

H.J. Krysmanski

Internet als Medium der globalen Zivilgesellschaft¹

Notizen zu einem Vortrag im Rahmen der Reihe ‚Internet. Realität und Virtualität‘ in der Akademie Franz Hitze Haus, Münster, 16.2.2006

1

Technisch wird die Entwicklung der globalen Zivilgesellschaft durch die Computerrevolution bestimmt. Mit dem Begriff der ‚neuen Medien‘ ist nichts anderes gemeint, als dass *alle* Medien neu geworden sind durch die Welt der vernetzten Computer. Denn Medien als kulturtechnisches Unterfutter des gesellschaftlichen Zusammenhangs treten immer und überall als Medien*mix*, als mediale *Systeme* auf. Insofern sind beispielsweise die Printmedien durch die digitale Technologie beinahe eher umgewälzt worden als die Massenmedien Telefon, Radio und Fernsehen, die allerdings im Augenblick auf dramatische Weise in die Mixmaschine der Online-Welt hineingezogen werden.

Dabei haben zwei der wichtigsten Akteure der informatisierten Öffentlichkeit - professionelle Medienmanager und Wissenschaftler - sich auf die neue technologische Situation der Medien zunächst nur sehr zögerlich eingelassen. Die maßgeblichen Medienmacher und Medienpolitiker redeten zwar viel über *Cyberspace* und versuchten einschlägige Macht- und Monopolpolitik zu treiben; sie blieben aber in ihrem tatsächlichen Anwendungsverhalten lange weit hinter den Möglichkeiten zurück. Auch die öffentliche Wissenschaft, fixiert auf die amerikanischen Verhältnisse, hatte sich im Kampf um Finanzierungstöpsfe zwar dem *Hype* angeschlossen, arbeitete und produzierte aber in einer eigenen Teilwelt der vernetzten Computer und Supercomputer, ohne in die öffentlichen Netze, etwa um der Verbreitung wahren Wissens willen, nachhaltig hineinzuwirken.

Die hier sichtbar werdenden subjekttheoretischen Defizite bei der ‚emanzipatorischen‘ Beschleunigung der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien entspringen, so Fredric Jameson, letztlich dem Problem, dass das heutige Individuum über keine Wahrnehmungs- und Erkenntnisapparate verfügt, um diese neuen Hyper-Räume aufnehmen zu können. Typisch für die gegenwärtige Erkenntnis- und Handlungssituation der Subjekte ist die allgemeine Krise des geometrischen, euklidischen Raumverständnisses und der bisherigen Raumerfahrung. Die Hauptthese von Fredric Jameson lautet in diesem Zusammenhang, "dass es mit dieser neuesten Verwandlung von Räumlichkeit, dass es mit diesem Hyperraum gelungen ist, die Fähigkeit des Körpers zu überschreiten, sich selbst zu lokalisieren, seine unmittelbare Umgebung durch die Wahrnehmung zu strukturieren und kognitiv seine Position in einer vermessbaren äußeren Welt durch Wahrnehmung und Erkenntnis zu bestimmen." Darüber hinaus seien Hyperraum oder *Cyberspace* selbstverständlich "die dritte große neuartige und weltweite Expansion des Kapitalismus."²

Welche Brücken also können die Subjekte sich derzeit bauen, um Selbstbestimmung gegenüber diesen neuen medialen Räumen zu gewinnen? Der einzige *derzeit* praktikable Zugang zu den Ereignissen im computergenerierten Hyperraum oder *Cyberspace* sind die ‚Benutzeroberflächen‘, die *Interfaces*. Unsere Fähigkeit, in den virtuellen Welten zu navigieren, hängt zunächst davon ab, wie wir optimale, sogar ‚investigative‘ *Interfaces*

¹ vgl. H.J. Krysmanski, Popular Science. Medien, Wissenschaft und Macht in der Postmoderne, Münster 2001

² Fredric Jameson, Postmoderne – zur Logik der Kultur im Späkapitalismus, in: A. Huyssen (Hg.), Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels, Hamburg 1993, S. 94f

entwerfen und organisieren. Wie einst die Romane von Charles Dickens uns durch die Welt der ersten industriellen Revolution steuerten, schreibt Steven Johnson, so ist im Zeitalter der virtuellen Welten die 'Benutzeroberfläche' das Medium des kognitiven Navigierens, des *cognitive mapping*. Um zu wissen, was der Hyperraum uns bringt, müssen wir unsere Fragen und Suchstrategien als *Interfaces* gestalten. Dies ist der Schlüssel, um sich erst einmal in ein *Verhältnis* zu den neuen medialen Netzwerken zu setzen. Vom heutigen Stand der Medienentwicklung aus gesehen, so Johnson, ist die gesamte mediale Kultur schon immer in gewissem Sinne eine *Interface Culture* gewesen. "Dieses seltsame neue Medium des *Interface Designs*" muss also in einen größeren historischen Zusammenhang gestellt werden. Jenseits jeglicher 'Kommunikationseffizienz' beginnen dann die graphischen Benutzeroberflächen als ein Medium zu erscheinen, "genauso komplex und vital wie die Erfindungen des Romans, der Kathedrale oder des Films. Wir werden möglicherweise künftig *Interface Design* als die Kunstform des 21. Jahrhunderts betrachten."³ Im Übrigen repräsentieren die komplexen Fensterarrangements der Benutzeroberflächen den endgültigen Abschied von der Zentralperspektive der Moderne und damit die Möglichkeit der kulturellen Bearbeitung der Erfahrung nicht-euklidischer Räume.

Ganz ohne Zweifel ist die von Johnson beschriebene *Interface Culture* außerdem eine Vermittlerin des Globalisierungsprozesses, sofern damit die globale Vernetzung von Informations- und Kommunikationsprozessen gemeint ist. Es kann nicht oder nur zum Teil um die Standardisierung bzw. Kompatibilität von Softwareprotokollen gehen, viel wichtiger ist die in symbolische Strukturen und Muster eingebundene - und damit selbstverständlich auch 'vorinterpretierte' - inhaltliche Organisation der Kommunikation, sozusagen über alle lokalen Sprachen und Kulturen hinweg, aber zugleich auf sie bezogen und durch sie gespeist. *Interfaces* in diesem Sinne sind etwas Interessantes und Schönes, dem sich künftige Kulturproduzenten sicherlich widmen werden. Da der Globalisierungsprozess aber zugleich ein geopolitischer Prozess ist, das heißt, ein Kampf um Einfluss und Hegemonie seitens der unterschiedlichsten globalen Akteure, werden auch *Interfaces*, wie bislang alle anderen kulturellen Manifestationen, in Zukunft auf ihren ideologischen und utopischen Gehalt geprüft werden müssen. Dies aber erfordert *skills*, wie sie im Augenblick eher auf der Seite der *Culture-Freaks* und *Cyberpunks* anzutreffen sind.

