissen um ...“ im Gegensatz zum „Wissen von ...“ ist insbesondere wirksam im „Spüren“ der Verweisungen auf die oben entwickelten Horizonte. Das implizite Wissen fungiert somit als selektive Bahnung für das Hineingehen in diese Horizonte, für mögliche Selektionen aus diesen Horizonten.

In den Horizonten, die zu einer Situation ‚mitbeigebracht‘ sind, befindet sich [...] ständig so etwas wie eine Mitwelt. Indem jede Situation auf außerhalb ihrer Gelegenes verweist, verweist sie damit auch stets auf ‚andere Menschen‘ (Gurwitsch, 1977: 138).

1 Gurwitsch entwickelt diese Überlegungen auf einer breiten diskursiven Basis, die sich von Brentanos Überlegungen zur doppelten Intentionalität bis hin zu Heidegger ranken. Der Begriff selbst geht wohl auf Herman Schmalenbach zurück.

Wie die Anderen mitbeigebracht sind, in größerer oder geringerer Bestimmtheit, in der Nähe oder in der Ferne, kann dabei erstmal offen bleiben und dient Gurwitsch im Weiteren als Ausgangspunkt für die Bestimmung unterschiedlicher sozialer Formen. Wichtig ist, dass die Anderen nicht zum aktuellen Milieu einfach „hinzugedacht“ (Gurwitsch 1977: 141), sondern in der Form der „Du-Gewißheit“ in der „uns ständig begleitende[n] Alltagsmeinung von der Mitwelt“, in der „uns ständig begleitende[n] Überzeugung“, im impliziten Wissen zuhanden sind und in der pragmatischen Struktur des Milieus zum Vorschein kommen.

Gurwitsch behandelt das Intersubjektivitätsproblem der Phänomenologie damit als Geltungsphänomen auf der Ebene des nicht-intentionalen, situativ-impliziten Alltagswissens. Die egologisch ausgerichtete Konzeption Husserls dagegen fasst Intersubjektivität als Konstitution des Anderen *als Anderen* in den transzendentalen Bewusstseinsakten des Ego. Bei Alfred Schütz wiederum rückt Intersubjektivität zum anderen in Form des Verstehens von fremdem Sinn in den Blickpunkt. Dieses Verstehen kann aber nicht auf das fremde Bewusstsein gerichtet sein, sondern muss sich mit der Deutung des Handelns und der Kommunikationen des Anderen begnügen. Gestik, Mimik, Tonfall, Worte etc. bilden die Grundlage für die Deutung des fremden gemeinten Sinnes. Diese Deutung erfolgt einerseits durch Selbstausslegung, d.h. wir gehen von einer prinzipiell gleichartigen Struktur des Anderen aus (Leiblichkeit, Bewusstsein, Zeitlichkeit). Dann werden Handeln und Kommunikation des Anderen, seine Äußerungen im weitesten Sinne, als zeichenhaft vermittelte Erlebnisse im Bewusstsein des Anderen gedeutet, aber gedeutet mit Hilfe der eigenen Deutungsschemata, so dass Fremdverstehen immer auf Selbstausslegung angewiesen ist. Zum anderen kommt für Schütz Intersubjektivität als die Genese und der Gebrauch von sozial geteilten Typisierungen, Deutungsschemata und Wissenselementen in den Blick. Das zeigt sich beispielsweise in der Deutung von sprachlichen Äußerungen, die immer vor dem Hintergrund der je kulturspezifischen Semantiken erfolgt. Gurwitschs implizite Geltung des Anderen als mitbeigebracht in den Horizonten einer Situation könnte dann die implizite Grundlage für Schütz' pragmatische Fassungen des Intersubjektivitätsproblems sein.

Im vorliegenden Zusammenhang, der näheren Bestimmung von computerbasierten Sozialitäten, sind aus dem Entwickelten drei Punkte besonders relevant: zum einen eröffnet der Milieubegriff mit seiner Zeugstruktur und der pragmatischen Ausrichtung auf Hantieren einen Zugang zu dem, was vor dem Computerbildschirm passiert. Zum zweiten eröffnet eine implizite Ebene mit einer gewissen, subjektunabhängigen Eigenlogik die Möglichkeit, Technik und Differenzierung in die Überlegungen zu integrieren und zum dritten eröffnet das Zeug, mit dem da hantiert wird, mitbeige-

brachte Horizonte von Sozialität. Bevor der letztere Zusammenhang weiter erläutert werden kann, ist aber erst ein Blick auf das Zeug zu werfen, mit dem wir umgehen, wenn wir computerbasiert agieren und kommunizieren.

