
Kapitulation? Re-Aktionen des Mediennutzers auf die (Um-)Nutzung medientechnologischer Entwicklungen durch seine (vermeintlichen) Gegenspieler

Ronald Hitzler

Die drängendste Frage, die ich mir mit Blick auf diesen Beitrag gestellt habe, ist, ob ein Vertreter der Kategorie ‚dümmer anzunehmender User‘, ein DAU also, wie ich einer bin¹, im Kontext einer avancierten Auseinandersetzung mit dem als solchem umstrittenen Phänomen der De-Mediatisierung überhaupt sich äußern, geschweige denn über Formen des Umgangs mit Entwicklungen im Internet räsionieren sollte, die zum Teil als de-mediatisierende Handlungsweisen begriffen werden können.² Meiner Antwort auf diese Frage bin ich mir nicht sicher. Aber

¹Da man „Lebenswelt“ ausschließlich vom konkreten subjektiven Bewusstsein ausgehend beschreiben kann, präsentiert dieser Text eine vorphänomenologische Studie zur Analyse eines medienhandlungsbezogenen Ausschnitts meiner Lebenswelt. Er repräsentiert damit einmal mehr den Versuch, eidetische Beschreibungen (wieder) in den Kanon interpretativer Sozialforschung einzubringen. Denn Lebensweltanalyse setzt unabdingbar an beim Erleben und bei den Erfahrungen des forschenden Subjekts und ‚reingt‘ sie im eidetischen Vollzug von idiosynkratischen ‚Anhaftungen‘. D. h., die subjektiven An-Sichten des Forschers werden in Relation gesetzt zu anderen im Feld und außerhalb des Feldes vorfindlichen An-Sichten und so lange reflektiert, bis sie als tatsächlich gehabte Ein-Sichten evident sind. Generiert wird dergestalt ein abstrakter Idealtypus subjektiv gemeinten Handlungssinns, der dazu dient, den Sinn und die Bedeutung dessen, was andere tun, für die wir uns interessieren, (typisch) zu verstehen (vgl. z. B. Hitzler 2005; Hitzler und Eisewicht 2016).

²Die Idee der De-Mediatisierung macht m. E. vor allem dann Sinn, wenn Akteure ihre Nutzung von Kommunikationstechnologien oder ihre Teilhabe an durch Kommunikationstechnologien veränderten oder überhaupt erst ermöglichten Sozialbeziehungen ‚rückbauen‘. Ich vermute, dass die Neigung zum Rückbau grosso modo negativ korreliert mit etwelchen

R. Hitzler (✉)
Dortmund, Deutschland
E-Mail: ronald@hitzler-soziologie.de

da ich diesen Text ja nun offenkundig zur Diskussion stelle, habe ich zumindest in dieser Hinsicht *nicht* kapituliert. In anderer Hinsicht habe ich das hingegen durchaus getan. Das, was ich damit meine, versuche ich im Folgenden zunächst anhand einer etwas peinlichen Anekdote zu erhellen.

1 Rückzug, Vermeidung und Verzicht

Mit anhaltend großem Vergnügen schaue ich die dem sogenannten Quality-TV zugerechnete Serie *Game of Thrones* an. In dieser Serie gibt beziehungsweise gab es bis zum Ende der vierten Staffel *Shae*, die Sklavin des sehr kleinwüchsigen Edelmannes *Tyrion Lannister*. Da mir die Darstellerin der *Shae* bekannt vorkam, fragte ich meine Mitarbeiter, wie die Schauspielerin heiße. Die Antwort war: „Sibel Kekilli. Die kennst Du doch auch aus dem ‚Tatort‘!“ Ich erinnerte mich: Sie spielt eine Assistentin im Kieler Tatort. Mich verwunderte daraufhin noch mehr, sie, die mir zuvor nicht weiter aufgefallen war, in einer so prominenten Rolle dieser internationalen HBO-Produktion zu sehen. ‚Man‘ erzählte mir nun mehr über Sibel Kekilli – unter anderem auch, dass sie früher in billigen Pornofilmen mitgewirkt habe. Das machte mich so neugierig, dass ich zu Hause über *Google* nach „Sibel Kekilli Porno“ fahndete. Ich wurde fündig und klickte den Film bzw. den Filmausschnitt an. Nach ein paar Sekunden erschien auf meinem Monitor schlagartig ein Bild wie dieses (Abb.1):

Und was immer ich auch tat: ob ich versuchte, den Cursor zu bewegen, die Escape-Taste zu drücken oder Steuerbefehle zum Herunterfahren des PCs einzugeben: Es tat sich einfach gar nichts. Irgendwann zog ich schließlich den Stecker des Stromkabels aus dem Gerät, atmete tief durch, wartete eine Weile und steckte das Kabel dann wieder in den Computer. Er fuhr auch hoch, aber sofort erschien *wieder* dieses Bild auf dem Monitor. Ich wusste mir nicht mehr anders zu helfen, als einen vertrauten Freund anzurufen, der sich mit medientechnologischen Problemen bestens auskennt, und ihm verschämt zu berichten, was ich getan hatte und was mir dabei widerfahren war. ‚Natürlich‘ wusste mein Freund Rat, kam am nächsten Morgen bei mir vorbei und räumte meinen Monitor wieder frei, sodass ich meinen PC wie gewohnt nutzen konnte. Allerdings verband er seine

Fußnote 2 (Fortsetzung)

Kompetenzen zur Aneignung und bei der Nutzung dieser Technologien. Bei der Idee der *reflexiven* Mediatisierung geht es handlungstheoretisch hingegen zunächst einmal um Fragen wie die, ob die Nutzung von Online-Medien soziale Aktivitäten (eher) intensiviert, (eher) unterminiert, (eher) fokussiert oder (eher) diffundiert, usw.

