

**Konsument, Zuschauer, Bürger und Untertan.  
Eine paranoische Archäologie des politischen Subjekts, nebst einer  
politischen Ökonomie der Massenmedien.**

(5. Teil, 1. Lieferung: 5/1)

*von Klaus Kusanowsky, Januar 2017, unvollständiges Manuskript*

5.

Bevor ich diese Dinge im Einzelnen ausführe, sei noch etwas über die Bedeutung von Massenmedien gesagt, und warum ich meine, dass eine politische Ökonomie ihrer Funktionsweise vonnöten ist, um erklären zu können, wie sich Formen des Wissens und Handelns heraus bilden, wie sie entstehen und wie sie vergehen.

Wie wäre es, wenn man die Funktionsweise von modernen Massenmedien als eine fortdauernd diskontinuierliche Re-Konstruktion einer paranoischen Beleidigungsindustrie<sup>1</sup> auffasst? Re-Konstruktion meint hier nicht bloß Wiederherstellung, Reproduktion, sondern zugleich Variation, Neuerfindung nach altem, aber abgewandeltem Muster. Re-Konstruktionen vollziehen sich innerhalb eines Innovationszyklus, der hauptsächlich Renovationen liefert. Re-Konstruktionen machen Neues nur als Erneuerstes und damit als abgewandeltes vorstellbar, ohne zugleich den Prozess der Erneuerung zu erneuern. Im Gegenteil sorgen Re-Konstruktionen dafür, dass dieser Erneuerungsprozess erhalten und darum noch einmal durchlaufen werden kann, was auf diesem Wege dafür führt, dass zukünftige Ergebnisse wiedererkennbar und anschlussfähig sind. Das ist wichtig, um trotz eines mehrfachen Durchlaufs noch immer Normalität zu produzieren. Diese Normalität, die keineswegs eine Illusion ist, sich aber sehr wohl als eine solcher erweisen kann, ist nötig, um die Innovationsparadoxie innerhalb eines ablaufenden Zyklus zu blockieren<sup>2</sup>.

Die Innovationsparadoxie besagt, dass mit der Durchsetzung einer Innovation das Neue daran erst infolge ihrer gesellschaftlichen Akzeptanz hergestellt wird, was nur geht, wenn das Neue selbst schon auf bekannte Erwartung trifft, wenn also das Neue schon nicht mehr ganz neu ist<sup>3</sup>, oder auch, was das selbe meint: normal ist. Praktisch bedeutet das, dass mit jeder Einführung einer weiteren

1 Wer die Literatur kennt versteht die Anspielung. Wer nicht, lasse sich mit dieser Fußnote in die nächste Ecke setzen: Enzensberger, Hans Magnus: Baukasten zu einer Theorie der Medien. In: Kursbuch 20, S. 159-186, 1970.

2 Einzelheiten zum Schlagwort Innovationsparadoxie bei Sauer, Dieter: Perspektiven sozialwissenschaftlicher Innovationsforschung - Eine Einleitung. In: ders. und Christa Lang (Hg.): Paradoxien der Innovation. Perspektiven sozialwissenschaftlicher Innovationsforschung. Frankfurt/M., New York 1999, hier besonders S. 14.

Medientechnologie die Innovationsparadoxie erneut behandelt wird, indem sie infolge der Erweiterung von gesellschaftlichen Kapazitäten der funktionalen Ausdifferenzierung blockiert wird. Die Blockierung ist die Art und Weise, wie die Innovationsparadoxie behandelt wird. Einfacher ausgedrückt: Solange Wachstum nach bekanntem Schema möglich war, konnte man mühelos erwarten, dass alles Neue zunächst nur dafür sorgt, dass alles so bleibt wie es ist. Denn die Anpassungsleistungen, die stets erbracht wurden, haben ja immer schon eine Erfahrung von Anpassungsleistungen zur Voraussetzung. Sie waren auf Anpassung angepasst. Entsprechend wurde jede Renovation als Innovation behandelt, was aber nur geht, wenn die Innovationsparadoxie ohne weiteres ausgeblendet werden kann. Der gesellschaftliche Effekt ist, dass immer nur Re-Konstruktionen, die nicht bloß einen additiven Erweiterungsprozess darstellen, vorgenommen wurden, was eben auch heißt, dass Neues, das vom Schema normal/seltsam abweicht, tatsächlich zustande gekommen war. Nur war keiner dabei.

