

Jana Herwig

Fluktuierende Kollektive, lebendiges Archiv: semiologische Praktiken im Imageboard *4chan*

1. Flüchtigkeit und Speicherung

Flüchtigkeit und Speicherung bedingen einander. Erst durch die Option der Speicherung wird die Flüchtigkeit der Phänomene ersichtlich. Weil etwas sich einschreibt, erschließt sich, was sich nicht einschreiben konnte. In einer bestimmten Verallgemeinerung wird das Flüchtige bevorzugt dem Körperlich-Performativen zugesprochen: Mit Hilfe des Oppositionspaars ‚transitorisch/länger andauernd‘ ordnete etwa die Theaterwissenschaft die unmittelbar vom Körper der SchauspielerInnen ausgehenden Zeichen (Sprache, Mimik, Gestik, Bewegung durch den Raum) dem transitorischen Bereich zu, während Maske, Frisur und Kostüm, Raumkonzeption, Dekoration, Requisiten und Beleuchtung davon abgegrenzt als ‚länger andauernd‘ eingestuft wurden.¹ In der rezenteren ‚Liveness‘-Debatte ist körperliche Performanz wiederholt in Bezug gesetzt worden zur Präsenz des Moments – woraus sich dessen Vergänglichkeit ergibt – und zur Spezifik der Beziehung zwischen Vorgeführtem/Vorführenden und Zuschauenden, etwa wenn Adrian Heathfield schreibt:

The shocks to perception that are frequently deployed by contemporary Live artists [...] take the spectator into conditions of immediacy where attention is heightened, the sensory relation charged, and the workings of thought agitated. The artwork is alive. Such conditions, it seems, bring us as spectators into a fresh relation: into the now of enactment, the moment by moment of the present.²

Die Lebendigkeit des Kunstwerks ergibt sich hier aus der des Körpers, aus „exploration, use and examination of the human body“³. Was diese Ableitung von ‚liveness‘ aus ‚aliveness‘ nicht mehr verrät, ist, dass sich sowohl der lebendige Körper als auch die Performance historisch erst durch Medientechnik und Möglichkeiten der Aufzeichnung offenbart haben. Dazu bemerkt Hans-Christian von Herrmann:

¹ Vgl. Erika Fischer-Lichte: *Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen*, Tübingen: Gunter Narr Verlag 1983, S. 28.

² Adrian Heathfield: „Alive“, in: *Live*, hrsg. v. A. H., New York: Routledge 2004, S. 6-13, hier S. 8. Vgl. auch Philip Auslanders Analyse vergleichbarer Positionen, etwa der des Performance-Künstlers Eric Bogosian: „Bogosian’s perception of the value of live performance clearly derives from its existence only in the moment (‚every time it happens‘), and its putative ability to create community (if not communion) among its participants, including performers and spectators.“ Philip Auslander: *Liveness: performance in a mediatized culture*, London, New York: Routledge 2008, S. 4.

³ Heathfield, „Alive“, S. 11.

Die ‚Aufführung als Kunstwerk des Theaters‘ konnte [...] allerdings erst dann zum Gegenstand einer eigenen Wissenschaft werden, als technische Medien und experimentelle Lebenswissenschaften am Ende des 19. Jahrhunderts die kulturelle Herrschaft der alphabetischen Schrift durchbrachen und die zuvor unfassbare Transitorik des lebendigen Leibes, die der Spielraum autonomer Schauspielkunst gewesen war, aufzeichnungstechnisch positivierten.⁴

Jegliche Untersuchung von Flüchtigkeit muss sich bewusst sein, welchen Anteil Aufzeichnungstechniken am Diskurs und an der Wahrnehmung von Flüchtigkeit haben. Eine klare analytische Trennung von körperlich (als ‚live‘ und ‚präsent‘) und medial (als ‚aufgezeichnet‘ und ‚vermittelt‘) ist selbst im Feld der Live-Performance kaum möglich, da Medientechnik, wie Philip Auslander aufzeigte, praktisch immer in diese involviert ist und die Live-Performance oft überhaupt erst zum Zweck ihrer Mediatisierung zur Aufführung kommt.⁵

2. Analog/Digital – von der Dichotomie zum Gemenge

Der vorliegende Beitrag versucht daher nicht, das Verhältnis von Flüchtigkeit und Speicherung im Fall der zu untersuchenden semiologischen Praktiken in einem Bilderforum des World Wide Web mit Hilfe eines implizierten Gegensatzes von flüchtiger körperlicher Präsenz und ‚länger andauernder‘ entkörperlichter Medialität zu fassen – vielmehr wird im Folgenden die Problematik des Versuchs einer solchen Trennung aufgezeigt. Wurde und wird Live-Performance wiederholt als Garant von Körperlichkeit in Anspruch genommen, so sind Online-Interaktionen immer wieder mit dem Urteil der ‚Entkörperlichung‘ belegt worden. Arne Dekker fasst dies am Beispiel des Diskurses über Chat-Kommunikation prägnant zusammen: „Immer wird zunächst die Kanalreduktion (also die Beschränkung der Chat-Kommunikation auf den Textkanal) diagnostiziert, um diese dann – gemessen an einer idealisierten Face-to-Face-Kommunikation als unnatürlich und damit defizitär zu beklagen.“⁶ Die Vermutung, dass das Digitale vergleichsweise defizitär ausgestattet sei, zeigt sich auch im Diskurs über digitale Fotografie, hier mit Blick auf dessen Realitätsgrad. Jens Schröter diskutiert dies exemplarisch anhand der technologischen Entwicklungen, welche die digitale Fotografie mit hervorbrachten:

⁴ Hans-Christian von Herrmann: *Das Archiv der Bühne: eine Archäologie des Theaters und seiner Wissenschaft*, München: Fink 2005, S. 18.

⁵ Auslander, *Liveness*, S. 183.

⁶ Arne Dekker: „Körper und Geschlechter in virtuellen Räumen“, <http://beziehungsbiographien.de/pub7.pdf> 2003, 2. 4. 2010 [Vortrag auf der 21. Wissenschaftlichen Tagung der Deutschen Gesellschaft für Sexualforschung, 26.-28. September 2003, Hamburg.]