Zu den wildesten Theoretikern des *Cyberpunk* gehörten in den Neunzigern Arthur Kroker und Michael A. Weinstein. Von ihnen stammt beispielsweise die appetitliche These vom 'menschlichen Fleisch, das in der Virtualität verdunstet'. Die beiden entwickelten aber in erster Linie eine 'Kritik der politischen Ökonomie virtueller Realität', in der durchaus eine umfassende Theorie des Spätkapitalismus steckt. Sie handeln von den Erzeugern des 'Datenmülls', der 'virtuellen Klasse' als Verkörperung einer 'aufsteigenden Politik des liberalen Faschismus und des Retrofaschismus'⁴ und vom 'kreativen Zerstörungswerk' des 'Pan-Kapitalismus': "Es ist eine der herausragendsten Ironien, dass es eine primitive Form von Kapitalismus, ein Retro-Kapitalismus ist, der Virtualität umsetzt. Der visionäre Cyberkapitalist ist ein hybrides Monster aus Sozialdarwinismus und techno-populistischem Individualismus."⁵ Zwar würden die neuen Manager-Eliten ihren 'Willen zur Virtualität' als eine 'sanfte Ideologie' verkaufen, doch entfalteten sie damit eine Ökonomie, die es in sich hat. "Der Kapitalismus ist [zum ersten Mal in der Geschichte] auf sich selbst angewiesen und sieht sich allein mit seinem mörderischen Double konfrontiert: dem Faschismus. Hier ist Kapitalismus nicht mehr ein Modell der Produktion und Konsumtion, sondern etwas ganz

³ Steven Johnson, *Interface Culture. How Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco 1997, p. 213

⁴ Arthur Kroker, Michael A. Weinstein, *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, New York 1994, p. 11

⁵ ebenda, p. 29

anderes: Nintendo-Kapitalismus...Im Zeitalter des Pan-Kapitalismus erhebt sich der Faschismus überall wieder. Er ist jedoch kein Faschismus mehr in seiner ursprünglichen europäischen Form [, sondern ein] Bündel von politischen Symptomen wie etwa die verhasste eigene Existenz, der Wille zum Willen, der Wille zur Virtualität und der (todbringende) Wunschtraum der Ersetzung. "⁶

Richard Sennett hat vor kurzem in einer grundsätzlichen Kritik Ähnliches gesagt, als er den modernen Kapitalismus in seiner Grundtendenz als antidemokratisch bezeichnete. Er führe zu einer weichen Spielart des Faschismus, *soft fascism*. In modern organisierten Unternehmen werde die Macht von einer immer kleiner werdenden Zahl von Spitzenmanagern ausgeübt, das gleiche gelte für die politische Sphäre, wo die Entscheidungsmacht einigen wenigen Spitzenpolitikern vorbehalten sei. Diese Tendenz zur Zentralisierung von Macht und beispielsweise zur extremen Verkürzung der Zeithorizonte im Unternehmensmanagement sei die unmittelbare Folge der totalen Freisetzung riesiger Kräfte des Finanzkapitals nach dem Zusammenbruch des Bretton-Woods-Abkommens in den siebziger Jahren. Vor allem aber ist es mit den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien sowie der mathematischen Modellierung von Prozessen plötzlich möglich geworden, alle Vorgänge innerhalb eines Unternehmens zu jedem beliebigen Zeitpunkt minutiös zu überwachen. „Ich erinnere mich an den Besuch bei einem Freund, der eine große Investmentfirma in New York leitet. Er zeigte mir auf einem großen Computerschirm unzählige Zahlenkolonnen und erklärte: ‚Wir verwalten Milliarden von Dollar und wissen ganz genau, wo jeder einzelne Cent im Augenblick steckt. Wir verlassen uns nicht mehr auf irgendwelche Berichte, wir können es jetzt mit eigenen Augen sehen, und zwar in Echtzeit.‘“ Politische Macht sei abgewandert in die Finanzsphäre und in die Hände einer neuen Managerklasse, die sehr genau weiß, wie man mit den neuen Strukturen umgeht und sich in zumeist informellen Netzwerken organisiert. „Diese Netze geben Managern heute die Freiheit, Dinge zu tun, die innerhalb der offiziellen Strukturen eines Unternehmens völlig unmöglich wären. Macht entzieht sich in dieser Weise ganz einfach der Wahrnehmung und wird unsichtbar.“ Ähnliches gilt für die Politik. Wirkliche Macht hängt vom Platz ab, den man innerhalb eines weltweiten Netzwerkes einer immer kleiner werdenden Gruppe von Spitzenmanagern und Spitzenpolitikern einnimmt. Die Bürger „haben in der politischen Sphäre keinen Platz mehr. Nur eine äußerst schmale Schicht der Gesellschaft hat überhaupt noch Zugang zu ihr.“⁷

Für unser Verständnis der Welt der vernetzten Computer bedeutet dies, dass zweifellos auch in ihr das Verhältnis von Kapital und Arbeit, von Wertabstraktion und konkreter Körperlichkeit wirksam ist, dass aber in einer Ökonomie, deren Leitindustrie die Kulturindustrie geworden ist, unter Verwertungsgesichtspunkten die auf die Spitze getriebene Abstraktion, die Virtualität, in eine besonders zerstörerische Beziehung zur 'Arbeitskraft' und sogar zu den Konsumenten tritt. Zugleich bilden sich in dieser virtuellen Produktionsöffentlichkeit, unter Emanzipationsgesichtspunkten, vielfältige Subkulturen mit kulturtechnischen Kompetenzen heraus, die 'subversiv', als Hacker, als *Cyberpunks* usw. die hochgradig empfindliche Kultursphäre wieder vom Kopf auf die Füße stellen könnten - und dieses auch, in einem *ongoing process*, längst hier und da tun.