Ein wählbarer Indikator für diese Re-Konstruktionen sind die Regelmäßigkeiten der Entwicklung und Durchsetzung von Medientechnologien, die sich zyklenartig darstellen lässt. Es gibt einen Haufen von Literatur, die sich damit beschäftigt, diese Regelmäßigkeiten der Zyklen zu beschreiben. Um nicht von Thema abzuschweifen, möchte ich es dabei belassen, einen solchen Zyklus verkürzt folgendermaßen zu beschreiben:

1. Phase: zwecklose Spielerei von Bastlern, Tüftlern, Technikern, Beschäftigung von wenigen Fachleuten mit etwas, das nur sie selbst interessiert.  
(Dampfmaschinen, Fahrrädern, Autos, Fluggeräten, Telefon, Radio usw.)
2. Phase: Ausweitung dieses Spielbetriebs, Beteiligung von weiteren Zulieferern; erste Berichterstattung über eine Avantgarde; erste Utopien und Weltverbesserungsaussichten.
3. Phase: Popularisierung des Spiels. Damit verbunden sind dann auch kommerzielle Interessen, die zu rechtlichen, politischen und sonstigen Unsicherheiten führen.
4. Phase: Vollständige Ausweitung; alle Krisensymptome werden aktiviert: Warnungen, Gefahren, Weltuntergangsängste, Abwehrmaßnahmen, Paranoia, Verhinderungspropaganda und dergleichen, gefolgt von Professionalisierungsbemühungen zur Kompetenzsteigerung wie z.B. durch Verwissenschaftlichung, Verrechtlichung, Pädagogisierung und schließlich, sobald diese Phase ihre Gewohnheiten ausbildet, beginnt die
5. Phase: neue zwecklose Spielerei von Bastlern, Tüftlern, Technikern, Beschäftigung von wenigen Fachleuten mit etwas, das nur sie selbst interessiert als Ausgangspunkt einer weiteren Medieninnovation, die nach ungefähr dem selben Schema abläuft.

3 Dazu Roth, Steffen: Neu für wen? Erste Aufnahmen aus der Sozialdimension der Innovation. Bern 2009. S. 7f Digitales Dokument, Link: <http://www.qucosa.de/fileadmin/data/qucosa/documents/5773/data/09-01.pdf>

Es muss hinzugefügt werden, dass diese Zyklen nicht nacheinander ablaufen, sondern sich phasenverschoben gleichzeitig ereignen.

Konzentrieren möchte ich mich darauf, dass mit jeder Phase Zumutungen, die sich als die Einsicht in die Kontingenz einer Welterfahrung niederschlagen, entweder akzeptiert oder abgelehnt werden; Zumutungen, die sich, ist eine massenmediale Kommunikation von Sinn erst einmal angelaufen, als Belastungen, Verwundungen, Störungen, als Beleidigungen, als Traumatisierungen bemerkbar machen.

Man könnte in Anlehnung an eine marxistische Wortwahl sagen, die jeweiligen massenmedialen Produktionsverhältnisse sind das Produkt einer gesellschaftlichen Ordnung, die ihre Beleidigungsverhältnisse auf eine Weise arrangiert, die eine andere Ordnung, die ihr voraus geht, so nicht entwickelt hatte, weil diese sich nicht darüber informieren konnte, wie sie Beleidigungen verteilt und strukturiert, die aber, sobald sie dies vermag, das Gefüge ihrer medialökologischen Garantiestrukturen<sup>4</sup> bereits geändert hat und auf diese Veränderung wiederum mit neuen und sehr eigenartigen Immunisierungsstrategien reagiert, die sich in neuen Beleidigungen niederschlagen. Beleidigungen haben hier die Funktion der Traumatisierung eines Mediums, in dem neue Formen des Wissens und Handeln geprägt werden.