Bundesnetzagentur

BUNDESPOLIZEI

Alle Aktivitäten des Computers wurden aufgenommen. Alle Ihre Dateien sind verschlüsselt.

ACHTUNG!

- Sie haben die Verletzung von Urheberrechten und Schutzrechten** (Video, Musik, Software) und illegal Inhalt unterzogen wurde, verstößt damit gegen Artikel 1, Abschnitt 8, Ziffer 8, die auch als Urheberrecht des Strafgesetzbuches der Deutschland, Artikel 1, Abschnitt 2, 8 Ursache des Strafgesetzbuches sieht eine Geldstrafe von 2-500 Mindesthöhe oder ein Freiheitsentzug von zwei bis acht Jahren.
- Sie wurden Anzeigen oder Verteilen verboten pornografischen Inhalten** (Kinder Porno Fotos und etc wurden auf Ihrem Computer gefunden). So gegen Artikel 202 des Strafgesetzbuches der Deutschland, bestimmt Artikel 202 des Strafgesetzbuches für einen Freiheitsentzug von vier bis zwölf Jahren.
- Illegaler Zugriff von Ihrem PC wurde ohne Ihr Wissen oder Ihre Zustimmung eingeleitet, Ihren PC von Malware** infiziert werden können, so verstößen Sie gegen das Gesetz über die nachlässige Verwendung von Personal Computer, Artikel 210 des Strafgesetzbuches sieht eine Geldstrafe von bis zu 100.000 EUR und / oder Freiheitsentzug von vier bis neun Jahren. Nach der Änderung des Strafgesetzbuches der Deutschland vom 28. Mai 2011, diese Rechtsverletzung (wenn es sich nicht wiederholt - zum ersten Mal) als bedingte berücksichtigt werden, wenn Sie die Geldbuße von den Staaten zahlen.

Um Ihren Computer zu entsperren und andere rechtliche Konsequenzen zu vermeiden, sind Sie verpflichtet, einen Erlass-Gebühr von 100 EUR zu zahlen. Vor Ort durch PAYSAFECARD (Sie müssen PAYSAFECARD Karte kaufen, laden Sie es mit 100 EUR und geben Sie den Code). Sie können den Code an jeder Werkstatt oder Tankstelle kaufen. PAYSAFECARD ist in den Filialen bundesweit verfügbar.

Wie bezahle ich die Geldbuße auf meinem PC zu entsperren?
1. Finden Sie einen Einzelhandel in der Nähe von PAYSAFECARD:



2. Pick up the PAYSAFECARD bei Prepaid-Auswahl und laden Sie es mit Bargeld an der Kasse auf.
3. Geben Sie Ihre PAYSAFECARD Code und Eintragen "Machen sie Ihren PC jetzt wieder Frei"

ihre IP: 62.40.0.180
Ort: Koeln, Nordrhein-westfalen, Germany

paysafecard prepaid card Sichere Zahlung Form

Geben Sie den Code PAYSAFECARD

Bitte geben Sie ein PAYSAFECARD Code mit dem Nummernrechner unten ein.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	Abwischen
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------

Machen sie Ihren PC jetzt wieder Frei

Bitte beachten Sie: Geldbuße kann nur innerhalb von 12 Stunden bezahlt werden. Sobald 12 Stunden verstreichen, verfällt die Möglichkeit, die Geldbuße zu zahlen.

Alle PC-Daten werden festgenommen und Strafverfahren gegen Sie eingeleitet werden, wenn die Geldbuße nicht bezahlt wird.

Abb. 1 Bundespolizei Virus. (Quelle: <http://www.bundespolizei-virus.de/>. Zugriff: 23.12.2015)

Hilfsaktion mit dem dringenden Rat, ich solle mich bitte nicht auf zweifelhafte Seiten im Netz begeben, weil da schnell Dinge passieren würden, unter denen das, was geschehen war, noch zu den harmlosesten Problemen gehörte. Wohlge-merkt: Er riet mir *nicht*, keine Pornos mehr anzuschauen, sondern bei Bedarf auf Einschlägiges von großen Anbietern zuzugreifen. Seither vermeide ich es tun-lichst, mich auf Erkundungen unbekanntem Internet-Terrains zu begeben.

Auch vom Online-Pokern³ habe ich mich schweren Herzens verabschiedet. Denn im Pokerjargon gesprochen bin ich ein typischer „Fisch“, das heißt ein

³Durch seine Ausdehnung bzw. seine Verlagerung ins Internet hat Pokern sich gravierend verändert: Aus einem eher behäbigen Spiel, das entweder in Casinos oder am heimischen Wohnzimmer-tisch nur von Angesicht zu Angesicht gespielt werden konnte, hat sich im Zuge seiner primären Mediatisierung ein rasantes, jederzeit und von jedem Internetan-schluss aus erreichbares Freizeit-Vergnügen entwickelt (vgl. Hitzler und Möll 2012).