Solche Entwicklungen riefen die medial arrivierten Intellektuellen auf den Plan. In einem Essay-Bändchen von 1997 beispielsweise⁸ artikulieren sich diejenigen, die während der Achtziger und Neunziger in den Feuilletons das Sagen bekommen hatten: die 68er und die 89er. Autobiographisch angereichert schildern die Autoren das Hinübergleiten des

⁶ ebenda, p. 91f

⁷ Richard Sennett, Das Diktat der Politmanager, Der Freitag, 32, 12.8.2005, S.3

⁸ Jochen Hörisch (Hg.), Mediengenerationen, Frankfurt 1997

intellektuellen Diskurses aus der Moderne in die Postmoderne, von der kämpferischen Suche nach Wahrheit (unterstützt vom 'Wahrheitsfernsehen' der 60er, das Stefan Aust mit Spiegel TV einst weiterführen wollte) zur Absage an die Möglichkeit von Wahrheit im 'Reality TV'. Luhmanns Mediensicht hält sie zusammen: "In der operativ aktuellen Gegenwart [können] die Welt, wie sie ist, und die Welt, wie sie beobachtet wird, nicht unterschieden werden."⁹ Überhaupt mutet es komisch an, wie damals alle möglichen Redaktionen so taten, als hätte Luhmanns 'Die Realität der Massenmedien' (1996) etwas mit der eigenen Praxis zu tun. Die Funktion dieses *Hype* aber war klar: die neuen Kulturtechniken, die neuen Kommunikationsformen, die neuen Erfahrungen im Hyperraum mussten so interpretiert werden, dass sich bezüglich der Machtverhältnisse in den Redaktionen nichts änderte, dass nicht etwa Netzkompetenz in Kulturkompetenz und schließlich in Entscheidungskompetenz hinüberglitt, dass nicht etwa eine wirkliche Zirkulation der ‚Generationen‘ in Gang käme. Und in dieser Hinsicht, bei der Vermittlung einer Weltsicht, in der alles Neue mit einigem Glanz beim Alten bleibt, hatten die 68er und 89er in Luhmann wirklich ihren Guru gefunden.

In der Bundesrepublik brach, jedenfalls aus soziologischer Sicht, nur ein Buch aus diesem Konsens aus, Achim Bühls 'Die virtuelle Gesellschaft'.¹⁰ Hier wurde die medienökonomisch virulente Frage nach Bandbreitenangebot und Regulierungsmodalitäten adäquat unter der Überschrift 'Macht und Herrschaft in globalen Netzen' gestellt. Hier wurden wenigstens Vorüberlegungen zu einer erfahrungsgesättigten (und nicht spekulativen) Theorie der virtuellen Gesellschaft angeboten, die sich der vielen herumschwirrenden Vernetzungs-Metaphern (Datenautobahn, globales Dorf, virtuelle Gemeinschaft usw.) und 'Gesellschaftsbegriffe im Zeitalter der Globalisierung' (Informationsgesellschaft, Wissensgesellschaft, Multioptiongesellschaft usw.) kritisch annahm und den Mut hatte, ein soziologisches Modell der virtuellen Gesellschaft auf den Schriften von Stanislaw Lem (insbesondere dessen *Summa technologiae*) aufzubauen. Das alles mündete in der These, "dass der Rechner historisch betrachtet zwar eng mit der Moderne verbunden ist, er aber Potenzen in sich birgt, welche die klassischen Strukturen der Industriegesellschaft transzendieren."¹¹ Besonders nützlich war Bühls Text, weil er eine Fülle von Beispielen für konkrete Anwendungen einer 'virtuellen Gesellschaft' bot, die *nicht* durch kanonische Kategorien und Theoriebestände der Soziologie abgedeckt waren: Militär und Raumfahrt; Architektur, Maschinenbau, Medizin; Forschung, Ausbildung und Lehre; Unterhaltungs- und Freizeittechnologien; Verkehrswesen; Psychotherapie und Verwaltung; Kunst; virtuelle Unternehmen und Betriebsorganisation; Konsumtion, Distribution, Finanzwesen; Nationalstaat und Demokratie usw. Das Konzept der 'virtuellen Gesellschaft' ist sicherlich noch nicht genügend durchdacht. Die Vorstellung, dass sich "in allen Bereichen der Gesellschaft 'Parallelwelten' herausbilden", dass eine Dialektik von 'Realwelt' und 'Spiegelwelt', von 'Realraum' und 'virtuellem Raum' zu "qualitativ neuen Mechanismen der Vergesellschaftung in allen gesellschaftlichen Subsystemen" führt¹², wird erst durch den Rückgriff auf fundamentale theoretische Problemkonstellationen fruchtbar werden.

Immerhin hat diese 'Dialektik von Realwelt und Spiegelwelt' in den Massenmedien bereits zu neuen Erzählweisen geführt, für die immer wieder die Ästhetiken von CNN und von MTV angeführt werden. Auf allgemeinerer Ebene handelt es sich um eine narrative Methode, in welcher - ob am Rande, ob im Zentrum - immer Elemente von Science Fiction, von Zukunftsspekulation, auch Andeutungen von Konspiration mitschwingen, welche ihrerseits zu

⁹ ebenda, S. 54

¹⁰ Achim Bühl, Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace, Opladen/Wiesbaden 1997

¹¹ ebenda, S. 128

¹² ebenda, S. 360

digitalen Tricks, schnellen Schnitten usw. verführen, die dann für eine ganz eigenartige, den Alltag der Medienkonsumenten permanent transformierende Aufgeregtheit und Dauerspannung sorgen. Diese Erzählweise selbst unterstützt die Konvergenz und Integration von Fernsehen, Internet und anderen Daten-, Informations- und Zerstreuungsträgern. Und doch bleibt auch unter diesen Bedingungen die Kunst des Erzählens zentral, sie wird, durch die technologische Revolution hindurch, zu einer Zukunftsaufgabe, welche beispielsweise auch die Wissenschaften erfüllen müssen, wenn sie öffentlich bleiben wollen.