Es geht bei diesen Überlegungen um eine Anwendung der Luhmannschen Medientheorie. Den meisten sind die Luhmannschen Schriften als „Systemtheorie“ bekannt. Tatsächlich hat Luhmann aber zwei maßgebliche Unterscheidungen durchprobiert. Die eine ist die aus der Kybernetik stammende Unterscheidung von System und Umwelt, die andere ist die von Medium und Form<sup>5</sup>. Es handelt sich dabei um zwei verschiedene Theorien. Die „Medientheorie“ ist eine Theorie, die das evolutionäre Werden und Vergehen erklärt und stellt, wenn man sie genauer studiert, ganz andere Ansprüche an ein Nachdenken darüber, womit man es da zu tun hat.

Da es aber mit diesem Text nicht darum geht, das übliche akademische Spiel des Vergleichs von Literaturkenntnis noch einmal zu durchlaufen, sei auch die Frage, was es mit dieser Unterscheidung von Medium und Form genauer auf sich hat, zunächst beiseite gelassen. Denn es hilft ja alles nichts. Alles, was man anfängt, ist stets sehr voraussetzungsreich, weshalb es keine endlich überzeugende Antwort auf die Frage gibt: wo anfangen? Ich entscheide mich dazu, eben nicht Literaturkenntnis vergleichbar zu machen, weil die Ergebnisse eines solchen

4 Auch Einzelheiten über das Konzept einer Medienökologie muss ich hier beiseite lassen. Es geht eben nicht alles. Hingewiesen sei deshalb auf Postman, Neil: *The Reformed English Curriculum*. In: Eurich, Alvin C. (Hg.): *High School 1980. The Shape of the Future in American Secondary Education*. New York 1970. Und, ders.: *The Humanism of Media Ecology*. *Proceedings of the Media Ecology Association*, Band 1, 2000.

5 Niklas Luhmann hat darüber ebenfalls sehr viel publiziert. Wer den Einstieg sucht, dann damit anfangen: Ders.: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M 1997. Und ders.: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/M 1997.

Spiels schon hinreichend bekannt sind. Einesteils ergibt der Vergleich gemeinsame, andernteils sehr verschiedene Leseerfahrungen. Ich aber beharre darauf, dass Forschung sich nicht im Vergleich von Literaturkenntnis erschöpft<sup>6</sup>. Dass dies an den Universitäten so üblich ist, hängt damit zusammen, dass man daraus ein objektivierbares Verfahren machen kann, das bei enormer Komplexität der literarischen Produktion ideal geeignet ist, Entmutigungen durchzusetzen, die ihrerseits als Selektionsfaktor den Charakter von Beleidigungen annehmen.

Die Unfähigkeit der Soziologie, Gesellschaft zu erklären, wird von ihr durch die beeindruckende Fähigkeit ersetzt, Kenntnisse soziologischer Literatur gegenseitig abzu prüfen. Das kann man machen, muss man aber nicht tun und schon gar nicht ständig. Man kann auch versuchen, in den sauren Apfel zu beißen und eine Schwierigkeitsstufe höher schalten. Dass dann aber das Scheitern wahrscheinlicher wird, die Ergebnisse fraglicher sind und die Übersicht erst einmal verloren geht, lässt sich nicht vermeiden. Es ist darum eine Frage der Wahl, welche Zumutungen man sich eher gefallen lassen möchte. Ob man den Aufwand des korrekten Ausfüllens von Textformularen als geeignete Zumutung akzeptiert oder das Scheitern an Erklärungen für soziale Sachverhalte, in beiden Fällen kommt man nicht daran vorbei, die Frage nach dem Grund, dem Nutzen und den Zweck dieses Tuns zu ignorieren. Der Unterschied ist: im ersten Fall kann man anschließend versuchen, weitere Fördermittel akquirieren, im zweiten Fall nicht. Das aber heißt, dass, wird Fördermittelakquise dann zur Hauptbeschäftigung des Soziologen, er mit seiner ganzen Professionalitätsmagie mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit in die Irre läuft. Denn wenn aus der Blackbox keine weitere Belohnung mehr herausfällt, dann kann er mit all seinem Wissen und Können nichts mehr anfangen und muss sich anderweitig um Gratifikationen bemühen, Bemühungen, die ihrerseits wieder mit vielen Irrtümern behaftet sind. Deshalb könnte man sogleich anfangen, sich auf zu entdeckende Irrtümer einzulassen, statt sie durch das Ausfüllen von Textformularen zu verdecken.