Aus diesen Geschichten lassen sich bestimmte Implikationen ableiten, die das geradezu unaufhörliche Gerede über den (vermeintlichen) Realitätsverlust in der ‚postfotografischen‘ Gegenwart zumindest relativieren: Man könnte sogar stärker formulieren, dass digitale Bilder zwar ‚referenzlos‘ sein können, weil sie nichts Reales abbilden müssen. Aber oft und abhängig von der diskursiven Praxis, in der sie eingesetzt werden, besitzen sie einen sehr deutlichen, gewünschten und funktionalen Weltbezug, der sogar *umfassender sein kann als jener fotochemisch erzeugter Bilder*.⁷

Wesentlich ist hier der Hinweis auf den Kontext der jeweiligen diskursiven Praktiken, welche durch dichotome ontologische Zuweisungen und die Asymmetrien, die diese produzieren (analog/digital = real/unwirklich) verdeckt würden. Dass digitale Medien auf binären Verarbeitungsprozessen, Algorithmen auf logischen Operationen, Datenbanken auf diskreten Unterscheidungen beruhen und dass dies auch Konsequenzen für die sich entwickelnden Kulturtechniken hat, steht außer Frage – ebenso wenig wie die Tatsache, dass weder ästhetische Wahrnehmung noch soziale Realität mittels solcher formaler und diskreter Unterscheidungen erschöpfend operationalisierbar werden. Doch erst in dieser Konfrontation wird die Unterscheidung von analog und digital für die Erforschung von Praktiken produktiv. Es geht damit im Folgenden weniger um die Frage, ob das Analoge und das Digitale eine klare Opposition oder zwei Pole in einem Kontinuum darstellen.⁸ Vielmehr soll untersucht werden, wie sich Medientechnik und (menschliche) Performanz, wie sich technische Diskretheit und die Kontinuen der Wahrnehmung im Gemenge der Praxis zu- und miteinander verhalten.

3. Hier oder Dort? Das Gleiten der Kontexte und das Problem der Deixis

Neben den Vermutungen der Körperlosigkeit und der defizitären Realität werden Online-Interaktionen drittens häufig in einem ‚ganz anderen‘ Raum verortet, einem Raum, der dem des physischen Körpers meist diametral entgegengesetzt wird, etwa wenn Marc Ries eine Topologie der verdoppelten Körper,⁹ eines ‚Hier‘ und eines ‚Da-

⁷ Jens Schröter: „Das Ende der Welt. Analoge und Digitale Bilder – mehr oder weniger Realität?“, in: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, hrsg. v. J. S./Alexander Böhnke, Bielefeld: Transcript 2004, S. 335-354, hier S. 337.

⁸ Vgl. Jens Schröter: „Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?“, in: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, hrsg. v. J. S./Alexander Böhnke, Bielefeld: Transcript 2004, S. 7-30.

⁹ „Hier die Existenz als Bio-Logik und woanders die Existenz als Bildlogik“, vgl. Marc Ries: „Das Porträt und sein Raum. Elemente einer Topologie der Medien“, in: *Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion*, hrsg. v. Jörg Döring/Tristan Thielmann, Bielefeld: Transcript 2009, S. 203-215, hier S. 204.

Draußen‘ entwirft, die er auf die virtuelle (im Sinne von: perspektivisch navigierbare) Online-Umgebung von *Second Life* anwendet:

Mein Avatar ist – als liquides Porträt – ein Bildkörper, ist ‚affektives Zentrum‘ meiner Gegenwart im Total des Digitalen. [...] Man verlässt das Hier um unscheinbar, ohne Limitationen im konvergenten Dort zu sein. Und wieder zurück. Leben in der Geometrie, heimgesucht von der Topologie.¹⁰

Dass binäre Topologien für die Beschreibung von Orten der Online-Interaktion hilfreich sind, legt schon das entsprechende Alltagsvokabular nahe, etwa die vielfältigen Verweise auf Websites in Analogie zu Orten (‚auf Facebook‘, ‚in der Wikipedia‘, ‚auf YouTube‘, etc.). ‚Online‘ wird abgegrenzt von ‚offline‘ bzw. von ‚nicht vernetzt‘. ‚In-game‘ sagt aus, dass etwas in der ‚Welt‘ bzw. im ‚magischen Kreis‘ (Huizinga) eines Computerspiels stattfindet¹¹ und umgekehrt sollen ‚Meatspace‘¹² und ‚IRL‘ (‚In Real Life‘)¹³ anzeigen, dass etwas eben nicht online stattfindet.

Eine fixe Hierarchisierung und Festschreibung, dass das ‚Hier‘ nun immer im körperlichen Raum und nach den Regeln der ‚Bio-Logik‘ (Ries) stattfinden muss, ist damit noch nicht plausibel. Für die körperlich an verschiedenen Lokalitäten agierenden SpielerInnen, die sich z. B. in einem MMORPG¹⁴ wie *World of Warcraft* zu einer Gilde zusammengeschlossen haben, bildet das Spiel den Bezugsrahmen, das ‚Hier‘ ihrer gemeinsamen Handlungen; bei einer Verbalisierung (und das nicht nur gegenüber einer Person, die nicht am Spiel beteiligt ist) wird das Spiel zwangsläufig zum ‚Dort‘. Dieser Wechsel der Bezeichnungen hat keinen medienspezifischen, sondern einen sprachlichen Grund: die Kontextbedingtheit der Deixis. Das, worauf die deiktischen Ausdrücke verweisen, gleitet fortwährend und erschließt sich in seiner Bedeutung erst durch die Berücksichtigung des außersprachlichen Kontexts:¹⁵ z. B. der Gesprächssituation bei der personalen Deixis (wer ist ‚ich‘, wer ist ‚du‘?), den räumlichen und körperlichen Gegebenheit bei der lokalen Deixis (wo ist ‚hier‘, wo ‚dort‘?) oder der Zeitsituation

¹⁰ Ebenda, S. 213f.

¹¹ Etwa der Handel mit Gütern: vgl. Molly Stephens: „Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital Content Creators“, in: *Texas Law Review*, <http://www.utexas.edu/law/journals/tlr/abstracts/Volume%2080/Stephens.htm> 2002, 30. 3. 2010 [80, 6/2001/2002].

¹² Vgl. Artikel „Meatspace“, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Meatspace> 2010, 2. 4. 2010.

¹³ Vgl. Artikel „IRL“, *Wikipedia*, <http://en.wiktionary.org/wiki/IRL> 2010, 2. 4. 2010.

¹⁴ Unter ‚Massively Multiplayer Online Role-Playing Games‘ versteht man Online-Rollenspiele, bei denen sich die Spieler eine virtuelle (perspektivisch navigierbare) Welt teilen, wobei es sein kann, dass jeweils ein Server eine unabhängige Teilwelt innerhalb des Spiels darstellt. Beispiele: *World of Warcraft* (WoW), *Eve Online*, *Lord of the Rings Online*, *Warhammer Online*, *Dungeons & Dragons Online*.