Implizite digitale Technik

Die Handhabung von Computern geschieht typischerweise in der Anordnung: eine einzelne Person sitzt vor einem Computerbildschirm evtl. einem Touchscreen, Tastatur, Maus(pad) und eventuell Joystick oder Wheel sind in unmittelbarer Reichweite der Hände, eventuell werden auch Kopfhörer oder Headset getragen.² Diese zuhandenen taktilen und audiovisuellen Geräte werden, vermittelt durch die Ein-/Ausgabeprogramme, zur Erzeugung, Steuerung und Manipulation von „Objekten“ auf dem Bildschirm benutzt.

Letztendlich prozessieren in der physikalischen Maschine elektromagnetische Zustände, Spannungsdifferenzen und Stromflüsse in einer komplexen Anordnung von Leitungsbahnen, Transistoren, Dioden, Widerständen etc. Die wiederum, und das unterscheidet Digitalcomputer von anderen elektronischen Geräten, sind auf einer höheren Ebene in Form von logischen Schaltungen (Und-Gatter, Oder-Gatter, Flip-flops etc.) angeordnet, die komplexe, binäre elektromagnetische Muster generieren und festhalten: Die nach jedem Takt produzierten und arretierten Spannungszustände lassen sich logisch als 0 oder 1 interpretieren. Auf dieser spezifischen Eigenschaft beruht die digitale Technik.

Auf einer weiteren Ebene, vermittelt durch das Betriebssystem, lassen sich die höheren Programmiersprachen und Anwenderprogramme lokalisieren. Entscheidend an dieser Beschreibung ist, dass die Signifikanz der physikalischen Zustände in der Maschine von außen herangetragen wird:

Representation is in the mind of the beholder. There is nothing in the design of the machine or the operations of the program that depends in any way on the fact that the symbol structures are viewed as representing anything at all (Winograd/Flores, 1986: 86).

Die einzelnen Ebenen sind von der logischen Ebene an selbst Softwaremodellierungen. Für den Benutzer einer funktionierenden Maschine, sei er

² Auch in der Variation der Steuerung über Smartphone ist der solitäre Gebrauch typisch. Dieses typische Szenario schließt natürlich Zuschauer nicht aus, allerdings bleibt deren Aktivität auf Beobachtung und Kommentierung beschränkt.

normaler Anwender oder Programmierer, ist nur die jeweils oberste Schicht der Softwarekaskade sichtbar³, eine „Oberfläche“ auf dem Bildschirm, die dann mittels des Gebrauchs von Steuergeräten durch diese Kaskade hindurch manipuliert werden kann.

Die Grundform des digitalen Zeugs auf der Oberfläche ist damit Text, allerdings ein Text ohne eigene Bedeutungsstruktur, bestehend aus Nullen und Einsen, die in einer oder mehreren Dateien angeordnet sind. Dieser Text, das wäre gegen die Theorie der elektronischen Schriftlichkeit einzuwenden, kann dann verschiedene Zustandsformen annehmen: einerseits als Bild, als (visuell) wahrnehmbares Objekt, als Ton oder Musik oder eben als aus Buchstaben und Worten bestehender Text oder aber andererseits als ausführbares Programm, als Werkzeug, das gebraucht wird, um bestimmte Abläufe zu starten oder zu verändern. Entsprechend der Funktion kann zwischen informativem und prozessierendem digitalen Zeug unterschieden werden, wobei die Prozessierung, also das Aufrufen, die Schaffung, Verarbeitung, Speicherung, die Verteilung auf einem Zeugzusammenhang von globaler Dimension beruhen kann.⁴

Das digitale Zeug, das Computernutzer gebrauchen, bearbeiten und manipulieren, das oberflächlich Sichtbare, hat eine Reihe von Eigenschaften, die es von herkömmlichen Milieudingen und Gegenständen unterscheidet. Es ist wahrnehmbar, aber hat keine dieser Wahrnehmung entsprechende materielle Grundlage, es ist ausgedehnt, hat aber keine feststellbare Stelle im sozialen Raum-Zeit-Kontinuum. Aufgrund der perfekten Duplizierbarkeit und der globalen Vernetzung kann digitales Zeug an vielen Orten gleichzeitig sein (ohne deshalb identisch zu sein, vgl. oben).