technologisch-technisch wenig lernwilliger, vielmehr ein lediglich an Freizeitunterhaltung interessierter Gelegenheitsspieler. Nun weiß ich zwar, dass Fische eher verlieren als dass sie gewinnen.⁴ Deshalb habe mich sukzessive auf virtuelle Tische zurückgezogen, an denen um immer niedrigere Einsätze gespielt wird. Aber auch dort, wo es nur noch um minimale Beträge ging, wähnte ich mich den immer raffinierteren Strategien anonymer Gegenspieler ausgeliefert, die ich mir nur mit deren Nutzung nicht nur legaler, sondern auch illegaler Softwareprogramme zur Analyse des Setzverhaltens etwelcher Kontrahenten – und das heißt, zumindest beiläufig auch *meines* Setzverhaltens – erklären konnte.⁵ Dass ich sozusagen nur noch und ständig verloren habe, lag möglicherweise einfach daran, dass ich immer schlechter statt besser pokerte. Aber Gerd Mölls einschlägig intensive Recherchen im Rahmen unserer Glücksspielprojekte (vgl. z. B. Möll 2014a, 2015) haben mir zumindest ein Deutungsschema geliefert, mit dem ich meine Inkompetenz bei und meinen Rückzug von dieser immer weniger

⁴Freizeitgambler, die nur zu ihrem Vergnügen spielen (wollen) und nicht geneigt sind, sich mit den Raffinessen und Fallstricken, mit statistischen Berechnungen und psychologischen Analysen des Pokerns intensiv auseinanderzusetzen, gelten als chronische Verlierer. Im ‚Pokersprech‘ werden solche Leute als „Idioten“ oder etwas weniger drastisch eben als „Fische“ bezeichnet. Traditionell gejagt und gefressen werden diese „Fische“ von den „Haien“, von jenen Kontrahenten an den Pokertischen also, die eben nicht nur die schlichten Spielregeln beherrschen, sondern die die einschlägig relevanten Sonderwissensbestände auch in ihren weniger allgemein zugänglichen Dimensionen tatsächlich kennen, sie anwenden können und sie zu ihrem eigenen Vorteil zu nutzen verstehen.

⁵Die Datenspuren, die jeder Online-Spieler während des Spiels produziert, bilden beim Online-Poker die entscheidende Grundlage für die Nutzung legaler ebenso wie illegaler Analysetechniken. Illegal ist z. B. der Kauf und die Nutzung von Handhistories zu Spielen, an denen ein Spieler *nicht* selber beteiligt war. Diese Handhistories werden eben illegal von Firmen angeboten, die auf den Pokerplattformen im großen Stil ‚data mining‘ betreiben. Genutzt werden dabei die erwähnten Datenspuren der Pokerspieler. D. h., die beim Spiel anfallenden Daten werden aufgezeichnet, gebündelt und als ‚Paket‘ einer Vielzahl von Handhistories ‚jedermann‘ zum Kauf angeboten. Bei dieser Datenausrüstung geht es um die Identifikation von Schwachstellen bei den Gegenspielern und letztlich um die Jagd nach und um das Aufspüren von schwachen Spielern, denn die Programme liefern bestimmte Kennwerte zum Setzverhalten der Gegner. Der ‚eingeweihte‘ und mit den Bedeutungen der Kennzahlen vertraute Spieler (Experte) kann aus diesen Informationen Rückschlüsse auf die vermutlich von seinen Gegnern gehaltenen Karten ziehen. Illegal sind auch avancierte softwaregestützte Analysetools, die dem Nutzer Handlungsvorschläge unterbreiten. Und illegal sind selbstverständlich auch sogenannte Bots, das heißt Computerprogramme, die mit Hilfe von Entscheidungsalgorithmen anstelle eines ‚realen‘, D. h. hier: menschlichen Spielers ‚selbstständig‘ online pokern.

vergnüglichen Online-Aktivität auf mein relatives Desinteresse an der Nutzung immer neuer medientechnologischer Entwicklungen zurückführen kann.⁶

Diese zwei Geschichten, so unterschiedlich sie sind, haben zumindest eines gemeinsam: Sie handeln beide davon, dass ich mich ein Stück weit wieder zurückgezogen habe aus Aktivitäten, bei denen ich einen gewissen Stand medientechnologischer Entwicklungen bereits genutzt hatte. Einige andere Nutzungsmöglichkeiten nehme ich, obwohl ich zumindest um sie weiß, hingegen gleich gar nicht wahr:

Von einem „Dark Net“ beziehungsweise einem „Deep Web“ erzählen mir meine kundigen Freunde zwar vielerlei spannende Geschichte, verbinden solche meine Neugier weckenden Erzählungen jedoch stets mit der Warnung davor, zu versuchen, selber dorthin zu gelangen und unterwegs womöglich Viren, Würmern, Trojanern und dergleichen üblen Schadprogrammen ausgesetzt zu sein, die von wem auch immer mit welchen Absichten auch immer auf wehrlose DAUs losgelassen werden. Meine E-Mail-Eingänge haben meine Freunde und Helfer mit allen möglichen Spam-Filtern und Sicherheitsinstallationen versehen. Zugleich ermahnen sie mich immer wieder, keine E-Mails zu öffnen, deren Absender ich nicht kenne – und schon gar nicht irgendwelche Anhänge solcher E-Mails. Und auf meinem Smartphone habe ich kaum Apps, weil ich nicht unterscheiden kann, ob etwas, was ich mir auf das Gerät herunterlade, tatsächlich nichts oder eben sehr viel kostet, und weil ich auch keine Ahnung davon habe, was das sonst noch für nicht-intendierte Konsequenzen nach sich ziehen kann. Und so weiter.