¹⁵ Vgl. Axel Bühler: „Karl Bühlers Theorie der Deixis“, in: *Wiener Erbe. Karl Bühler's Theory of Language*, hrsg. v. Achim Eschbach, Amsterdam: John Benjamins 1988, S. 287-299, hier S. 287f.

(„gestern“ war gestern noch „heute“). Zu prüfen ist also, inwieweit dieses Problem der Deixis zur Annahme einer lediglich binären Topologie der Medien beiträgt: Denn jede Verbalisierung und Verschriftlichung kann sich auf den Ort, den sie beschreibt, nur als auf ein „Dort“ beziehen – es sei denn es gelingt ihr, den beschriebenen Ort selbst zum Ort ihres eigenen Geschehens zu machen. Das einzig wahrhaftige, meiner Kognition entsprechende „Hier“, über das „ich“ (nicht „du“) in „diesem Augenblick“ also schreiben könnte, ist das Textbearbeitungsfenster, in dem ich „gerade“ arbeite – welches einen anderen Referenzrahmen bildet als „jenes Browserfenster“, in dem ich das Bilderforum geöffnet habe, über dessen Flüchtigkeit ich „gleich“ schreiben werde (für „dich“ ist mein „Hier“ aber bereits ein „Dort“).

4. Hier und Dort: Von der Einheit der Wahrnehmung im Leib

Damit komme ich zur Unmöglichkeit der Grenzziehung zwischen einem körperlichen „Hier“ und einem anderen „Dort“, nochmals vorgeführt an der Argumentation von Ries: Dieser leitet seinen Vorschlag, dass die Topologie des „Hier und Dort“ einer Verdopplung der Körper entspräche, von einer Untersuchung des Porträts und dessen Blickstrukturen ab.¹⁶ Was verblüfft, ist, dass Ries damit auch eine Verdopplung der Wahrnehmung zu implizieren scheint: So brauche nicht er, sondern sein Avatar „keine Bestätigung von seiner Existenz von der Gesellschaft oder von Linden Lab“ und verwende „zu seiner Orientierung traditionelle, topographische Karten, die auf einem simulierten Koordinatensystem aufbauen, also einem euklidisch-cartesischen Modell“¹⁷. Kann ein Avatar als Subjekt der Wahrnehmung verstanden werden, ohne Wahrnehmung dabei mit jeglicher Art von Informationsverarbeitung gleichzusetzen? Geht man dagegen (und nichts anderes ist mir nachvollziehbar) von einem leiblichen Subjekt der Wahrnehmung im Sinne Merleau-Pontys aus¹⁸ und berücksichtigt, dass der Avatar selbst nicht autonom, sondern Teil eines Softwaresystems ist, das zur Verwendung und Manipulation von Koordinaten keine (topografische oder sonstige) Visualisierung benötigt, so muss der Schluss im Fall von *Second Life* lauten: Nicht der

¹⁶ Ries („Das Porträt und sein Raum“, S. 204) spricht von einer „befremdlichen Selbstwahrnehmung, die von Porträt-Bildern ausgehen kann, schließlich führen die Körper dort ein Eigenleben und schauen zurück; sie stellen in ihrer Autonomie die meine in gewisser Weise in Frage.“

¹⁷ Ries, „Das Porträt und sein Raum“, S. 213.

¹⁸ Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Reprint der Auflage von 1966, Berlin: de Gruyter ⁶1974.

Avatar benützt die Karten zur Orientierung, sondern der oder die SpielerIn verwendet die Karten in Kombination mit einer Visualisierung der Position des Avatars, um sich in der simulierten Spielwelt zu orientieren. Auch generelle ontologische Zuschreibungen an das Digitale verlieren ihre Plausibilität, wenn die Phänomene (ob medial oder nicht) im Leib zusammen laufen, durch diesen am Leben erhalten, „ernährt und beseelt“¹⁹ werden. Der ontologische Status eines Phänomens kann also nicht schon aufgrund von bloßer Medialität entschieden, sondern erst im Kontext der gesamten leiblichen Wahrnehmung ausgehandelt werden:

Sowohl die Meinung, im Bewußtsein seien Schein und Wirklichkeit dasselbe, als auch die entgegengesetzte, beides sei voneinander geschieden, machen in Wahrheit jedes Bewußtsein von was auch immer, sei es auch nur als Erscheinung, unmöglich. Indessen – und dies allein ist das wahre *cogito* – gibt es Bewußtsein von etwas, etwas zeigt sich, es gibt Phänomene. [...] Im Bewußtsein ist Erscheinen nicht Sein, sondern Phänomen. [...] Zwischen Wahrnehmung und Illusion ist ein innerer Unterschied, und die Wahrheit der Wahrnehmung ist nur ihr selbst zu entnehmen.²⁰

Ebenfalls problematisch erscheint aus dieser Perspektive die uns weiterhin verfolgende Bewertung des Virtuellen als „Abwesenheit körperlicher Zwänge“ und als reelle Möglichkeit zum „virtuellen Geschlechtsrollentausch“²¹, wie sie z. B. Sherry Turkle schon in den 1990ern vorschlug. Bei näherer Betrachtung erweisen sich die Deutungen, das Virtuelle sei entweder defizitär oder aber bedeute Befreiung, als die beiden Seiten derselben Kupfermedaille: Beide gehen von einem entkörperlichten Szenario aus, ziehen daraus aber andere Schlüsse.²² Demgegenüber ist mit Merleau-Ponty die Notwendigkeit zu betonen, die stete, zu Grunde liegende Gegenwart eines leiblichen Subjekts in der Untersuchung von Online-Verhandlungen mitzudenken, und zwar nicht als die eines bloßen Substrats, auf das die Online-Interaktion dann aufsetzt. Es geht damit um die Anerkennung der Verflechtung, und nicht der bloßen Koexistenz von materiellem und semiotischem Körper.²³ In ihrer Fokussierung auf die Frage nach dem

¹⁹ Ebenda, S. 239: „Der eigene Leib ist in der Welt wie das Herz im Organismus: er ist es, der alles sichtbare Schauspiel unaufhörlich am Leben erhält, es innerlich ernährt und beseelt, mit ihm ein einziges System bildend.“

²⁰ Ebenda, S. 344.

²¹ Dekker, „Körper und Geschlechter in virtuellen Räumen“, S. 2.