Das alles führt letztlich zu der Frage nach der Wahrheitsfindung unter den Bedingungen der Virtualisierung. Das System der vernetzten Computer ist ein Symbolsystem der nomadisierenden Sinngebungen, es könnte virtuell alles mit allem verknüpfen - wenn man es ließe. Es dient, mittels *'Interface Culture'*, längst der Kontextsteuerung des kapitalistischen Weltsystems. Ihm strömen alle relevanten Daten zu - und werden verschlüsselt. Doch tendenziell enthält es die Möglichkeit der Symbolisierung und des *Cognitive Mapping* weltgesellschaftlicher Zusammenhänge in 'Echtzeit': die erfüllte Utopie der Enzyklopädisten. *"Today it is the instant speed of electronic information that, for the first time, permits easy recognition of the patterns and the formal contours of change and development. The entire world, past and present, now reveals itself to us like a growing plant in an enormously accelerated movie. Electric speed is synonymous with light and with the understanding of causes."*¹³

Folglich muss man sehr genau untersuchen, wie in den Systemen der vernetzten Computer Informationen tatsächlich verarbeitet und bewegt werden. Ein Merkmal ist zweifellos die Indifferenz gegenüber allen eindeutigen Inhalten. Indem 'Ideologien' und 'Utopien' auf den Netzen bewegt werden, verlieren sie ihren spezifischen Sinn, ihre wahren und falschen Konnotationen, und behalten nur, und zwar in immens verstärkter, eben vernetzter, Form ihre *Virtualität*. Insofern ist tatsächlich ein postideologisches und postutopisches Zeitalter angebrochen, aber eben zugleich auch ein Zeitalter der 'virtuellen Spiegelwelten', in denen die gesellschaftliche und bewussteinmäßige Kraft von Ideologien und Utopien im Hegelschen Sinne aufgehoben ist. Zweitens nämlich werden in der Welt der vernetzten Computer heute immer schneller und umfassender alle relevanten Daten aus dem gesellschaftlichen Gesamtgeschehen – und zwar ohne Rücksicht auf Interessenlagen – erfasst und prozessiert. Zwar versucht in Gegenbewegungen die Verschlüsselungs- und Regulierungstechnologie die Datenströme unter Kontrolle zu halten, doch die kryptologische Front ist brüchig. So bringt allein schon die Fülle der heute auf den Netzen fließenden Informationen viele Interessen- und Machtstrukturen - etwa auf den Aktienmärkten - ins Wanken. Zugleich entwickeln die kapitalistisch verfassten neuen Medien vielfältige Widerstände und Vorkehrungen gegen diese Tendenz der Ausbreitung 'wahren Wissens'. Ökonomisch werden die abstrusesten Regelungen und Grenzziehungen durchgesetzt, um *claims* abzustecken und Eigentumsansprüche durchzusetzen.

Doch weil die Massenmedien nicht mehr 'einzeln', im Zugriff klar zu bestimmender Interessen auftreten, sondern in Gestalt verflochtener Systeme mit Millionen hochqualifizierten Medienarbeitern, deutet vieles darauf hin, dass die Welt der vernetzten Computer letztlich so strukturiert ist, dass Wissen über den Zustand der Welt in ihr virtuell zu sich selbst zu kommen versucht. Der Vernetzungseffekt, der Relativierungseffekt und der

¹³ „Heute gestattet es die Geschwindigkeit der elektronischen Information zum ersten Mal, auf einfache Weise die Muster und Konturen von Wandel und Entwicklung zu erkennen. Die gesamte Weltgeschichte, Vergangenheit und Zukunft, enthüllt sich vor uns wie die aufblühende Pflanze in einem beschleunigten Film. Elektrische Geschwindigkeit ist ein Synonym für Licht und für das Verstehen von Ursachen.“ Marshall McLuhan, zit. in Johnson a.a.O., p. 4

Echtzeit-Effekt tun ihre Wirkung. Und diese Wirkungen sind dem wissenschaftlichen bzw. wahren Wissen näher und kongenialer als dem - sagen wir einmal - Konsum- und Profitwissen. So ist es denkbar, dass Utopien des 'ganz Anderen', gesellschaftliche Alternativen usw. gerade *nicht* durch den Ausstieg aus den neuen Kulturtechnologien, sondern durch die volle und intelligente Aneignung dieses derzeit höchsten Niveaus der Produktivkraftentwicklung verfolgt werden können.

2

Wie sieht es aber nun an der wirklichen Basis der technischen Entwicklung aus, wo heute die lebendige Arbeitskraft auf die kybernetische Revolution trifft? Kybernetik ist eine angewandte Theorie zur Kontrolle komplexer Systeme, sowohl menschlicher als auch elektronisch-mechanischer Systeme. Kybernetik impliziert konstante 'Beobachtung' und 'Rückkoppelung' in algorithmischen Schritten. Algorithmen sind systematische Verfahren, die in komplexen Systemen in einer bestimmten Zahl von Schritten zu Problemlösungen führen. Die kybernetisch-algorithmische Revolution basiert auf der ungeheuren Beschleunigung solcher Operationen durch die digitale Computertechnik.

Auf dieser Basis entsteht nicht nur eine neue Arbeiterklasse, sondern auch eine neue Kapitalistenklasse. Beide haben mit dem traditionellen Klassenbild wenig zu tun. Die neue herrschende Klasse hängt mit allen ihren Fasern an der kybernetisch-algorithmischen Produktionsmittelentwicklung als ihrem Lebensmechanismus. "AOL-Time Warner, Disney, Viacom and Sony Corp.", schreibt Jeremy Rifkin, "sind nicht nur Medienkonzerne, sie sind die globalen Kontrolleure des Zugangs zu einem riesigen Spektrum kultureller Erfahrungen, einschließlich des globalen Tourismus, von Themenparks, Unterhaltungszentren, Gesundheitsgeschäft, Mode und Cuisine, Sport und Spielen, Musik, Film, Fernsehen, Buchverlagen und Zeitschriften. Die Reise des Kapitalismus endet mit der Umwandlung der menschlichen Natur in eine Warenwelt. Transnationale Medienkonzerne samt weltumspannenden Kommunikationsnetzen schürfen die kulturellen Ressourcen in jedem Winkel der Welt und verpacken sie zu Kulturwaren und Unterhaltungsgütern. Die oberen 20 Prozent der Weltbevölkerung geben heute fast so viel ihres Einkommens für derartige 'kulturelle Erfahrungen' aus wie für gewerbliche Güter und Basisdienstleistungen. Dadurch, dass sie die Kanäle kontrollieren, auf denen die Menschen miteinander kommunizieren, und dadurch, dass sie die Inhalte formen, die gefilmt, gesendet oder ins Internet platziert werden, können Konzerne wie AOL-Time Warner die Erfahrungen von Menschen überall auf der Welt gestalten. Diese Art der überwältigenden Kontrolle menschlicher Kommunikation ist beispiellos in der Geschichte."¹⁴

Die kybernetisch-algorithmischen Produktionsmittel haben die Systeme der gesellschaftlichen Produktion, Distribution und Konsumtion revolutioniert, indem sie zugleich eine Kulturrevolution bewirkt haben. Ich habe diese neue Qualität der Kultur bereits weiter oben als *Simulationskultur* charakterisiert. Die Simulationskultur hebt in einem ganz bestimmten Sinne nicht nur die Trennung von Produktionsmitteln und Produzenten auf, sondern reißt auch die Grenzen zwischen Realität und Spiegelwelten ein. Im Film 'The Matrix' arbeitet der Softwareentwickler Neo tagsüber als Technosklave der Cyberindustrie, nachtsüber nutzt er die gleiche Technologie als Technospartakus für die Cyberrevolution. Die kybernetisch-algorithmischen Produktionsmittel funktionieren in einem umfassenden, alle gesellschaftlichen Ebenen erfassenden Sinne ambivalent, systemstabilisierend und systemüberwindend - und die Produzenten haben auch außerhalb des Arbeitsplatzes Zugriff

¹⁴ Jeremy Rifkin, The New Capitalism Is About Turning Culture Into Commerce, International Herald Tribune, 17.1.2000, p.8

auf sie. Sie können sozusagen nicht mehr ausgesperrt werden aus der ‚Fabrik‘, sie nehmen die Produktionsmittel im Kopf mit nach Hause.