Im Gebrauch verschwinden diese Eigenschaften hinter der Benutzbarkeit: wir klicken auf Schaltflächen und Symbole oder berühren sie am Touchscreen, geben Buchstabenfolgen ein, scrollen etc. und lösen damit Effekte aus, wodurch die Kaskade unter der Oberfläche nicht in den Blick kommt und das pragmatische, situativ-implizite Wissen im Umgang mit der Technik fungiert, solange die Technik funktioniert, solange also keine Störungen auftreten.

Eine erste Form von implizitem Wissen, das der Situation des Computergebrauchs inhärent ist, rekuriert auf das Funktionieren dieses systemi-

3 Ein Teil dieser Kaskade wird bei einigen Betriebssystemen (noch) beim Starten des Computers sichtbar: nach dem Start sind erst die BIOS-Meldungen auf dem Bildschirm zu sehen, danach Meldungen des Betriebssystems und schließlich nur noch die graphische Benutzeroberfläche.

4 An dieser Stelle könnte für eine techniksoziologische Ausarbeitung, die hier aber nicht intendiert wird, Heideggers Begriff des „Gestells“ weiterführend sein (Heidegger 1962).

schen technischen Unterbaus. In der Situation des Computergebrauchs ist angelegt und wir sind davon überzeugt, dass der Computer hochfährt, dass die E-Mail verschickt wird, dass der Download klappt, wenn wir entsprechend agieren, d.h. Schaltflächen anklicken oder Tastenkombinationen drücken. Dabei ist grundsätzlich der Horizont einer genaueren Bestimmbarkeit und des expliziten Wissens von der Technik offen: die Log-Dateien, Sendeprotokolle, Fehlermeldungen, die das System produziert, sind prinzipiell verfügbar und mittels geeigneter Diagnosetools zugänglich, ebenso wie die Routinginformationen und -wege, die eine E-Mail in Form von IP-Paketen nimmt.⁵ In dieser Form des systemischen impliziten Wissens kommt nicht zuletzt die Differenzierung der Gesellschaft zum Vorschein. Auch sie wird nicht hinzugedacht, sondern ist der Situation als offener Horizont inhärent: die Ordnungsbereiche des Ökonomischen z.B. in den wirtschaftlichen Interessen der Provider, des Rechts etwa in Form von Urheberrecht, des Politischen z.B. in Form der staatlichen Überwachung etc. Für die Beschreibung der Geltung dieser Form impliziten Wissens ist Max Webers Begriff der „Einverständnisgemeinschaft“ (Weber 1988: 465) wichtig, „der generell eingelebte Glaube daran, daß die Bedingungen seines Alltagslebens [...] prinzipiell rationalen Wesens [...] seien“ (Weber 1988: 473). Die Rationalität der Technik, in der sich „die fortschreitende Differenzierung des gesellschaftlichen Lebens“ (Weber 1988: 472) zeigt, wird so zur impliziten Legitimation dieser Ordnung (vgl. dazu auch Wagner 1994).

Wenn Technik heißt, „daß der Vollzug ohne allzu viel Reflexion, vor allem aber ohne Rückfrage beim Subjekt oder beim Beobachter möglich ist“ (Luhmann 1994: 197), ist damit nicht nur eine Entlastungsfunktion bezeichnet, sondern damit wird auch, wie Gerald Wagner das formuliert hat, eine „soziale Konstellation“ dergestalt geschaffen, „daß die Implizität des Sozialen zunimmt“ (Wagner 1994: 148). Wagner knüpft diese Zunahme der Implizität des Sozialen an die Explizität der Technik, aber die technischen Artefakte als „selbstverständliche Bedingungen des Alltagslebens“ sind unter der Oberfläche eben nur für eine kleine Gruppe von Experten explizit. Sie bleiben für den Großteil der Gesellschaft systemisches, implizites Wissen, so wie die Sozialität der Technik selbst implizit bleibt.

⁵ Dass damit auch der Datenschutz immer gefährdet bleibt, zeigt nicht nur der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Textes nicht mehr so ganz aktuelle Fall von CarrierIQ (<http://www.heise.de/ct/artikel/Der-Spion-auf-meinem-Telefon-1395113.html>), eines als Wartungssoftware für Smartphones entwickelten Programmes, das Verbindungsdaten aufzeichnet und an den Provider weiterleitet.

