

Inhalt

Danksagung | 9

1 Einleitung | 13

2 Perspektivierung & Vorgehensweise | 29

2.1 ›Neue‹ Materialisierungen? Zur destruktiven Kraft hybrider Praxis im Netz | 29

2.1.1 Problemaufriss & Programmatik | 29

2.1.2 Eine Kritik des Agentiellen Realismus nach Karen Barad | 32

2.1.3 Eine Kritik der Symmetrischen Anthropologie nach Bruno Latour, mit einem Ausflug zu den Existenzweisen | 41

2.1.4 Positionierung: Judith Butler im Lichte des New Materialism | 51

2.2 Virtualität im Spiegel von Realität und Fiktion | 61

2.3 Zusammenfassung | 69

2.4 Zuspitzung: Diffraktion als Methode | 71

3 Subjektivierung im Netz | 75

3.1 Eine Geschichte des Internets | 75

3.2 Subjektivierung in der Kultur der Dauerkonnektivität | 87

3.2.1 Digitale Hypermedialität als Modus des Performativen | 90

3.2.2 Daueradressierbarkeit, Beschleunigung, Distanzabbau | 96

3.2.3 Mensch oder Maschine? Social Bots als intraaktives Phänomen | 103

3.2.4 Unterwerfung und Subjektwerdung im Netz | 111

3.2.5 Übertragung: Mediatisierte Empörungswellen als Subjektivierungsmodus | 114

4 Hassrede vs. Redefreiheit – Ein Irrweg | 117

4.1 Hassrede – Redefreiheit: Universalpragmatik und Juridifizierung | 117

4.1.1 Zum Dualismus | 118

4.1.2 Konsensualer Universalismus vs. Digitale Hypermedialität | 124

4.1.3 (Ent-)Politisierung des Internets | 127

4.1.4 Das Netz als entgrenztes Medium und die Frage nach dem Recht | 136

4.1.5 Von ›Tätern‹ und ›Opfern‹ | 138

4.2 Jenseits der dualistischen Falle: Postsouveräne Subjektivität im Netz | 139

4.3 Zusammenfassung | 146

5 Diskursive Störfigurationen: Von Trollen, Cybermobbing & Shitstorms | 149

- 5.1 Einführung | 149
- 5.2 Die Figur(ation) des Troll(en)s | 151
 - 5.1.1 Der Troll als männliche Figur | 153
 - 5.1.2 Trolling und Hacking | 156
 - 5.1.3 Kontingenz: Trollen als ernstes Spiel | 158
- 5.2 Cybermobbing und Cyberbullying | 163
 - 5.2.1 Cybermobbing als Gewaltakt, Internet als Waffe | 163
 - 5.2.2 Materielle (Re-)Konfigurationen der Welt durch Forschungsdesigns | 166
 - 5.2.3 Täterinnen in der Virtualität | 168
- 5.3 Shitstorms | 172
 - 5.3.1 Der Shitstorm als Pseudo-Englizismus | 172
 - 5.3.2 Öffentlichkeit und Aufmerksamkeitsökonomie | 176
- 5.4 Zusammenfassung | 183

6 Materialisierungen | 187

- 6.1 Diffraktive Fallanalysen | 187
- 6.2 Gefährdetes Leben in der Spielkultur: Der Fall Anita Sarkeesian | 190
 - 6.2.1 Bedingungskonstellationen: #Gamergate als Interferenzmuster | 190
 - 6.2.2 Multimodale Missachtungen | 211
 - 6.2.3 Rekonfigurationen: Von neuen Kontexten, Zeugen und Kompliz_innen | 221
 - 6.2.4 Zusammenfassung | 227
- 6.3 Über den Tod hinaus belebt: Der Fall Amanda Todd | 228
 - 6.3.1 Fokus: Note Card Stories auf YouTube im Modus des Sentimentalen | 228
 - 6.3.2 Subjektivation post mortem | 246
 - 6.3.3 Rekonfigurationen: Zur Sichtbarmachung von Verletzbarkeit | 268
 - 6.3.4 Zusammenfassung | 274
- 6.4 Resümee: Mediatisierte Missachtung und Verletzbarkeit | 275

7 Fazit und Ausblick | 279

Literatur und weitere Quellen | 287

Abbildungen | 327