Noch aber kann das Kapital diese Veränderungen auffangen: "Die alte, unmittelbare Befehlsgewalt über die Arbeitenden, die dem Kapitalisten qua Verfügung über die Produktionsmittel zukam, wird ersetzt durch den unmittelbaren Marktdruck, der direkt auf die Produktionsgruppen und Individuen weitergeleitet wird. Sollen doch die Individuen selbst die Verwertung von Wert exekutieren und ihre Kreativität dafür mobilisieren - bei Gefahr des Untergangs und mit der Chance der Entfaltung."¹⁵

Vor diesem Hintergrund ist es nicht uninteressant, der Dialektik der Krise der *New Economy* nachzugehen, die ja nichts anderes als der Zusammenstoß der kybernetischen Revolution mit den kapitalistischen Produktionsverhältnissen war.¹⁶ Hatte man während des *Booms* die These vertreten, dass die neuen 'disruptiven' Technologien des Internet alle im Herkömmlichen verharrenden Unternehmen in den Abgrund reißen würden, musste man nach dem Zusammenbruch der Hochtechnologie-Aktienmärkte eingestehen, dass das Gegenteil eingetreten war. Und während McKinsey-Berater in den Neunzigern verkündeten, dass das Verknüpfen der Konsumenten mit existierenden *online communities* und die dadurch mögliche Anpassung an Dienstleistungswünsche der wichtigste Schlüssel zu profitablen Geschäftsstrategien auf dem Netz sei, musste man wenig später konstatieren, dass solche Strategien, obgleich sie langfristig den meisten geschäftlichen bzw. Konsum-Sinn machten, durch die Kapitalmärkte abgestraft wurden. "Konzerne widersetzen sich der Einrichtung von Gemeinschaften auf dem Netz vor allem, weil sie nicht wollten, dass Konsumenten ihre Produkte auch kritisieren könnten."¹⁷ Gerade so genannte Netzgemeinschaften, mit ihrer Kommunikationsdichte und ihren Kommunikationsformen, minderten also den Tauschwert und erhöhten den Gebrauchswert der Waren – ein für das Kapital unauflösbarer Widerspruch. Auch die Digerati aus dem Umfeld der Online-Zeitschrift 'Wired' und des 'Global Business Network'¹⁸ gerieten in die Klemme. Ihre – im Prinzip richtige - These lautete ursprünglich, dass die Beschleunigung der netztechnischen Innovationen einen mehrere Jahrzehnte andauernden Wohlstand mit ganz neuen ökonomischen Regeln ankurbeln würde. Sie nannten das *The Long Boom*¹⁹ und erfanden Strategien wie *Feed the Web first, Let go at the top* und vor allem *Follow the free*. Damit war für eine kapitalistische Wirtschaft in der Tat die Quadratur des Kreises formuliert: wie kann man mit Verschenken verdienen?²⁰

Genau an diesem Punkt kapitalistischer Entwicklungsdialektik möchte ich den Begriff der Genossenschaft ins Spiel bringen. Der Begriff Genossenschaft meint einerseits Erinnerungen an vor- und antikapitalistische Vergesellschaftungsformen, an Alternativformen wie klösterliche Gemeinschaften oder Hippie-Kommunen, andererseits aber auch Formen kapitalistischen bzw. sozialistischen Kollektiveigentums. Letztlich ist aber immer die Aufhebung der Trennung zwischen Arbeitskraftbesitz und Produktionsmittelbesitz gemeint, das solidarische Teilen und das Hin- und Hergleiten zwischen verschiedenen Funktionsbereichen der Produktion, also die Möglichkeit solidarischer

¹⁵ ebenda

¹⁶ Amy Harmon, ‚Getting Amazoned‘ and other E-Consulting Fantasies, New York Times, 13.5.2001, p.14Bu

¹⁷ ebenda

¹⁸ einer der interessantesten Think Tanks, gegründet in den Neunzigern von kalifornischen Digerati

¹⁹ Peter Leyden, Peter Schwartz, Joel Hyatt, *The Long Boom. A Future History of the World 1980-2020*, London 2000

²⁰ Immerhin haben inzwischen Medienunternehmen wie Google große – und dem Kapital unheimliche – Erfolge, weil sie das Problem ansatzweise gelöst haben, für welche Dienstleistungen man innerhalb freier Angebote Geld verlangen kann.

Vergesellschaftungsprozesse – und das, im Zeitalter der kybernetischen Revolution, auf höchster technischer Stufenleiter.

Es geht also um die heutigen Bedingungen der Möglichkeit einer *Assoziation freier Produzenten*, einer "Assoziation, worin die freie Entfaltung eines jeden die Bedingung für die freie Entfaltung aller ist."²¹ Und es geht um die Feststellung dessen, was schon möglich geworden ist. Damit wird der Begriff der Arbeit, der lebendigen Arbeitskraft - ob die Simulationskultur das erlaubt oder nicht - wieder zum zentralen Gegenstand gesellschaftlicher Auseinandersetzung.²² Oder anders gesagt: wenn windige Dienstleistungen von Politikern und Management-Professoren heute mit astronomischen Summen honoriert werden, die Güterproduktion aber zu den ärmsten der Armen dieser Welt verlagert und entsprechend entlohnt wird, stellt sich die Frage, was heute eigentlich produktive Arbeit und was unproduktive Arbeit ist. Und es besteht kein Zweifel, dass mit der Informatisierung der Produktivkräfte die Voraussetzungen für ein Zurückdrängen des 'Reiches der Notwendigkeit' geschaffen werden, für Formen einer "menschlichen Kraftentwicklung, die sich als Selbstzweck gilt".²³