Digitale Personen

Nun wird mit dem Computergebrauch digitales Zeug produziert oder verändert und nicht zuletzt via Vernetzung anderen Usern zur Verfügung gestellt – es wird computerbasiert kommuniziert, getauscht, kooperiert. Dieses besondere digitale Zeug, E-Mails, Beiträge in Foren oder Blogs, Kommentare auf Webseiten, Chatsequenzen etc. verweist nun in seinen Horizonten darauf, dass ein „mitbeigebrachte[r] Mitmensch am Werk ist“ (Gurwitsch 1977: 147). Das heißt, wir gehen im Falle dieses Zeugs davon aus, dass es von Anderen produziert und gesendet wurde. Allerdings steckt dieser Andere fern hinter eine Kaskade von Technik, die in ihrer Verweisung sehr wenig preisgibt: die Zeit und den ungefähren Ort der Produktion. Der Rest, vom Namen angefangen kann unbestimmt bleiben. Trotz dieser Unbestimmtheit und der damit einhergehenden Unverbindlichkeit wird der Andere nicht einfach hinzugedacht, sondern ist nach Gurwitsch immer schon im Verweisungshorizont etwa einer E-Mail. Dabei differenzieren wir durchaus zwischen unterschiedlichem digitalen Zeug: wir unterstellen etwa für den Output einer Suchmaschine, dem Ergebnis einer Datenbankabfrage oder der Spielaktion einer computergesteuerten Figur etc. durchaus nicht, dass da eine andere Person im Hintergrund tätig ist bzw. im Horizont steht, sondern gehen im Gegenteil davon aus, dass solche Aktionen im Rahmen eines programmierten Ablaufes erfolgen, wie komplex der auch immer sein mag.

Wenn bestimmte Formen digitalen Zeugs Andere in ihren Horizonten mit sich führen, verweist das damit zuhandene implizite Wissen auf den Anderen als Person, als Resultat der Situation doppelter Kontingenz, die mit der reinen computerbasierten Kommunikation gegeben ist. Auch hier eröffnet sich die Möglichkeit, und das Bedürfnis, die typisierten Bestimmungen bzw. attribuierten Verhaltenseinschränkungen zu spezifizieren, die andere Person also genauer zu fassen: das kann geschehen mittels Nutzung der responsiven Möglichkeiten der Technik, also Fortsetzung der Kommunikation, mittels Nutzung von anderen digitalen Spuren einer Person (oft problemlos zu finden über Personensuchmaschinen) oder aber mit Hilfe sog. realweltlicher Treffen, die besonders geeignet sind, personale Typisierungen zu stabilisieren. Die Zurechnung und Zuschreibung von personaler Identität, das haben Gurwitschs Überlegungen gezeigt, kann dabei nicht auf situationale Zusammenhänge zurückgreifen, sondern erfolgt transssituational, sei es über subjektive Typisierungen, sei es über z.B. organisationale Formen.

Diese zweite Form des impliziten Wissens könnte als personales impliziten Wissen bezeichnet werden, im Gegensatz zum systemischen impliziten Wissen. Digitale Milieus als Situationen des kommunikativen Computerge-

brauchs werden, so lassen sich die bisherigen Überlegungen zusammenfassen, von einem doppelten impliziten Wissen grundiert: dem systemischen und dem personalen. Beide Formen sind der digitalen Situation, aus der heraus computerbasierte Kommunikation stattfindet, inhärent.

Conclusio

Im Ausgang vom pragmatischen Milieubegriff wird der mitgebrachte Andere im Horizont des digitalen Zeugs also zuerst und vor allem ein entferntes und unsicheres Geltungsphänomen, und das sowohl in Bezug auf die soziale Ebene wie in Bezug auf die dazwischenstehende Technik. Die Geltung hat ihre Fundierung im systemischen und personalen situativ-impliziten Wissen. Wenn die Kontingenzen und Unwahrscheinlichkeiten computerbasierter Kommunikation in Betracht gezogen werden, die eine Unverbindlichkeit und Offenheit von sozialen Beziehungen, eine „Freiheit des Zusammenkommens und Auseinandergehens“ (Gurwitsch 1977: 179) fördern, wird deutlich, dass Vergemeinschaftung über computerbasierte Kommunikation eher unwahrscheinlich ist. Dass sie damit trotzdem nicht ausgeschlossen ist, zeigen die z.T. jahrzehntelang stabilen Formen der Kooperation einzelner Entwickler-Kerngruppen in Free/Open Source-Softwareprojekten, denen sich durchaus Gemeinschaftscharakter zuschreiben lässt: ein gemeinsam produzierter ideeller Besitz, die langen Zyklen des Hineinwachsens in eine solche Gruppe, der Bezug auf eine längere gemeinsame Vergangenheit. Aber das sind m.E. Ausnahmen in einigen wenigen Projekten. Insgesamt bleibt Vergemeinschaftung nach wie vor auf „realweltliche“ Interaktionen angewiesen (und greift früher oder später auch darauf zurück), computerbasierte Kommunikation kann dafür vorbereitend wirken oder aber als differenzierende und differenzierte Kommunikationsmöglichkeit für bestehende Gemeinschaften fungieren. Basal in beiden Fällen ist das implizite Wissen um die Technik und das mitgebrachte Personale in der technisch-medialen Situation.

