

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

S. FISCHER



Jia Tolentino, geboren 1988 in Toronto, wuchs in einem streng religiösen Elternhaus in Texas auf und studierte Literatur sowie Kreatives Schreiben an den Universitäten von Virginia und Michigan. Eigenen Aussagen zufolge ist sie seit ihrem zehnten Lebensjahr internetsüchtig – heute beschäftigt sie sich mit den Auswirkungen unserer Web-Besessenheit auf die Realität und den Zeitgeist. Sie schreibt als Kulturkritikerin für den *New Yorker* und lebt in Brooklyn. *Trick Mirror* ist ihr erstes, hymnisch besprochenes Buch.

Margarita Ruppel, geboren 1988, lebt und arbeitet in Düsseldorf. Sie hat Literaturübersetzen an der Heinrich-Heine-Universität studiert und übersetzt seitdem literarische Werke aus dem Englischen und Spanischen ins Deutsche.

Jia Tolentino

Trick Mirror

Über das inszenierte Ich

Aus dem amerikanischen Englisch
von Margarita Ruppel

S.FISCHER

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der S. Fischer Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO₂-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.klimaneutralerverlag.de



Deutsche Erstausgabe
Erschienen bei S. FISCHER

Die Originalausgabe erschien 2019 im Verlag Random House,
Penguin Random House, New York
unter dem Titel »Trick Mirror. Reflections on Self-Delusion«
© Jia Tolentino 2019

Für die deutsche Ausgabe:
© 2021 S. Fischer Verlag GmbH,
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Umschlaggestaltung: Schiller Design, Frankfurt
Satz: Dörlemann Satz, Lemförde
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-10-397056-2

Inhalt

Einleitung 13

Das Ich im Internet 16

Mein Reality-TV-Ich 52

Optimierung ohne Ende 86

Pure Heldinnen 122

Ekstase 161

Die Geschichte einer Generation

in sieben Betrugsmaschinen 192

Wir kommen aus Old Virginia 237

Der Kult um die schwierige Frau 282

Ja, ich will (dich fürchten) 315

Nachwort zur deutschen Ausgabe 349

Dank 352

Literatur 356

Das Ich im Internet

Am Anfang schien das Internet etwas Gutes zu sein. »Ich habe mich auf Anhieb ins Internet verliebt, gleich beim ersten Mal, als ich an den Computer im Büro meines Vaters durfte und dachte, das ist das ALLERCOOLSTE«, schrieb ich mit zehn Jahren auf einer Angelfire-Seite mit dem Titel »Wie Jia internetsüchtig wurde«. In einem Textfeld, das von einem scheußlichen, violetten Hintergrund überlagert wurde, schrieb ich weiter:

Aber das war in der dritten Klasse, und ich schaute mir nichts anderes als Beanie-Baby-Seiten an. Auf unserem alten, popeligen Computer zu Hause hatten wir kein Internet. Sogar AOL schien wie ein unerreichbarer Traum. Dann bekamen wir in den Osterferien '99 einen Computer auf dem neusten Stand, und der hatte natürlich das ganze Demo-Zeug drauf. Also hatte ich endlich AOL und war total begeistert von meinem eigenen Profil, den Chats und Instant Messaging!!

Dann, steht da, entdeckte ich persönliche Webseiten. (»Ich kam aus dem Staunen nicht mehr raus!«) Ich lernte HTML und »kleine Javascript-Kniffe«. Ich bastelte beim Einsteiger-Webhoster Expage eine eigene Seite, die ich zuerst in Pastelltönen hielt und später doch lieber in ein »Sternenhimmelmotiv« kleidete. Dann ging mir der Speicherplatz aus, also »beschloss ich, zu Angelfire zu wechseln. Wow.« Ich lernte, eigene Graphiken zu erstellen. »Das alles passierte in vier

Monaten«, schrieb ich, begeistert, wie schnell ich mich als zehnjährige Internetbürgerin weiterentwickelte. Ich hatte kurz zuvor die Seiten besucht, die mich anfangs inspiriert hatten, und festgestellt, »wie peinlich es war, auf *so was* abzufahren«.