Die Frage nach dem emanzipatorischen Potenzial der ‚neuen Medien‘ in diesem Sinne – also als Erscheinungsform der neuen ‚Universalmaschine‘ (Bühl) des vernetzten Computers – gewinnt damit eine organisationsstrategische bzw. organisationspolitische Dimension. Die antisystemischen bzw. antikapitalistischen Kräfte glaubten bis in die jüngste Vergangenheit hinein, die Effektivität von Widerstandstrukturen wüchse mit ihrer Einheitlichkeit. Zweifellos war eine solche Politik logisch, so lange die strategische Priorität auf der Eroberung der Staatsmacht lag. In der heutigen Situation aber ist, so beispielsweise Immanuel Wallerstein, das Konzept des ‚demokratischen Zentralismus‘ genau das Gegenteil dessen, was nötig wäre. Die antisystemischen Kräfte sollten sich vielmehr auf die Expansion realer sozialer Gruppen auf vielfältigen lokalen Ebenen aller Art konzentrieren - und auf deren Zusammenschluss und ständige Umgruppierung in uneinheitlicher Form. Die Solidaritätsbasis zwischen den vielen realen Gruppen der höheren Ebenen (Nation, Region, Welt) müsse subtiler, flexibler und ‚organischer‘ werden. Die Familie der antisystemischen Kräfte müsse sich mit vielen verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen und ständig ihre taktischen Prioritäten umformulieren.²⁴ Alles läuft letztlich auf die Intellektuellenfrage hinaus und damit auf das Problem, wie heute unter den neuen medialen Bedingungen den vielfältigen, massenhaften Erfahrungen der Ausbeutung und der Entfremdung Ausdruck gegeben werden kann. Das schließt selbstverständlich das Festhalten an bestimmten Grundannahmen und kritischen Einsichten aus den klassischen Phasen der antisystemischen Bewegungen ein. Andererseits unterliegen Klassenkampf, Polarisierung, Ideologie und Entfremdung in der Simulationskultur einem gewaltigen Wandel, ihre Simulation (und Dis-simulation) in der virtuellen Medienwelt ist selbst ein Moment der ‚Klassenkämpfe‘ geworden, was sie, unter anderem, in einem präzisen Sinne ‚friedlicher‘ machen könnte, denn in der Virtualität fließt kein Blut.²⁵

Was aber lässt sich bezogen auf solche neuartigen Gruppenbildungen, Gruppenaktionen, kooperativen Politikversuche usw. verallgemeinern? Es gibt hier so etwas wie eine Stufenfolge des Übergangs in einen Zustand, den Hardt und Negri als ‚anthropologischen

²¹ Karl Marx, Friedrich Engels, Kommunistisches Manifest, MEW 4, S.482

²² vgl. Michael Hardt, Antonio Negri, Empire. Die neue Weltordnung, Frankfurt/Main 2002

²³ Karl Marx, Das Kapital, Bd. III, MEW 25, S.828

²⁴ Immanuel Wallerstein, After Liberalism, New York 1995, p. 249

²⁵ wengleich fraglos ‚Seelen‘ zerstört werden können ...

Exodus', als die Verkörperung eines ‚neuen Barbarentums‘ bezeichnet haben.²⁶ Am Anfang der Entwicklung neuer Widerstandspotenziale auf der Basis der kybernetischen Produktivkraftentwicklung steht die Stufe des individuellen Ausstiegs in die spontane Freizeit-Kollektivität: etwa nach dem Motto von Slavoj Zizek: 'Wir alle sind arbeitslos'²⁷, weil das Zeitalter der Lust am (abhängigen, fremdbestimmten) Arbeiten zu Ende geht. Es folgen, auf dieser Basis, die vielfältigen Formen alternativer, aber nicht unbedingt anti-systemischer Kooperation: dazu gehören sicherlich auch die *Open Source*- und *Open Content*-Bewegungen. Ein weiteres Moment sind neue, nicht monopolistisch geprägte Marktformen, die inzwischen in einem fast unglaublichen Ausmaß das Internet überfluten²⁸ und nach dem Modell der Flohmärkte und Bazare der Dritten Welt eine informatisierte 'Pop-Wirtschaft' entstehen lassen. Und mit diesen Bewegungen auf dem Netz verbündet sich weltweit eine energetisierte Genossenschaftsbewegung. In diesem Kontext sind auch neue Versuche gewerkschaftlicher Selbstorganisation zu sehen, wie sie derzeit in den USA zu beobachten sind, wo ein neues gewerkschaftliches Bündnis – *Change-to-Win-Alliance* – sich einzig und allein der netzgestützten Mitgliederwerbung, dem *Organizing*, widmet.²⁹ Auch die neuen Subkulturen im *Cyberspace* gehören in dieses Bewegungsfeld. Begleitet von wilden Cybertheorien hat sich insbesondere im *Cyberpunk* und in der *PC-Game-Community* massenhaft ein neuer Intellektuellentyp herausgebildet: der allseitig entwickelte und vor allem allseitig mit bestem Gerät ausgestattete, wider die hochtechnisierten Mächte der Finsternis antretende virtuelle Einzelkämpfer, zugleich verbunden, vernetzt, mit vielen seinesgleichen bis hinein in die Ghettos dieser Welt.

Ganz oben auf dieser Stufenleiter finden wir schließlich Formen der Assoziation freier Produzenten zwecks Produktion freier Assoziationen: Experimente mit dem 'Sozialen' schlechthin, mit Varianten des Ausstiegs, der Askese, der Solidarität – dazu im Abschnitt ‚Das Empire der Informatisierung‘ noch einiges. Schließlich könnte man sich noch Formen der Assoziation freier kybernetischer Produzenten zwecks Produktion freier algorithmischer Assoziationen vorstellen, wo Formen der sozialen Selbstorganisation in die Organisation kybernetisch-algorithmischer Problemlösungsketten übergehen.³⁰

Hier schliesse sich ein weiterer Themenkomplex an, denn unmittelbar zu diesen Assoziationsformen gehört die Thematisierung der Traditionen dialektischen Denkens. Die kybernetische Revolution legt den Gedanken nahe, dass dialektisches Denken und dialektisches Handeln erst am Anfang ihrer Geschichte stehen. Der hier diskutierte Produktivkraftschub schafft der Dialektik erst die ihr gemäße technische Basis, ganz im Sinne der oben schon erwähnten These Marshall McLuhans, dass die Geschwindigkeit der elektronischen Informationen es zum ersten Mal in der Geschichte auf leichte Weise erlaubt, die Muster und formalen Konturen von Wandel und Entwicklung zu erkennen.³¹

Für die angedeuteten Entwicklungen gibt es eine Fülle von konkreten Beispielen. Unter den Aktionen und Akteuren findet sich etwa die Gruppe *@TMark*, ein High-Tech-Intellektuellen-

²⁶ vgl. Hardt/Negri, a.a.O.