²² Vgl. ebenda, S. 3: „Chat-Räume werden damit als körperlose Räume konzeptionalisiert. Bei beiden Modellen ist also, ich sage es noch einmal, die Diagnose ähnlich, lediglich die Bewertung eine radikal andere: Virilio beklagt den Verlust ‚substantieller Wesen‘ im Netz, Turkle gibt sich angesichts des vermeintlichen Verschwindens körperlicher Prädisposition eher erleichtert.“

²³ Wie diese z. B. Dekker postuliert: „Der Geschlechtskörper wird beim Chat als ein doppelter erlebt und die realweltliche Körpererfahrung, das ‚korporale Gedächtnis‘, das mit dem ‚Betreten‘ des virtuellen Raumes keinesfalls suspendiert wird, spielt hierbei eine entscheidende Rolle. Und so zeigt sich eine

Verhältnis dieser beiden Körper – z. B. in Untersuchungen, ob Männer sich online als Frauen, Frauen als Männer, Schwarze als Weiße, Weiße als Schwarze, Kinder als Erwachsene und Erwachsene als Kinder usw. ausgaben – reiterierte die frühe Internetforschung diese Trennung. Das begrenzte Erkenntnispotenzial solcher Fragestellungen offenbart sich indessen in jenen raren Interface-Szenarien, in denen Subjekte gar nicht erst identifizierbar, Körper nicht zuordenbar werden. Ein solcher Fall der Unzuordenbarkeit liegt mit *4chan.org* vor, jenem Bilderforum, zu dessen adäquater Untersuchung das Bisherige ausgeführt wurde: Denn weder kann man sich auf *4chan* registrieren, noch können persönliche Profile angelegt werden. Der gemeinschaftlich verwendete Nickname lautet: Anonymous.

5. Anonymous: Unzuordenbare Subjekte, endlose Bedeutungsverschiebung

Bei *4chan*, erreichbar unter der Webadresse www.4chan.org, handelt es sich um ein sogenanntes ‚Imageboard‘, einen Forentyp, der laut *4chan*-Gründer Christopher Poole zuerst im japanischen Raum entstand²⁴ und dessen Interface-Gestaltung auf die Verhandlung von Bildern abgestellt ist: Um eine neue Diskussion (einen ‚thread‘) zu eröffnen, muss ein Bild hochgeladen werden; sich daran anschließende Beiträge dürfen allerdings auch nur aus Text bestehen. *4chan* war das erste englischsprachige Imageboard und gilt als eine der einflussreichsten Webseiten in der englischsprachigen Internetkultur, weniger aufgrund der Zugriffszahlen²⁵ als aufgrund der sogenannten Meme, die *4chan* hervorgebracht hat. Meme als kulturelle Äquivalente zu Genen, d. h. identifizierbare Einheiten, über die kulturelle Informationen repliziert und weitergegeben werden, wurden 1976 vom Evolutionsbiologen Richard Dawkins ohne mediale oder semiotische Spezifik definiert und umfassen ihm zufolge z. B. „tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of buildings arches“²⁶. In

laufende Erfahrung von Differenz, die – und das nun ist wirklich charakteristisch für Chat-Situationen – in ein erhebliches Maß an Selbstreflexivität mündet.“ Ebenda, S. 7.

²⁴ Christopher Poole: „Meme Factory“, Vortrag auf dem Wiener Paraflows Symposium, 12. 09. 2009, zit. nach Jana Herwig: „Partial transcript: Moot on 4chan and why it works as a meme factory“, <http://wp.me/peBnE-F9> 2010, 6. 4. 2010.

²⁵ Es handelt sich um über acht Millionen verschiedene BesucherInnen pro Monat, die täglich mehr als 800.000 Diskussionsbeiträge verfassen. Nick Bilton: „One on One: Christopher Poole, Founder of 4chan“, in: *New York Times Bits Blog* [19. 3. 2010], <http://bits.blogs.nytimes.com/2010/03/19/one-on-one-christopher-poole-founder-of-4chan>, 2. 4. 2010.

²⁶ Richard Dawkins: *The Selfish Gene*, Oxford, New York: Oxford University Press ³2006, S. 192. Das englische ‚meme‘ wird im Deutschen als ‚Mem‘ bezeichnet. Ein grundsätzlicher Einwand, der gegen die Mem-Theorie zu erheben ist, ist deren universale Anwendbarkeit, welche spezifische Aussagen oder

das Vokabular der Internetkultur sind Meme eingegangen als Kurzformel für jegliche Art von Bild-, Text- und sonstigen rhetorischen Formen, die durch die Partizipation von UserInnen repliziert und verbreitet werden. Als bekannteste auf *4chan* entstandene Internetmeme gelten ‚Lolcats‘, Fotografien von Katzen, die mit einem kommentierenden oder die Katze verbalisierenden Untertitel versehen sind, sowie ‚Rickrolling‘, eine Praxis, bei der ein Hyperlink mit einem verheißungsvollen Text verbreitet wird, dann aber nur zum Video des 80er Jahre-Pophits *Never gonna give you up* führt.²⁷ Dass sich Internetmeme auf *4chan* besonders gut zu entwickeln scheinen, wird von Poole, der *4chan* 2003 als 15-Jähriger gründete, u. a. auf die dort herrschenden Bedingungen der Anonymität sowie darauf zurückführt, dass Inhalte auf *4chan* nur bis zu einem bestimmten Seitenlimit gespeichert und dann gelöscht werden:

With user IDs, discussion tends to become a criticizing game, and the long time users wield unchecked authority, so you got this type of old guard. [...] *4chan* has this reputation of being a meme factory. And, so why is that? [...] The emphasis on anonymity is a large factor in it, because again, it allows you to express things that normally you wouldn't if you had an identity. The lack of retention is also important because, on a site where you can just bump up all content, the way kind of threads work on *4chan* is that if you post something and it's crap it's washed away. The site has no memory and it's just washed away by all of these new posts. And if it's a genuinely good idea or something that people identify with then either somebody will save it and repost it and that's how we get memes.²⁸

Leibliche Subjekte dürfen auch hier vorausgesetzt werden; die Annahme sowohl einer Konformität als auch einer Divergenz von Offline- und Onlineverhalten wird jedoch erschwert durch den Umstand, dass eben keine UserInnenprofile angelegt werden können und die überwiegende Mehrheit unter demselben Nickname postet.²⁹ Wo mehr als einer als ‚Anonymous‘ auftritt, lässt sich nicht nur nicht nachvollziehen, wer was wann postet oder wer auf wen reagiert; auch ein mögliches Projekt der Konstruktion einer Online-Identität – etwa durch Selbstpräsentation auf der Profilseite, Reiteration einer bestimmten sozialen Rolle über die Chronologie der Nutzung, Etablierung eines bestimmten Nicknames in der Community, etc. – wird hier grundlegend erschwert, wenn nicht sogar verhindert. Wollen sich die UserInnen im Verlauf einer *4chan*-

Untersuchungen letztlich unmöglich macht. Im letzten Jahrzehnt wurde der Ansatz insbesondere von der (Para-)Psychologin Susan Blackmore vertreten, die z. B. postuliert: „Was auch immer nachgeahmt oder imitiert wird, ist ein Mem. [...] Dass wir in England Linksverkehr haben und Sie in Deutschland Rechtsverkehr, die Vorliebe für Currywurst, die Kleidermode – alles Meme.“ Zitiert nach: Martin Meister/Claus Peter Simon/Andreas Teichmann: „Die Tyrannei der Meme“, in: *GEO*, 12/2003, S. 82-86.