Dass ich – sozusagen ‚dahinter‘ – von kaum fassbar Vielem, was andere, weniger dumme, und was gar wirklich begeisterte, leidenschaftliche, kenntnisreiche und einschlägig begabte User ganz selbstverständlich tun oder auch mit absichtsvoll hoher Einsatz- und Risikobereitschaft ausprobieren, noch nicht einmal etwas weiß, ahne ich nur deshalb, weil ich gelegentlich etwas aufschnappe,

⁶Die Mediatisierung des Pokerns erweist sich als „reflexiv“ (vgl. Möll 2014b, 2015). Das heißt zum einen, Mediatisierung ist von einem Treiber des Pokers und Online-Pokers zu einem *Risiko* bzw. zu einem potenziellen *Zerstörer* dieser Spielwelt geworden. Wir haben es dabei also mit einer unbeabsichtigten Nebenfolge der Mediatisierung zu tun. Zum anderen eröffnen sich im Zuge der Mediatisierung des Pokers Möglichkeiten der Dauerbeobachtung und Vermessung – nicht nur für die Plattformbetreiber, sondern auch für die Spieler: Dauerbeobachtung und Vermessung von sich selber ebenso wie von Anderen. Seit die Vermessungsdaten des Spielerverhaltens aber nicht mehr nur einzelnen Spielern und Betreibern zugänglich sind, zeigen sich kaum übersehbar auch die destruktiven Folgen dieser Vermessung. Das heißt: die Mediatisierung der Pokerwelt unterminiert inzwischen unübersehbar die Erfolgsgrundlagen des Online-Pokerns.

was ich semantisch kaum noch verstehe, geschweige denn, dass ich zu erfassen vermöchte, worum es dabei je tatsächlich gehen könnte.

Angesichts solcher und vieler ähnlicher Erlebnisse, die ich vor allem als *Verzicht* auf mögliche Erlebnisse in der diese Art technologischer Entwicklungen voraussetzenden mediatisierten Welt wahrnehme, liegt der Gedanke nahe, dass das, was sich in dem, was ich tue und lasse, womöglich meine Kapitulation vor medientechnologischen Neuerungen schlechthin manifestiert. Genauer überlegt meine ich aber, dass es darum nur dort geht, wo mir der Aufwand für den Erwerb einschlägiger Kompetenzen als zu hoch erscheint im Verhältnis zum meinen Lebensinteressen entsprechenden Ertrag. Dort und auch dann, wo und wenn der erwartbare oder gar der erkennbare Ertrag in einem für mich günstigen Verhältnis zum zu betreibenden Aufwand steht, betrachte ich mich hingegen immer noch als durchaus lernwillig – und in bescheidenem Maße sogar als immer noch lernfähig.

Meine Einstellung zum Internet ließe sich vermutlich also in einem relativ simplen Modell subjektiver Kosten-Nutzen-Erwartungen darstellen.⁷ Und keineswegs wähne ich mich immer und überall im Internet von böswilligen Finsterlingen bedroht. Gleichwohl reagiere ich, wie meine beiden Eingangsanekdoten illustrieren sollten, mit sozusagen punktuellen Rückzügen auf Aktivitäten anderer, die mit ihren manipulativen Möglichkeiten vielleicht gar nicht mich persönlich schädigen wollen, sondern die eben irgendetwas im Schilde führen, das mich ‚nur‘ sozusagen

⁷Ein solches Modell bietet im Rahmen soziologisch relevanter handlungs- bzw. genauer: verhaltenstheoretischer Ansätze bekanntlich ja die „Subjective Expected Utility Theory“ (SEU). Diese Theorie subjektiver Nutzenerwartung, besagt, dass Akteure aus einer Menge von Handlungsalternativen diejenige auswählen, die ihnen in einer gegebenen Situation subjektiv am ehesten ein bestimmtes Ziel zu realisieren verspricht (vgl. Esser 1989). Die (Aus-)Wahl einer bestimmten Handlung aus einem (subjektiv wie auch immer gegebenen bzw. zuhandenen) Set möglicher Handlungsalternativen erfolgt dabei in drei Schritten: Zunächst wird die jeweilige Situation kognitiv erfasst, dann legt der Akteur den von ihm subjektiv erwarteten Nutzen der verschiedenen Handlungsergebnisse fest, und schließlich wählt er diejenige Handlungsalternative aus, die für ihn den höchsten subjektiv erwarteten Nutzen besitzt. Diese Entscheidungen werden allerdings eher selten wohlbedacht erwogen. Vielmehr resultieren sie in weiten Teilen aus über Habitualisierungen entwickelten Gewohnheiten des Tuns und Lassens (vgl. Esser 1990). Weil sie aber die (normalerweise hohen) Kosten der Informationsbeschaffung und Entscheidungsfindung deutlich senken, sind Gewohnheiten und Routinen im Sinne des SEU-Ansatzes ebenfalls ‚rationale‘ Handlungsstrategien. Deswegen werden sie meist auch dann noch beibehalten, wenn ihr Nutzen sich verringert oder die mit ihnen verbundenen Kosten sich erhöhen. In der Regel werden sie nur dann aufgegeben, wenn die Wahrscheinlichkeit, eine alternative und hoch bewertete Handlungsalternative zu finden, als (sehr) hoch und/oder die zur Entscheidungsfindung notwendigen Kosten als (sehr) niedrig eingeschätzt werden (zur Kritik daran vgl. z. B. Srubar 1992; Eberle 2000, S. 178–221; Soeffner 2009).

kollateral schädigt. Der Umstand, dass sie mich womöglich gar nicht *persönlich* attackieren, ändert aber durchaus nichts an dem Schaden, den sie – vermutlich eben eher beiläufig als absichtsvoll – bei mir anrichten können.