²⁷ Slavoj Zizek, Wir alle sind arbeitslos. Unter neuen Bedingungen dem Alten treu bleiben: Wie Lenin einmal das World Wide Web erfand, Frankfurter Rundschau, 27.4.2001

²⁸ Damon Darlin, Buying used: As good as new and a lot cheaper, International Herald Tribune, 3.-4.12.2005, p.13

²⁹ Eric Lee, Heißblütige ‚Organizing‘-Maschine, Der Freitag, 9.12.05, S. 7

³⁰ an dieser Stelle müsste man sich z.B. die Welt des 1981 gestorbenen deutschen Philosophen Gotthard Günther erschließen, noch immer ein Geheimtipp, dem aber etliche Websites gewidmet sind, vgl. zum Beispiel www.vordenker.de

³¹ zur dieser Dialektik-Diskussion verweise ich vor allem auf die Schriften von Fredric Jameson, zuletzt: Mythen der Moderne, Berlin 2004

Stoßtrupp in *Corporate Territory*. Die Organisation ärgert seit 1993 die Konzerne, indem sie deren Definitionsmacht über die Anwendungen von Netztechnik und High Tech angreift. Der Trick besteht in der Assimilation mit dem Ziel der Sabotage. So präsentiert sich *RTMark* auf der Netzseite samt 40minütiger Video-Selbstdarstellung nach allen Unternehmensregeln. 14 Fonds werden betrieben, in denen können Investoren einzahlen. Die Rendite wird in Form von kulturellem Aktivismus ausgezahlt. Einige Projekte: die Internet-Seite der WTO wurde gespiegelt und mit den Mitteilungen der Seattle-Gegner unterlegt, auf einer Internetauktionsseite konnten Wählerstimmen für den US-Präsidentenwahlkampf gekauft werden usw.³²

Das Massachusetts Institute of Technology (MIT) hat vor kurzem verkündet, aus seinem Kursangebot auf dem Netz keinen Profit mehr schlagen zu wollen, sondern sein Netzangebot - 2000 Kurse, Vortragsnotizen, Problemlösungen, Examen, Simulationen, Vorlesungsvideos - weltweit in einem 100-Millionen-Dollar-Programm kostenlos zur Verfügung zu stellen. Die 10-Jahres-Initiative schließt sich damit der *open source*-Bewegung an, in all ihrer Widersprüchlichkeit, und nennt sich auch so: *OpenCourseWare*. Wenn man weiß, welchen Hype die Medienkonzerne um das Wort *content* und die Frage des *intellectual property* verbreiten, kann man die MIT-Initiative (trotz des in ihr verborgenen hegemonialen Anspruchs) nur als revolutionär bezeichnen.³³

2000 kündigten fast 50 000 Naturwissenschaftler an, sie würden nur noch in Fachzeitschriften publizieren, die ihre Artikel nach höchstens 6 Monaten der Öffentlichkeit frei und kostenlos zur Verfügung stellen.³⁴ Inzwischen ist aus dieser Initiative eine nonprofit-Organisation geworden, *The Public Library of Science*, mit mehreren eigenen spezialisierten, hochprofessionellen *peer-review*-Zeitschriften, welche naturwissenschaftliche und medizinische Publikationen als eine öffentliche Ressource anbieten. Das heißt, unter der *open access*-Klausel stehen alle publizierten Artikel unmittelbar und kostenlos *online* zur Verfügung und können, unter Angabe der Autoren und der Quelle, unbeschränkt weiterverbreitet werden. Zwar ist es dieser Initiative nicht gelungen, das Content-Geschäft der großen Verlage ernsthaft zu gefährden, aber eine Insel im Meer der *property rights* immerhin ist das doch.

Erfolgreich ist das Internet-Lexikon *Wikipedia*, ein Online-Projekt, das allein durch die Produktivität seiner Leser inzwischen auf über 800 000 Artikel (englischsprachige Version) und 324 000 Eintragungen (deutschsprachige Version) angewachsen ist. Die Seiten – ‚wikis‘ (Hawaiianisch: schnell) - dieses Lexikons können von jedermann leicht und ohne Vorkenntnisse direkt im Browser geändert werden. Durch diesen ‚demokratischen Prozess‘ des weitgehend unkontrollierten, unbeaufsichtigten und unredigierten Entstehens der Lexikon-Artikel soll sich, und das gelingt auch in den meisten Fällen, jeweils eine auf breitem Konsens basierende korrekte Darstellung herausbilden. Nur eine kleine Gruppe von Freiwilligen greift gelegentlich editorisch ein. Ansonsten beschränkt sich die Aufsicht auf die Diskussionsforen, die es zu den meisten größeren Artikeln der Wikipedia gibt. Wenn solche Debatten, verbunden mit Änderungen im Text, besonders heftig ausfallen, spricht die Wiki-Gemeinde von einem ‚Edit-War‘. Zuweilen werden Artikel dann auch einmal gesperrt. Das Kriterium der Wahrheit aber wird dem kommunikativen Prozess überlassen. „Genau an diesem Punkt, dem offenen Konzept, wächst für Wikipedia derzeit jedoch ein großes Problem heran. Da jeder zu jeder Zeit faktisch anonym jeden Beitrag ändern oder fortschreiben kann, sammeln sich mehr und mehr Ungereimtheiten, Fehlinformationen, Verdrehungen,

³² www.rtmark.com

³³ ocw.mit.edu

³⁴ www.plos.org

Propaganda und Lügen in dem Online-Nachschlagewerk. Das beginnt schon bei der Gewichtung von Themen: Werbeprofis nutzen ‚virales Marketing‘, also die Beeinflussung der öffentlichen Meinung durch gezielt gestreute Informationen, schon länger.“³⁵ Ein Marketingexperte veröffentlichte bereits eine detaillierte Anleitung zum Manipulieren speziell von Wikipedia, dem die Wiki-Gemeinde mit einem Link zu einer Website über ‚virales Marketing‘ antwortete. Inzwischen wurden die Regeln geändert: anonyme Nutzer können Artikel nur noch bearbeiten, aber keine neuen Artikel mehr anlegen. So gerät gerade Wikipedia, was nicht verwundert, mitten in die Dialektik der virtuellen Klassenkämpfe.