²⁷ Poole, „Meme Factory“.

²⁸ Ebenda.

²⁹ Vgl. ebenda: „You can actually, you can provide a name, but kind of the culture of the site, the community encourages posting anonymously and so the default name is Anonymous.“

Diskussion aufeinander beziehen, verweisen sie statt auf Nicknames auf die IDs der einzelnen Diskussionsbeiträge: Jeder einzelne Beitrag zu einem Thread ist mit einer eindeutigen ID gekennzeichnet (z. B. No. 190724351), die kopiert und in einen neuen Beitrag eingefügt werden kann, wo sie dann als Hyperlink auf den früheren Beitrag fungiert. Lediglich auf sich selbst können einzelne UserInnen erst wieder im übernächsten Beitrag reagieren, was technisch durch die Erfassung der IP-Adresse gewährleistet wird (und von den etwas Versierteren durch einen IP-Switcher auch wieder umgangen werden kann). Die Frage, ob jemand sich selbst antwortet, um z. B. eine Diskussion künstlich am Laufen zu halten, wird regelmäßig thematisiert und ausgedrückt in dem Vorwurf, dass jemand – im Idiom des Forums – ein ‚samefag‘ sei oder ‚samefagging‘ (s. u.) betreibe. Klarheit kann durch die Diskussion selbst nicht gewonnen werden. Theoretisch könnten im folgenden Beispiel alle Beiträge von derselben Person verfasst worden sein:

Anonymous 1/22/10(fri)07:16:385 No. 190725091

>>190724506

>>190724351

this is definately OP³⁰ being a samefagging faggot

this is not original so fuck off

Anonymous 1/22/10(fri)07:17:09 No. 190725160

File 1264162629.jpg-(215 KB, 576x574, scaredkoala.jpg)

[Bild eines schreienden Koalas mit der Aufschrift SMOKE WEED LOCKED IN ROOM / BAD TRIP CAUSE PARENTS KNOCK, J.H.]

amidoinitrite

ryan 1/22/10(fri)07:17:24 No. 190725184

>> 190725091

quoting A FAGGOT GET THE FUCK OUT NEWFAG

Anonymous 1/22/10(fri)07:17:33 No. 190725210

File 1264162653.jpg-(116 KB, 576x574, Scared_Koala22.jpg)

[Bild eines schreienden Koalas mit der Aufschrift WALK HOME AT 4AM/CONSTANTLY LOOK OVER SHOULDER, J.H.]

Anonymous 1/22/10(fri)07:17:33 No. 190725424

>> 190725091

>this is definately OP being a samefagging faggot

newfag, I haven't posted since starting the thread

Das Schimpfwort ‚fag‘ bzw. ‚faggot‘ stellt auf *Achan* eine Standardanrede dar und kann mit jeglichem Attribut kombiniert werden: z. B. ‚newfag‘ oder ‚oldfag‘ für Neulinge oder alte Hasen, ‚finfag‘ und ‚irishfag‘ für finnische bzw. irische UserInnen usw. Doch auch im Fall einer Selbstauskunft (z. B. ‚Amerifag here‘) kann eine Aussage nie als zuordenbar oder gar verbindlich interpretiert werden, was einen wesentlichen Unterschied zu nicknamebasierten Textchats verdeutlicht: Laut Dekker werden die

³⁰ OP ist die Abkürzung für ‚Opening Poster‘ und meint den-/diejenige, der/die die Diskussion eröffnet.

Grenzen der Konstruktivität der Subjekte im Chat offensichtlich, „wenn das Online-Umfeld mir mit dem dringenden Wunsch entgegentritt, Wahrheit über genau einen authentischen Körper zu erfahren und mich damit als genau ein Subjekt einzusetzen“³¹. Es ist nun nicht so, dass solche Versuche der Wahrheitsprüfung nicht auch auf *4chan* unternommen würden – sie sind jedoch von vorne herein unterminiert von der fehlenden Identifizierbarkeit der SprecherInnen und damit der grundsätzlichen Möglichkeit der Unzuverlässigkeit ihrer Äußerungen. Wo aber nichts Verlässliches geäußert oder hervorgebracht werden kann, verschiebt sich die Aufmerksamkeit von den Subjekten auf die Reflexion der Bedingungen der Hervorbringung selbst. Auf dem Prüfstand stehen auf *4chan* nicht die NutzerInnen (bzw. leiblichen Subjekte/Körper) selbst, sondern die stattfindenden Prozesse der Semiose, der Bedeutungsentfaltung: Bilder, Texte, Animationen, jegliche auf *4chan* repräsentierbaren rhetorischen Formen (wie z. B. Dialoge, Interaktionsformeln, aber auch Interface-Ästhetik, Besonderheiten im Gebrauch von Sonderzeichen, u. ä.) werden einem kollektiven semiologischen Test unterzogen, auf enthaltene Bedeutungen abgeklopft, weiter transformiert, kritisiert, fallen gelassen, etc. Das Spektrum der möglichen Bedeutungen wird dabei planmäßig hyperbolisiert, die Grenzen des ‚normalerweise‘ Sag- und Repräsentierbaren regelmäßig überschritten. Mit den Worten eines *Spiegel*-Redakteurs: „4chan ist eine Mem-Schleuder, eine Brutstätte für ansteckende Ideen, aber auch ein abgründiger Ort, an dem Scheußlichkeiten, rassistische und sexistische Tiraden und Bilder weit jenseits der Grenzen des guten Geschmacks veröffentlicht werden.“³² Unter den Bedingungen ‚einfacher‘ Anonymität (z. B. Nicknames im Chat) bleibt nur die soziale bzw. leibliche Identität der AutorInnen geheim, während sich die Forenidentität als Konstrukt aus den einzelnen Äußerungen eines Profils ergibt. Durch die kollektive Verwendung des Nicknames ‚Anonymous‘ werden auf *4chan* die hervorgebrachten Bedeutungen jedoch grundlegender aus der Verantwortung der Individuen entlassen. Einzelne Positionen kristallisieren und lösen sich wieder auf in einem kaskadierenden Chor der andauernden Bedeutungsverschiebung. Mit anderen Worten: Durch die anonymisierende Vermittlung des Interfaces von *4chan*, d. h. in relativer Distanz zur Kontrolle durch soziale Instanzen, erforschen und artikulieren die jeweils partizipierenden, leiblichen Subjekte

³¹ Dekker, „Körper und Geschlecht“, S. 6f.