Noch eine Anmerkung: Die Parallelität zum ähnlich gebauten Begriffspaar personales und systemisches Vertrauen ist natürlich augenfällig, aber hier nicht aktualisiert, weil es nicht um „psychische“ (Luhmann 1997: 226), sondern um pragmatische Prämissen geht. Das schließt keineswegs korrelative bzw. ko-konstruktive Gegebenheiten, etwa in Form von Vertrauen und stabilen Erwartungen, auf subjektiver Seite bzw. auf Seiten psychischer Systeme aus. Im Gegenteil: Gerade in dieser Differenz von Vertrauen und situativ-implizitem Wissen zeigt sich die Bedeutung der Ebene der pragmatischen Interaktion in der Formierung von Sozialitäten. Denn diese situative Ebene des Sozialen liegt zwischen der subjektiven und den höherstufigen

sozialen Ordnungsbereichen, in ihren pragmatischen Aktualisierungen treffen unterschiedliche Sinnformen, Muster, Strukturierungen, Generalisierungen aufeinander, werden ko-ordiniert, übersetzt, vermittelt oder konfliktieren, blockieren sich, dominieren.

Literatur

- Gurwitsch, Aron (1977): Die mitmenschlichen Begegnungen in der Milieuwelt. Berlin: de Gruyter.
- Heidegger, Martin (2007): Die Technik und die Kehre. Stuttgart: Klett-Cotta (11. Aufl.).
- Hoeflich, Joachim (1996): Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Grundlagen, organisatorische Medienverwendung, Konstitution „elektronischer Gemeinschaften“. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Lévy, Pierre (1997): Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann.
- Loenhoff, Jens (2012): „Implizites Wissen zwischen sozialphänomenologischer und pragmatistischer Bestimmung“. In: Renn, Joachim/Sebal, Gerd/Weyand, Jan (Hg.): Lebenswelt und Lebensform. Zum Verhältnis von Phänomenologie und Pragmatismus. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, S. 294-316.
- Luhmann, Niklas (1992): Die Wissenschaft der Gesellschaft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Rheingold, Howard (1994): Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Amer. Orig. 1993. Bonn/Paris: Addison-Wesley.
- Scheler, Max (1980): Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik. Neuer Versuch der Grundlegung eines ethischen Personalismus, hg. von Scheler, Maria (Gesammelte Werke. Bd. 6). Bern: Francke (2. Aufl.).
- Scheler, Max (2008): „Probleme einer Soziologie des Wissens“. In: Ders.: Die Wissensformen und die Gesellschaft, hg. von Scheler, Maria (Gesammelte Werke. Bd. 8). Bonn: Bouvier (3. Aufl.), S. 15–190.
- Sutter, Tilmann (1999): „Medienkommunikation als Interaktion? Über den Aufklärungsbedarf eines spannungsreichen Problemfeldes“. In: Publizistik 44 (1999), S. 288–300.
- Wagner, Gerald (1994): „Vertrauen in Technik“. In: Zeitschrift für Soziologie 23 (1994) H. 2., S. 145–157.
- Wehner, Josef (1997): „Interaktive Medien – Ende der Massenkommunikation?“ In: Zeitschrift für Soziologie 26 (1997) H.2, S. 96–114.
- Wenzel, Ulrich (2001): „Computergestützte Kommunikation zwischen Interaktion und Interaktivität“. In: Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung 2 (2001) H.2, S. 175–185.
- Winograd, Terry/Fernando Flores (1986): Understanding Computers and Cognition. A New Foundation for Design. Boston: Addison-Wesley.