Dort sind die *Yes Men* längst angelangt. Die Aktivisten dieser rund 300-köpfigen globalisierungskritischen Gruppe geben sich als Vertreter der Welthandelsorganisation WTO aus, ermöglichen sich Einladungen zu Konferenzen und Kongressen des Neoliberalismus, halten absurde Vorträge und organisieren in der Höhle des Löwen provozierende Happenings. Sie bezeichnen sich selbst als Hochstapler, die sich jedes notwendigen Mittels bedienen, um in die abgeschiedenen Zirkel der Finanzwelt vorzudringen, dort dumme Fragen zu stellen und die Bloßstellungen des neoliberalen Gegners möglichst effektiv in die mediale Öffentlichkeit zu tragen. Was ihnen immer wieder gelingt und im Übrigen eine uralte subversive, herrschaftskritische Technik darstellt, deren Vorläufer die Hofnarren und satirischen Dichter ebenso sind wie das Diktum, man müsse den Verhältnissen ihre eigene Melodie vorspielen. Lange war die Website der *Yes Men* – www.gatt.org –, welche der offiziellen Website der WTO (der Nachfolgerin der GATT-Organisation) zum Verwechseln ähnlich sah, die Operationsbasis. Inzwischen sind die zur Unterwanderung und Provozierung ausgewählten Organisationen wachsamer und raffinierter geworden. Und die *Yes Men* wiederum haben sich in diesem dialektischen Prozess den neuen Bedingungen der Subversivität angepasst.³⁶

Bemerkenswert ist auch die schwedische Online-Community *Lunarstorm* mit 1,2 Millionen aktiven Mitgliedern – was sie zur größten Stadt Schwedens, größer als Stockholm, machen würde. 10 Prozent der Einwohner Schwedens und 90 Prozent seiner Oberschüler gehören zu dieser Netz-Gemeinschaft. *Lunarstorm* ist ein Internetdienst, dessen Mitglieder persönliche Homepages anlegen, Bildmaterial und Online-Tagebücher hinaufladen und – anonymisiert – miteinander Kontakt aufnehmen können. Der durchschnittliche Nutzer besucht *Lunarstorm* zweimal täglich für insgesamt 25 Minuten. Im internationalen Vergleich gibt es größere Netzgemeinschaften wie *myspace.com* (26 Millionen Mitglieder) oder *friendster.com* (20 Millionen) und ‚professionellere‘ wie *slashdot.com*. Doch keine weist eine solche Konzentration von Nutzern in einem einzigen Land auf. Vergleichbar ist *Lunarstorm* allenfalls *Cyworld*, ein Online-Dienst, der 90 Prozent der Südkoreaner zwischen 15 und 25 erfasst. Sozusagen per Zufall ist *Lunarstorm* in Schweden ein Mediengigant geworden, der für viele Beobachter die Richtung weist, in welcher sich die digitale Kommunikationsform in den kommenden Jahren in die Gesellschaft hineinarbeiten wird. "Wir bewegen uns von einer Informationsgesellschaft in eine Interaktionsgesellschaft. Junge Leute akzeptieren nicht mehr einen Informationsfluss allein von oben nach unten. Sie vertrauen mehr auf das, was sie von ihren Freunden im Netzwerk hören."³⁷ Die hier sichtbar werdende Mischung von Konsumierenwollen und Wissenwollen ist sicherlich eine ernstzunehmende, wenn auch widersprüchliche Grundströmung in der ‚Wissensgesellschaft‘.

Antizipiert und zusammengefasst worden sind diese Entwicklungen in ihrer dialektischen Struktur eigentlich schon 1999 durch das *Cluetrain Manifesto*³⁸ einer Gruppe führender

³⁵ Guido Heinen, Aus Prinzip ohne Kontrolle, Die Welt, 5.12.05

³⁶ <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/global-texte/g-bio/yesmen/index.htm>

³⁷ Thomas Crampton, Online community takes Sweden in storm, International Herald Tribune, 28.11.05

³⁸ www.cluetrain.com

amerikanische Werbeleute. Das Manifest umfasste insgesamt 95 Thesen, weil die Autoren an den Protestantismus Martin Luthers erinnern wollten und weil der Adressat das Papsttum der Gegenwart war, die transnationale Konzernelite. Die wesentlichen Aussagen des *Cluetrain Manifesto* lauten wie folgt³⁹:

- *Something new is happening when (Inter)networked Markets meet (Intra)networked Workers.*
- *The connectedness of the Web is transforming what's inside and outside your business, your market and your employees.*
- *Through the Internet, the people in your markets are discovering and inventing new ways to converse. They're talking about your business. They're telling one another the truth, in very human voices.*
- *Intranets are enabling your best people to hyperlink themselves together, outside the org chart. They're incredibly productive and innovative. They're telling one another the truth, in very human voices.*
- *There's a new conversation between and among your market and your workers. It's making them smarter and it's enabling them to discover their human voices.*
- *You have two choices. You can continue to lock yourself behind facile corporate words and happytalk brochures.*
- *Or you can join the conversation.*

Bei all dem, was hier hoffnungsvoll und ‚emanzipatorisch‘ erscheint, ist völlig klar, dass zugleich ein schmutziger Krieg um den kommunikativen und interaktiven Gebrauch des Internet entbrannt ist.

³⁹ Es geschieht etwas Neues, wenn *Internet*-vernetzte Märkte auf *Intranet*-vernetzte 'Werk tätige' stoßen - Die Verflochtenheit des Netzes transformiert das Innere und Äußere Eurer Geschäfte, Märkte und Beschäftigten - Durch das Internet entdecken und erfinden die Menschen auf Euren Märkten neue Formen des Umgangs miteinander. Sie reden über Eure Geschäfte. Sie erzählen einander auf sehr menschliche Weise die Wahrheit - Darüber hinaus befähigen die Intranets Eure besten Leute, sich miteinander durch Hyperlinks zu verbinden, und zwar unter Umgehung der Organisationspläne. Eure Leute werden dadurch unglaublich produktiv und innovativ. Und auch sie erzählen einander auf sehr menschliche Weise die Wahrheit - Eine neue Form des kommunikativen Austauschs ist entstanden zwischen und innerhalb Eurer Märkte und Eurer Beschäftigten. Das macht sie schlauer und befähigt sie dazu, ihre eigene, menschliche Redeweise zu entdecken - Ihr habt zwei Möglichkeiten. Ihr könnt Euch weiterhin hinter Eurer oberflächlichen Konzernsprache und Euren *Happytalk*-Broschüren verstecken. - Oder Ihr beteiligt Euch am Gespräch