³² Christian Stöcker: „Aggressiver Web-Spaß: Guerilla gegen Google“, in: *Spiegel Online* [15. 7. 2008], <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,565806,00.html>, 2. 4. 2010.

(und dies ist in der Tat eine bislang nicht automatisierbare Leistung) kollektiv die Bedeutungen, die das semiotische Material sie sprechen lässt – jeweils so lange, bis die Löschroutine von *4chan* eine Verhandlung automatisch abbricht.

6. Wettbewerb im Angesicht der Auslöschung

Verschärft werden die Bedingungen in diesem Semiose-Labor durch den Umstand der Flüchtigkeit: Entgegen der Regel des zeitgemäßen Hausverstands, dass ‚das Internet‘ nichts vergisst, hat jede Diskussion auf *4chan* wie erwähnt nur eine begrenzte Lebensdauer – früher oder später wird jede automatisch gelöscht.³³ Gerade in besonders aktiven Foren wie dem themenlosen Forum */b/ – Random*, das zeitweise mehr als die Hälfte aller Beiträge auf *4chan* auf sich vereint³⁴, währt die Lebensdauer einer Diskussion mitunter nur wenige Minuten. Auf bereits gelöschte Threads zu stoßen, ist Teil der alltäglichen Erfahrung auf *4chan* – auch die entsprechenden Fehlermeldungen („Error 404: File not Found!“) sind ungewohnt abwechslungsreich mit wechselnden Bildmotiven gestaltet. Den unweigerlich dabei entstehenden Wettbewerb als bloßes Ringen um Qualität im Sinne Pooles zitierter Darstellung: „if you post something and it’s crap, it’s washed away“³⁵ zu verstehen, griffe zu kurz – die nicht nur teilweise verstörenden, sondern sich in ihren stereotypen Rassismen und Sexismen auch wiederholenden Beiträge widersprechen einer solchen Deutung. Viel eher scheint hier ein Wettbewerb der schrillsten Deutungen, der wagemutigsten Radikalisierungen und unerwarteten Verfügungen über das sich entfaltende Material stattzufinden, welcher mitunter beißende Komik, viel häufiger aber Rassismus, Sexismus und unerhörte Diskriminierung³⁶ hervorbringt. Komik wie Geschmacklosigkeit offenbaren sich dabei als Produkt des gleichen semiologischen Verfahrens, welches die Grenzen des Sagbaren durchbrechen muss, wo immer sich diese andeuten. Für solche Grenzüberschreitungen ist */b/ – Random*, das themenlose Forum, berüchtigt und gilt zugleich als Herzstück

³³ Die maximale Speicherdauer ergibt sich aus einer Kombination der Aktivität im jeweiligen Thread und der Gesamtaktivität im Forum. *4chan* beherbergt derzeit 43 Foren: In jedem steht eine begrenzte Zahl von Seiten, auf jeder Seite Platz für eine begrenzte Zahl von Threads zur Verfügung. Der zuletzt aktive Thread wird jeweils an oberster Stelle gereiht, weniger aktive rutschen nach unten und werden bald gelöscht. Zudem ist die Zahl der möglichen Beiträge in einem Thread begrenzt; ist diese ausgereizt, rutscht er ebenfalls nach unten und wird gelöscht.

³⁴ Poole, „Meme Factory“.

³⁵ Ebenda.

³⁶ Wie z. B. Zoten über die angeblich faulen und gierigen Opfer des Erdbebens in Haiti Anfang 2010.

4chan.³⁷ Technisch ist es möglich, dass illegale Inhalte auf *4chan* veröffentlicht werden, und Technik in Form des Systemdesigns sorgt dafür, dass diese längst wieder verschwunden sind, bevor jemand rechtliche Schritte erwägen kann. Als Beispiel einer an der gegenseitigen Durchdringung von Leiblichkeit und digital-vernetzter Medialität entstehenden Form eines kulturellen Repositoriums ist *4chan* auf die andauernde Partizipation der UserInnen angewiesen: um die kollektive, semiologische Arbeit am Material fortzusetzen, um das zu dessen Deutung notwendige Wissen zu perpetuieren, um Neues entstehen zu lassen, wo die Dokumente des ‚Alten‘ stetig gelöscht werden.

7. Fluktuierende Kollektive, lebendiges Archiv

4chan besetzt damit eigenwillig einen Platz zwischen den vermeintlichen Gegensätzen von Körperlichkeit und Digitalität, Flüchtigkeit und Aufzeichnung, welche aufgelöst werden in einem fluktuierenden Kollektiv von leiblichen Subjekten, die in der Zusammenarbeit und Ergänzung mit digitalen Medien ein hybrides, lebendiges Archiv bilden. In einem ähnlichen Zusammenhang spricht Meike Wagner vom „populären Archiv“³⁸, u. a. verweisend auf Diana Taylors Beschreibung der Differenz von Flüchtigkeit und Dauerhaftigkeit, Körperlichkeit und Materialität mit den Begriffen des Archivs und des Repertoires:

The rift, I submit, does not lie between the written and the spoken word, but between the *archive* of supposedly enduring materials (i.e., texts, documents, buildings, bones) and the so-called ephemeral *repertoire* of embodied practice (i.e., spoken language, dance, sports, ritual). ‚Archival‘ memory exists as documents, literary texts, letters, archaeological remains, bones – items supposedly resistant to change. [...] Archival memory works across distance, over time and space; [...] archival memory succeeds in separating the source of ‚knowledge‘ from the knower [...].³⁹

The repertoire, on the other hand, enacts embodied memory: performances, gestures, orality, movement, dance, singing – in short, all those acts usually thought of as ephemeral, non-reproducible knowledge. [...] The repertoire requires presence: people participate in the production and reproduction of knowledge by ‚being there‘, being a part of the transmission. As opposed to the supposedly ‚stable‘ objects in the archive, the actions that are the repertoire do not remain the same. The repertoire both keeps and transforms choreographies of meaning.