Ausgehend von solcherlei eigenen einschlägigen Erfahrungen, wie den damit angedeuteten, versuche ich den daraus resultierenden konkreten Befund im Folgenden nun in komprimierter Form typologisch zu abstrahieren:

2 Eine kleine Typologie der Mediennutzung

Zur Frage, wie medientechnologische Entwicklungen in Gang kommen und verlaufen, gibt es längst – jedenfalls für mich – nicht mehr überschaubar viele Veröffentlichungen. Die eine und andere Marginalie habe ich vor einiger Zeit ja auch selber dazu beigesteuert (vgl. Hitzler 2012, 2014). Bei dem, was mich hier beschäftigt, werde ich mich deshalb *damit* nicht beschäftigen. Vielmehr werde ich medientechnologische Entwicklungen im Weiteren als *Gegebenheiten* für – idealtypisierte – Formen der Mediennutzung⁸ voraussetzen.

Während ich als *innovativ* solche Mediennutzer bezeichne, die gegebene und auch je laufende medientechnologische Entwicklungen voluntativ mit vorantreiben, und während ich mit *affinen* Mediennutzern solche meine, die je laufende medientechnologische Entwicklungen fatalistisch hinnehmen, beifällig befürworten oder ausdrücklich wünschen, machen von mir als *ignorant* ebenso wie von mir als *konservativ* etikettierte Mediennutzer in ihrem kulturellen Kontext laufende medientechnologische Entwicklungen überhaupt *nicht* oder nur in Teilen mit.

Im Hinblick auf die „Notwendigkeit, bewusste Gegenentwürfe und dezidierten Widerstand von ebenfalls beobachtbaren Beharrungstendenzen zu unterscheiden“ (Tagungskonzept; vgl. auch Grenz und Pfadenhauer in diesem Band), bezeichne ich als *ignorant* solche Mediennutzer, die ihnen zuhandene technologische Möglichkeiten als solche gar nicht erkennen bzw. nicht abschätzen können und sie sich deshalb nicht aneignen. (Das wird, soweit ich sehe, in der Regel unter dem Stichwort der nicht wahrgenommenen Affordanz verhandelt – z. B. von Zillien 2009). *Konservative* Mediennutzer zeigen sich demgegenüber dezidiert als nicht bereit dazu, das eigene Leben als eine Art Experimental-Labor für

⁸Wenn im Folgenden von „Akteuren“ die Rede ist, dann dient das der Pointierung unterschiedlicher (Re-)Aktionsformen im Zusammenhang mit medientechnologischen Entwicklungen. Tatsächlich geht es mir nicht etwa um Personaltypen, sondern um Handlungsablauftypen im Sinne von Schütz (2010).

immer neue – in der Regel ökonomisch (und politisch) motivierte – technologische Innovationen zur Verfügung zu stellen oder es gar dementsprechend umzubauen und einzurichten.

Während ignorante Mediennutzer symptomatischer Weise also einfach nicht wissen, dass es bestimmte Teilhabemöglichkeiten – auch für sie – gibt, verzichten konservative Mediennutzer sozusagen ‚sehenden Auges‘ auf für ihnen bekannte Teilhabemöglichkeiten – unbeschadet der Frage, ob sie im einen Extrem an einer Realisierung dieser Möglichkeiten ohnehin nicht interessiert sind, oder ob sie im anderen Extrem die durch diesen Verzicht von ihnen erwarteten entgangenen Gewinnchancen gegenüber von ihnen erwarteten vermiedenen Verlustsrisiken abwägen und Teilhabemöglichkeiten dann dergestalt ‚kalkuliert‘ negieren. Dieser Mediennutzungskonservatismus impliziert vom infrage stehenden Akteur aus gesehen noch *keine* De-Mediatisierung in einem strengeren Sinne, das meint: noch keinen Rückbau des bereits erreichten Niveaus der Nutzung kommunikationstechnologischer Optionen, sondern ‚lediglich‘ den Verzicht auf vermehrte oder verstärkte Nutzung bzw. auf Nutzung von mehr und/oder avancierterer Technologie.

Reaktionär nenne ich demgegenüber solche Mediennutzer, die von ihnen bereits genutzte technologische Möglichkeiten aufgrund irgendwelcher Aversionen und/oder persönlicher Relevanzsetzungen, jedenfalls aus irgendwelchen von ihnen gesetzten Gründen, wieder modifizieren, reduzieren oder eliminieren.