Es handelt sich also zunächst nur um ein Spiel, dass Theorieproduktion als eine Zwei-Phasen-Modell auffassen könnte: Erst Erklärung und danach Verstehen<sup>7</sup>

6 Aus diesem Grund gibt es diese sogenannte empirische Sozialforschung, welche aber auf eine vergleichbare Verweigerungshaltung besteht. Die empirische Sozialforschung kennt objektive Sachverhalte der sozialen Welt, aber sie kennt sie nur aus ihrer selbstangefertigten Literatur.

7 Der Unterschied zwischen Erklären und Verstehen wird von mir anders aufgefasst als dies in der Soziologie nach Max Weber üblich ist. Der Grund ist, dass diese Unterscheidung bei Max Weber darauf angepasst ist, die soziale Welt als objektive Realität aufzufassen, sie also in ein szientistisches Schema der Wissenschaft einzupassen, woraus sich konsequenterweise die Frage ergibt, ob den Sozialwissenschaften auch Wissenschaften sind. Jede Frage, die man mit Ja beantworten kann, kann man aber auch mit Nein beantworten. Wenn die Antwort Nein aber abgelehnt wird, wenn also auf Nein mit Nein reagiert wird, dann muss der Diskurs, um sich dennoch zu retten, weitere Hindernisse, sprich: Unterscheidungen erfinden, um ein weiteres Nein zu erschweren. Nicht

oder andersherum. Aber in beiden Fällen kehrt ein Beobachter nicht unberührt, unbelastet, unbeeindruckt, unverändert zurück. Ein Trauma kann der Beobachter niemals vermeiden. Aber er kann lernen und kann gewiss niemanden mit solchen Versuchen auf Anhieb überzeugen.

Das hängt einem Unterschied zusammen, der für die Uneindeutigkeit des Luhmannschen Medienbegriffs von Bedeutung ist. Luhmann benutzt den Medienbegriff sehr verschieden. Einmal in bezug auf Massenmedien, einmal in bezug auf ein Sinnmedium, einmal als symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien und einmal in der Unterscheidung zwischen Medium und Form. Wollte man sich also optimistisch an ein fröhliches Textformularausfüllen heranwagen, um den Luhmannschen Medienbegriff zu klären, hat man erst einmal wenig Chancen, damit klar zu kommen. Man müsste alles von Luhmann gelesen haben, was gewiss nicht so leicht geht, um dann einzusehen, dass man davon kaum etwas versteht, was auch wiederum nur schwer einsichtig ist.

Man sieht. Ohne Traumatisierung geht es nicht.

5/2 ....

zufällig ist die Soziologie eine Erfindung jener Zeit als der Zuschauer zum maßgeblichen politischen Subjekt der Gesellschaft wurde. Wenn man aber nun den Szientismus der Soziologie ablehnen kann, dann muss man zugleich auch die Vorstellung einer Objektivierbarkeit der sozialen Welt ablehnen. Entweder wird der Unterschied zwischen Erklären und Verstehen dann nicht mehr gebraucht oder wird in der Weise umgeändert, dass die Folgen von Forschungsergebnissen durch Erklären und Verstehen auf verschiedene Weise reflexiv werden.