³⁷ Vgl. Poole, „Meme Factory“: „Anything that comes out of 4chan that makes it into the public that people become familiar with has come from the Random board. It’s the most notorious board, it has essentially no rules, you can post anything illegal, technically, and it pretty much produces all of the culture that is exported from the site.“

³⁸ Meike Wagner: „Populärkultur und Archiv. Social Networking als Archivpraxis“, in: *Performap*, <http://performap.de/current/iv.-digitale-archiv-szenarien/Das-Populaere-und-das-Archiv.-Social-Networking> 2009, 26. 4. 2009.

³⁹ Diana Taylor: *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham, London: Duke University Press 2003, S. 19.

Dances change over time, even though generations of dancers (or even individual dancers) swear they're always the same.⁴⁰

Taylor betont, dass das Archiv und das Repertoire häufig im Tandem arbeiten: So habe etwa eine Hochzeit sowohl eine archivarische (die Urkunde) als auch verkörperte Dimension (das Sprechen des Ja-Worts).⁴¹ Doch sind diese Dimensionen im Fall von *4chan* so miteinander verquickt, dass die beiden Komponenten des Tandems kaum noch unterschieden werden können: So setzt das Auswählen, Bearbeiten und Kommentieren von Bildern das nicht-automatisierbare, semiologische Vermögen der leiblichen Subjekte voraus – doch gerinnen dieses zum Zweck des Austauschs zu Texten und Bilddateien, zu Objektivationen des Archivs. Als fluktuierendes Kollektiv erfordert *4chan* individuelle, telematische Präsenz, d. h. zu jedem gegebenen Zeitpunkt müssen Personen gemeinsam⁴², an der Übertragung teilnehmen. Ihr Zusammenwirken trägt damit Kennzeichen der körperlichen Aufführungen des Repertoires, verwendet aber zugleich die genannten Archiv-Objektivationen. Obendrein erzeugt diese Repertoire-Praxis fortwährend verstreute, graue, idiosynkratisch verwaltete Archive auf den Festplatten der NutzerInnen. Wie viel von dem, das täglich auf *4chan* automatisch gelöscht wird, zuvor in Form von Bildern und Screenshots in diese persönlichen Archive wanderte, bleibt unbekannt; ebenso, wie viel davon später wieder in die Verhandlungen des Repertoires eingespeist wird. Das lebendige hybride Archiv, das sich in der Praxis auf *4chan* konstituiert hat, setzt auf beide von Taylor beschriebene Verfahren: auf die Trennung von Wissen und Wissenden, d. h. auf die Stillstellung von Wissen zur Überwindung von Raum und Zeit einerseits und andererseits auf ‚being there‘, auf die Partizipation an der Übertragung und die beständige Zirkulation und Transformation des Wissens, wodurch zugleich Gemeinschaft gestiftet wird.⁴³ Dieses lebendige Archiv erstreckt sich über *4chan* hinaus, auf Webseiten und deren UserInnen, die sich vermutlich teilweise mit denen von *4chan* überschneiden: zum Beispiel *EncyclopediaDramatica.com*, welche wie *Wikipedia* kollektiv editiert wird und der Dokumentation von Memen der Internetkultur dient, oder *UrbanDictionary.com*, wo UserInnen über von UserInnen erstellte Definitionen – insbesondere zum Internet-Slang

⁴⁰ Ebenda, S. 20.

⁴¹ Ebenda, S. 21.

⁴² Vgl. ebenda, S. 20f.

⁴³ Vgl. ebenda, S. 18: „Nonverbal practices – such as dance, ritual, and cooking, to name a few - that long served to preserve a sense of communal identity and memory were not considered valid forms of knowledge“.

– abstimmen. Die Grenzen dieses lebendigen Archivs sind im Übrigen weder mit einem genauen Personenkreis, noch mit bestimmten Webseiten oder Medientechniken zu definieren – es ist so weitläufig, dass seine Ausfransungen nicht im Detail verfolgt werden können.

Manchmal treiben diese Blüten: so etwa im Fall jener Internetabstimmung, die jährlich die *Time 100-Liste* der einflussreichsten Persönlichkeiten begleitet. Der Sieger 2009: Christopher Poole a. k. a Moot, *4chan*-Gründer. In einem begleitenden Online-Artikel schrieb die Redaktion: „TIME.com’s technical team did detect and extinguish several attempts to hack the vote.“⁴⁴ Die Gesamtergebnisse verschwanden bald wieder von der Seite, womöglich, um nicht mehr Aufmerksamkeit als nötig auf das Ausmaß der Manipulation zu ziehen⁴⁵: Denn die Anfangsbuchstaben der Finalisten in der Reihenfolge ihres Abschneidens ergaben die Worte ‚M-A-R-B-L-E-C-A-K-E A-L-SO T-H-E G-A-M-E‘ und verwiesen damit auf zwei in der Internetkultur wohlbekannte Meme⁴⁶ – ein nachdrücklicher Hinweis darauf, dass die mehrfach angesprochenen semiologischen Fähigkeiten der leiblichen Subjekte sich im Fall von *4chan* auch auf die Bearbeitung von logischen Aussagen und auf Programmierung erstrecken.

Taylor selbst betrachtete das Digitale im Übrigen als zusätzliches Übertragungssystem neben Archiv, Repertoire und dem Visuellen, verwies aber zugleich darauf, dass digitale Technologien dazu aufforderten: „to reformulate our understanding of ‚presence‘, site (now the unlocalizable online ‚site‘), the ephemeral, and embodiment.“⁴⁷

Zu einer solchen Reformulierung des Verhältnisses von Flüchtigkeit und Verkörperung unter den Bedingungen digitaler Vernetzung habe ich versucht, beizutragen: theoretisch durch den Rekurs auf die Einheit der Wahrnehmung im leiblichen Subjekt und die resultierende Schwierigkeit, eine Grenze zwischen dem Medialen und dem Körperlichen einzuziehen, sowie analytisch durch die Untersuchung der Verflechtung

⁴⁴ „The World’s Most Influential Person Is...“, in: *Time Magazine Online* [27. 4. 2009], <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html>, 5. 4. 2010.

⁴⁵ Vgl. Gary Langer: „The Numbers: Marble Cake and moot“, in: *ABC Polling Blog* [30. 4. 2009], <http://blogs.abcnews.com/thenumbers/2009/04/marble-cake-and.html>, 5. 4. 2010.