Alle diese Mediennutzer haben es nun zum einen Teil mit Ihresgleichen bzw. mit den anderen Typen von Ihresgleichen zu tun. Vor allem aber – und das scheint mir das treibende Moment jener vielgestaltigen Trajekte zu sein, die einschlägig interessierte Beteiligte am Schwerpunktprogramm „Mediatisierte Welten“ unter dem Etikett „reflexive Mediatisierung“ zu fassen versuchen – haben es die Mediennutzer mit *Mediennutzungsnutzern* zu tun. Zu den mediennutzungsnutzenden Akteuren zähle ich zum Beispiel *Mediennutzungsoportunisten*. Damit meine ich solche Akteure, die die medientechnologischen Entwicklungen dergestalt nutzen, dass sie auf die Nutzungsbedarfe und -gewohnheiten anderer eingehen, um daraus Vorteile für sich zu ziehen. Beispiele dafür wären etwa Ihr Geldinstitut, das Ihnen Online-Banking offeriert, aber auch *Amazon*, das Ihnen bei jedem Aufruf neue Konsumartikel anbietet, die speziell Sie interessieren könnten. Zu den mediennutzungsnutzenden Akteuren zähle ich aber auch die *Mediennutzungsparasiten*. Mediennutzungsparasitäre Akteure versuchen, mit illegitimen und teilweise auch illegalen Mitteln andere, die sich, warum auch immer nicht (effektiv) gegen sie zur Wehr setzen können, zugunsten ihrer eigenen Interessen auszunutzen – zum Beispiel Betrüger, die Mediennutzern mit gefakten Websites geldwerte Informationen über sich zu entlocken, oder ‚Bauernfänger‘, die ihnen mit irgendwelchen E-Mail-Versprechungen Geld aus der Tasche zu ziehen suchen.

Als die vermeintlich gefährlichsten der vermeintlichen Gegenspieler des gemeinen Mediennutzers jedoch betrachte ich jene Akteure, die ihn in Relation zu seinen Relevanzsetzungen als Mediennutzungsterroristen bedrohen. Mediennutzungsterroristische Akteure nutzen – aus welchen Motiven heraus auch immer – vorhandene technologische Möglichkeiten und/oder aktuelle technologische Entwicklungen absichtsvoll – und Kollateralschäden zumindest in Kauf nehmend – dazu um, Mediennutzungsoptionen unerwartet zu be- beziehungsweise zu verhindern und/oder mittels sogenannter Schadprogramme zu stören beziehungsweise zu zerstören. Mediennutzungsterroristische Akteure sind solche, vor denen sich alle anderen Mediennutzer in aller Regel fürchten und gegen deren Aktivitäten sie sich zu wappnen beziehungsweise vor deren Aktivitäten sie zu flüchten versuchen.

Böswilligem Mediennutzungsterror in der Regel mit eigener kommunikationstechnologischer Nach- und Aufrüstung am effektivsten begegnen können vermutlich *innovative* Akteure – sowohl unter den Mediennutzern als auch unter den Mediennutzungsnutzern. Als *White Hat Hacker* betrachten Sie die Aktivitäten von Black Hat Hackern beziehungsweise Crackern unter Umständen sogar als mehr oder weniger spielerische Herausforderung. Mediennutzungsinnovativen Akteuren geht es ja dezidiert darum, mittels ihres Tuns die Mediennutzung intensivierende und beschleunigende Effekte zu erzielen. *Affine* Mediennutzer wirken, ebenso wie Mediennutzungsoportunisten und Mediennutzungsparasiten, grosso modo als Mediennutzungsstabilisatoren. Als solche haben sie Interessen, die denen von Mediennutzungsterroristen prinzipiell entgegenstehen – auch und vielleicht gerade dann, wenn sie selber legale oder illegale Geschäftsideen zu realisieren trachten. *Konservative* und *ignorante* Mediennutzer hingegen betrachte ich als Medienentwicklungsentschleuniger. Typischerweise hinken sie entweder so weit hinter kommunikationstechnologischen Entwicklungen her, dass allfälliger Medienterror sie gar nicht tangiert, oder sie sind etwelchen Terrorakten so hilflos ausgeliefert, dass es ihre Internetaktivitäten erheblich hemmt oder – zumindest bis auf Weiteres – sogar verunmöglicht. Die Aktivitäten von Mediennutzungsterroristen zeitigen demnach tendenziell De-Mediatisierungseffekte. Als *De-Mediatisierungsakteure* im strengen Sinne erscheinen mir allerdings ‚nur‘ reaktionäre Mediennutzer (vgl. zusammenfassend Tab. 1).

Reaktionäre Mediennutzer sind dieser Typologie gemäß also Akteure, die zum Beispiel eine Zeit lang Online-Poker spielen, dabei bemerken, dass sie offenkundig und anhaltend verlieren, und diese Aktivität dann wieder aufgeben (statt sich etwa in die – legalen wie illegalen – technologischen ‚Aufrüstungen‘ einzuarbeiten). Reaktionäre nenne ich hier auch solche Akteure, die pornografische und andere Seiten dann meiden, wenn sie infolge tatsächlicher Schädigungserfahrungen oder aufgrund ihnen glaubhaft erscheinender Warnungen von ihnen als wohlwollende betrachteter anderer Internetnutzer unliebsame

Tab. 1 Zusammenfassende Darstellung

Aktivitätseffekte	Mediennutzungs-intensivierung	Mediennutzungs-stabilisierung	Mediennutzungs-entschleunigung	De-Mediati-sierung
Mediennutzer	<i>Innovative</i>	<i>Affine</i>	<i>Ignorante</i>	Reaktionäre
			<i>Konservative</i>	
Mediennut-zungsnutzer	<i>Innovative</i>	<i>Opportunistische</i>		<i>Terroristische</i>
		<i>Parasitäre</i>		

Nebenfolgen ihres bisherigen Tuns befürchten. Reaktionäre sind beispielsweise solche Akteure, die sich aus diversen Gründen aus sogenannten ‚sozialen Netzwerken‘ zurückziehen, und solche, die die Kamera an ihrem Notebook zukleben. Reaktionär im hier protegierten Sinn sind aber auch solche, die beim Online-Einkauf – allzu viele – Erwartungsenttäuschungen in dem von Paul Eisewicht (2015) beschriebenen Sinne erlebt haben und nun wieder den Handel ‚vor Ort‘ nutzen, und solche die ihr Anlage-Engagement in Online-Investments reduzieren oder beenden, weil sie bemerken, dass ihre fachlichen Kompetenzen und/oder ihre zeitlichen Kapazitäten nicht ausreichen, um angemessen und schnell genug auf Börsen-Entwicklungen zu reagieren.

3 Weiterdenken

Zu all dem gäbe es selbstverständlich entsprechende Geschichten auch wieder aus *meiner* Mediennutzerkarriere. Dass man mich also sozusagen als Prototyp eines teils ignoranten, teils konservativen, vor allem aber reaktionären Typus von Mediennutzern betrachten kann, tut – jenseits des Einstiegs in den hier skizzierten Erkenntnisprozess (vgl. FN 1) – analytisch jedoch nichts weiter zur Sache, denn vermutlich könnten wir *alle* zahlreiche Beispiele medienreaktionären Modifizierens, Reduzierens und Unterlassens zu diesem Typus beisteuern – ebenso wie zu den anderen hier von mir typisierten Mediennutzern und Mediennutzungsnutzern. Und gewiss ist diese ‚erste‘, kleine Typologie keineswegs vollständig, sondern will weitergeschrieben werden – zum Beispiel im Hinblick auf Akteure, die – vergütete oder nicht-vergütete – Hilfe Dritter in Anspruch nehmen, um die eigene Unlust und/oder Unfähigkeit, mit vorhandener und/oder neu hinzukommender Medientechnologie zielführend bzw. subjektiv zufriedenstellend umzugehen, auszugleichen, und auch im Hinblick auf diese helfenden Dritten, die dann als so

etwas wie mediale Bodyguards fungieren. Beide sind vermutlich komplementäre Erscheinungsformen von *Mediennutzungsinkompetenzkompensateuren* (um hier den Titel des geistreichen Attests von Odo Marquard (1981) zu missbrauchen, der Philosophie eigne eine Art „Inkompetenzkompensationskompetenz“).

Ich resümiere: Die hier angesprochenen ebenso wie alle hier noch nicht genannten Typen von Mediennutzern und von Mediennutzungsnutzern werden wir – und hier spreche ich von Mediatisierung als Metaprozess, wie ihn Friedrich Krotz (z. B. 2012) in unsere Diskussion eingebracht hat – meines Erachtens zwar finden, solange Menschen überhaupt Medien nutzen. Aber alle Typen werden immer wieder auch *auf* einem beziehungsweise *gegenüber* einem immer neuen Niveau der kommunikationstechnologischen Entwicklung in Erscheinung treten. *Nicht* mitzumachen bei dem, was die Technologie und ihre Vermarktung machbar macht, mag subjektiv als Widerstand, ja als Verweigerung gedeutet werden. Aber – um ein berühmtes Honecker-Zitat umzunutzen – die Mediatisierung in ihrem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf. Das heißt in dem Fall: auch nicht der Terrorist und schon gar nicht der Reaktionär. Der Kampf der Spieler und Gegenspieler wird vielmehr – dem Prinzip reflexiver Mediatisierung ganz entsprechend – in einer sich immer weiter drehenden Spirale von Nutzung und Umnutzung, von Aufrüstung und Gegenaufrüstung und von Siegen und Niederlagen kein Ende nehmen. De-mediatisierende Handlungen im strengen Sinne erscheinen somit als kleine Kapitulationen des Akteurs – eben weniger vor medientechnologischen Entwicklungen schlechthin und auch weniger vor böswilligen Mediennutzungsnutzern, als vielmehr vor *seinen* subjektiven Mediennutzungsproblemen. In den Trajekten beziehungsweise im Gesamt-Trajekt reflexiver Mediatisierung sind de-mediatisierende Handlungen zweifellos mit *treibende* Elemente und mithin wichtige Züge, aber eben stets nur *eine* Art von wichtigen Zügen unter anderen – nämlich Rück-Züge (vgl. dazu auch Grenz 2016).

In dem, was ich hier zu skizzieren versucht habe, sehe ich also weit weniger einen „Strukturbruch“ als vielmehr ein innovationstreibendes Moment des „progressiv-voranschreitend gedachten soziotechnischen Wandels“ (Tagungskonzept; vgl. auch Grenz und Pfadenhauer in diesem Band) – so, wie ich auch mehr oder weniger *alle* Befunde zur reflexiven Modernisierung schlechthin inzwischen eher als Generatoren sozusagen ‚unerhörter‘ Problemlösungen betrachte, denn als Wegweiser in eine tatsächlich *andere* Moderne. – Womit wir meines Erachtens wieder (zurück) bei der Frage wären, aufgrund welcher Merkmale wir eigentlich wann von „reflexiver Mediatisierung“ sprechen bzw. schreiben wollen (Tab. 2).

Tab. 2 Wann wollen wir von Reflexivität reden?