⁴⁶ Im Computerspiel *Portal* wird im Spielverlauf sowohl ein Kuchen als Preis versprochen als auch suggeriert, dass es diesen nicht gibt („The Cake is a Lie“). *The Game* ist ein Spiel, das man grundsätzlich verliert, indem man feststellt, dass man es spielt.

⁴⁷ Taylor, *The Archive and the Repertoire*, S. 4f.

von leiblicher Praxis und digitaler Medientechnik, wie sie sich im Imageboard *4chan* darstellt.

4chan unterscheidet sich damit von den großen Web(2.0)-Plattformen wie *Facebook* oder *Flickr*, auf denen ebenfalls Bilder verhandelt werden, freie Semiose aber von vielen Seiten umzingelt und kontrolliert wird: etwa durch das Gewicht der sozialen Beziehungen der UserInnen untereinander, gerade im Falle einer auf sozialen Netzwerkseiten häufig greifenden ‚Real Name Policy‘, bei der Fantasienamen mit Löschung geahndet werden; durch verschiedene ergänzende Praktiken, Subjekte eindeutig zu identifizieren, wie z. B. das Auszeichnen von Bildern mit den Namen der darauf Abgebildeten („Tagging“); durch verschiedene Denunziationssysteme („Flag this image as inappropriate“) sowie durch fehlende Löschroutinen, welche die konstruierten Identitäten und Äußerungen immer in ihren chronologischen Zusammenhang stellen. Zu kritisieren ist daran – und dies ist die abschließende, sich aus der Analyse eines hybriden, lebendigen Archivs ergebende Hypothese: Je enger das Netz solcher Kontrollen geknüpft wird, je granularer Interaktion informationstechnologisch abgebildet wird, je mehr auf die fortwährende Tätigkeit der UserInnen verzichtet werden kann, umso mehr verschiebt sich das Gleichgewicht vom Repertoire zum Archiv, und von der Expressivität der leiblichen Subjekte zur Verwaltung durch Medientechnik.

Bibliografie

„FAQ“, *4chan*, <http://www.4chan.org/faq>, 4. 4. 2010

„IRL“, *Wikipedia*, <http://en.wiktionary.org/wiki/IRL> 2010, 2. 4. 2010

„Meatspace“, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Meatspace> 2010, 2. 4. 2010

„The World’s Most Influential Person Is...“, in: *Time Magazine Online* [27. 4. 2009], <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html>, 5. 4. 2010

„Your Guide to 4chn /b/“, http://freepicturesforyou.net/4CHAN_vs_the_Internet.html, 3. 4. 2010

Auslander, Philip: *Liveness: performance in a mediatized culture*, London, New York: Routledge ²2008

Bilton, Nick: „One on One: Christopher Poole, Founder of 4chan“, in: *New York Times Bits Blog* [19. 3. 2010], <http://bits.blogs.nytimes.com/2010/03/19/one-on-one-christopher-poole-founder-of-4chan>, 2. 4. 2010

Bühler, Axel: „Karl Bühlers Theorie der Deixis“, in: *Wiener Erbe. Karl Bühler’s Theory of Language*,

Manuskripthinweis: Paginierung weicht von der Druckfassung ab. Kontakt: jana.herwig@univie.ac.at
Erscheint in: Christine Ehardt/Daniela Pillgrab/Marina Rauchenbacher/ Barbara Alge (Hg.): *Inzenierung von "Weiblichkeit". Zur Konstruktion von Körperbildern in der Kunst*, Wien: Loecker 2010.

hrsg. v. Achim Eschbach, Amsterdam: John Benjamins 1988, S. 287-299

Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*, Oxford, New York: Oxford University Press ³2006

Dekker, Arne: „Körper und Geschlechter in virtuellen Räumen“, <http://beziehungsbiographien.de/pub7.pdf> 2003, 2. 4. 2010 [Vortrag auf der 21. Wissenschaftlichen Tagung der Deutschen Gesellschaft für Sexualforschung, 26.-28. September 2003, Hamburg]

Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen*, Tübingen: Gunter Narr Verlag 1983

Heathfield, Adrian: „Alive“, in: *Live*, hrsg. v. A. H., New York: Routledge 2004, S. 6-13

Herrmann, Hans-Christian von: *Das Archiv der Bühne: eine Archäologie des Theaters und seiner Wissenschaft*, München: Fink 2005

Langer, Gary: „The Numbers: Marble Cake and moot“, in: *ABC Polling Blog* [30. 4. 2009], <http://blogs.abcnews.com/thenumbers/2009/04/marble-cake-and.html>, 5. 4. 2010

Meister, Martin/Claus Peter Simon/Andreas Teichmann: „Die Tyrannei der Meme“, in: *GEO*, 12/2003, S. 82-86

Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Reprint der Auflage von 1966, Berlin: de Gruyter ⁶1974

Poole, Christopher: „Meme Factory“, Vortrag auf dem Wiener Paraflows Symposium, 12. 09. 2009, zit. nach Jana Herwig: „Partial transcript: Moot on 4chan and why it works as a meme factory“, <http://wp.me/peBnE-F9> 2010, 6. 4. 2010

Ries, Marc: „Das Porträt und sein Raum. Elemente einer Topologie der Medien“, in: *Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion*, hrsg. v. Jörg Döring/Tristan Thielmann, Bielefeld: Transcript 2009, S. 203-215

Schröter, Jens: „Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?“, in: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, hrsg. v. J. S./Alexander Böhnke, Bielefeld: Transcript 2004, S. 7-30

Ders.: „Das Ende der Welt. Analoge und Digitale Bilder – mehr oder weniger Realität?“, in: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zu Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, hrsg. v. J. S./Alexander Böhnke, Bielefeld: Transcript 2004, S. 335-354

Stephens, Molly: „Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital Content Creators“, in: *Texas Law Review*, <http://www.utexas.edu/law/journals/tlr/abstracts/Volume%2080/Stephens.htm> 2002, 30. 3. 2010 [80,6/2001/2002]

Stöcker, Christian: „Aggressiver Web-Spaß: Guerilla gegen Google“, *Spiegel Online* [15. 7. 2008], <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,565806,00.html>, 2. 4. 2010

Taylor, Diana: *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham, London: Duke University Press 2003, S. 19

Wagner, Meike: „Populärkultur und Archiv. Social Networking als Archivpraxis“, in: *Performap*, <http://performap.de/current/iv.-digitale-archiv-szenarien/Das-Populaere-und-das-Archiv.-Social-Networking> 2009, 26. 4. 2009