Wann wollen wir von „Reflexivität“ reden?			
Sind	Folgen/ Konsequenzen	Nebenfolgen/ Effekte	Von „Reflexivität“ zu reden, macht m. E. (nur) dann Sinn, wenn Folgen bzw. Konsequenzen und/oder Nebenfolgen bzw. Effekte <i>gravierend</i> (d. h.: das Getane/Gewollte unterminierend, destrukturierend, irrelevantzierend, ins Gegenteil verkehrend) sind.
Intendiert	?	?	
Akzeptiert	?	?	
Nicht intendiert	?	?	

Literatur

- Eberle, Thomas S. 2000. *Lebensweltanalyse und Handlungstheorie*. Konstanz: UVK.
- Eisewicht, Paul. 2015. *Die Kunst des Reklamierens*. Wiesbaden: Springer VS.
- Esser, Hartmut. 1989. Verfällt die „soziologische Methode“? *Soziale Welt* 40 (1/2): 57–75.
- Esser, Hartmut. 1990. „Habits“, „frames“ und „rational choice“. *Zeitschrift für Soziologie* 19 (4): 231–247.
- Grenz, Tilo. 2016. Trajektorien rekonstruieren – am Beispiel „In-App-Purchase-Hack“. In *Materiale Analysen*, Hrsg. Nicole Burzan, Ronald Hitzler, und Heiko Kirschner, 289–304. Wiesbaden: Springer VS.
- Hitzler, Ronald. 2005. Die Beschreibung der Struktur der Korrelate des Erlebens. In *Was erklärt die Soziologie?*, Hrsg. Uwe Schimank und Rainer Greshoff, 230–240. Berlin: LIT-Verlag.
- Hitzler, Ronald. 2012. Eine multidimensionale Innovation. Zum Zusammenspiel von Technologien und Techniken am Beispiel des globalen Pokerbooms. In *Indikatoren des Neuen*, Hrsg. Inka Bormann, René John, und Jens Aderhold, 141–153. Wiesbaden: Springer VS.
- Hitzler, Ronald. 2014. Leben im elektronischen Panoptikum. Die mediatisierte Alltäglichkeit von Observation und Exhibition. In *Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen Handlungsfeldern*, Hrsg. Tilo Grenz und Gerd Möll, 211–219. Wiesbaden: Springer VS.
- Hitzler, Ronald, und Gerd Möll. 2012. Eingespielte Transzendenzen. Zur Mediatisierung des Welterlebens am Beispiel des Pokerns. In *Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder*, Hrsg. Fridrich Krotz und Andreas Hepp, 257–280. Wiesbaden: Springer VS.
- Hitzler, Ronald, und Paul Eisewicht. 2016. *Lebensweltanalytische Ethnographie - im Anschluss an Anne Honer*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Krotz, Friedrich. 2012. Mediatisierung als Metaprozess. In *Mediatisierung der Gesellschaft?*, Hrsg. Jörg Hagenah und Heiner Meulemann, 19–41. Berlin: LIT Verlag.
- Marquard, Odo. 1981. *Abschied vom Prinzipiellen*. Stuttgart: Reclam.
- Möll, Gerd. 2014a. Von Fischen und Haien. Zur Mediatisierung des Glücksspiels am Beispiel Online-Poker. In *Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen Handlungsfeldern*, Hrsg. Tilo Grenz und Möll Gerd, 145–168. Wiesbaden: Springer VS.

-
- Möll, Gerd. 2014b. Reflexive Mediatisierung und nicht beabsichtigte Nebenfolgen – Das Beispiel Online-Poker. In *Vielfalt und Zusammenhalt. Verhandlungen des 36. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie an der Ruhr-Universität Bochum und der TU Dortmund*, Hrsg. Martina Löw, CD-ROM, Frankfurt a. M.: Campus.
- Möll, Gerd. 2015. Am Gelde hängt, zum Gelde drängt doch alles? Probleme medienethnologischer Forschung am Beispiel einer Kulturanalyse des Pokers. In *Ethnographische Erkundungen*, Hrsg. Ronald Hitzler und Miriam Gothe, 31–42. Wiesbaden: Springer VS.
- Schütz, Alfred. 2010. Wissenschaftliche Interpretation und Alltagsverständnis menschlichen Handelns. In *Zur Methodologie der Sozialwissenschaften (ASW IV)*, Hrsg. Alfred Schütz, 329–399. Konstanz: UVK.
- Soeffner, Hans-Georg. 2009. Weder Habitus noch Frames – Symbole und Rituale. In *Hartmut Essers Erklärende Soziologie. Kontroversen und Perspektiven*, Hrsg. Paul Hill, Frank Kalter, Johannes Kopp, Clemens Kroneberg, und Rainer Schnell, 80–106. Frankfurt a. M.: Campus.
- Strubar, Ilja. 1992. Grenze des „Rational Choice“-Ansatzes. *Zeitschrift für Soziologie* 21 (3): 157–165.
- Zillien, Nicole. 2009. Die (Wieder-)Entdeckung der Medien. Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie. *Sociologia Internationalis* 46 (2): 161–181.
-

Über den Autor

Ronald Hitzler, Dr. rer. pol. ist Universitätsprofessor und Inhaber des Lehrstuhls für Allgemeine Soziologie an der Fakultät „Erziehungswissenschaft, Psychologie und Soziologie“ der Technischen Universität Dortmund.