Ich kann mich gar nicht daran erinnern, dass ich gewissermaßen schon vor zwei Jahrzehnten angefangen habe, diesen Essay zu schreiben, oder dass ich diese Angelfire-Seite erstellt habe, die ich auf der Suche nach meinen frühen Spuren im Internet fand. Jetzt ist von ihr nur noch das Skelett übrig: Auf der Startseite – betitelt mit »THE VERY BEST« – befinden sich ein sepiagetöntes Foto von Andie aus *Dawson's Creek* und ein toter Link zu der neuen Seite »THE FROSTED FIELD«, die »BESSER!« sei. Da gibt es noch eine Seite, die einem blinkenden Maus-GIF namens Susie gewidmet ist, und eine »Cool Lyrics Page« zum Herunterscrollen mit den Songtexten zu Smash Mouths »All Star«, Shania Twains »Man! I Feel Like a Woman!« und dem TLC-Disstrack von Sporty Thievez, »No Pigeons«. Auf der FAQ-Seite – ja, es gab eine FAQ-Seite – erkläre ich, dass ich den Bereich mit der veränderbaren Cartoonpuppe hatte abschalten müssen, weil »die Nachfrage riesig gewesen« sei.

Anscheinend habe ich diese Angelfire-Seite nur wenige Monate im Jahr 1999 genutzt, gleich nachdem meine Eltern den Computer gekauft hatten. Auf meiner hirnrissigen FAQ-Seite steht, dass die Seite im Juni online ging, und eine als »Tagebuch« betitelte Seite – auf der verkündet wird, dass ich »völlig offen über mein Leben reden werde, wobei ich aber auch nicht zu tief in meine persönlichen Gedanken gehen will« – enthält nur Einträge vom Oktober. Einer beginnt so: »Es ist so HEIß draußen, und ich weiß nicht, wie oft mir schon Eicheln auf den Kopf gefallen sind, vielleicht aus Erschöpfung.« Weiter unten schreibe ich fast schon prophetisch: »Ich drehe noch durch! Ich bin im wahrsten Sinne des Wortes süchtig nach dem Netz!«

1999 fühlte es sich noch anders an, den ganzen Tag im Internet zu verbringen. Das galt für jede und jeden, nicht nur für Zehnjährige: Es waren die Zeiten von *e-m@il für Dich*, in denen einer im Netz

scheinbar nichts Schlimmeres passieren konnte, als sich in ihren Geschäftskonkurrenten zu verlieben. In den 1980er und 1990er Jahren tummelten sich die Leute in offenen Foren wie Schmetterlinge, angezogen von den Pfützen und Blüten der Neugier und Expertise anderer. In selbstregulierten Newsgruppen wie Usenet fanden lebendige und relativ zivilisierte Diskussionen über die Erkundung des Weltraums, Meteorologie, Rezepte oder rare Alben statt. Die Nutzer*innen gaben einander Ratschläge, beantworteten Fragen, schlossen Freundschaft und fragten sich, was aus diesem neuen Internet wohl werden würde.

Da es nur wenige Suchmaschinen und keine zentralisierten sozialen Plattformen gab, spielte sich die Entdeckung des frühen Internets hauptsächlich in den eigenen vier Wänden ab und wurde mit einsamem Vergnügen belohnt. Ein Buch von 1995 mit dem Titel *You Can Surf the Net!* hatte Seiten gelistet, auf denen man Filmkritiken lesen oder sich mit Kampfkunst beschäftigen konnte. Es hielt die Leser*innen dazu an, die grundlegende Etikette zu befolgen (nicht nur in Großbuchstaben schreiben; nicht die kostbare Bandbreite anderer Menschen durch überlange Beiträge verschwenden), und ermutigte sie, es sich in dieser neuen Welt bequem zu machen (»Keine Sorge«, riet der Autor, »Sie müssen es sich schon *richtig* verscherzen, um gegrillt zu werden.«). Etwa zu dieser Zeit trat GeoCities auf den Plan – als Hostler für persönliche Webseiten von Vätern, die ihren eigenen digitalen Golfplatz bestückten, oder Kindern, die glitzernde, blinkende Schreine für Tolkien, Ricky Martin oder Einhörner bastelten, meist mit einem primitiven Gästebuch und einem grünschwarzen Besucherzähler am unteren Ende. GeoCities war wie das Internet selbst plump, hässlich, nur halb funktionstüchtig und in Nachbarschaften organisiert: Es gab /area51/ für Sci-Fi, /westhollywood/ für die queere Community, /enchantedforest/ für Kinder oder /petsburgh/ für Haustiere. Abseits von GeoCities konnte man auch auf anderen Straßen in diesem immer weiter wachsenden Dorf der Kuriositäten wandeln. Man konnte durch Expage oder Angelfire schlendern, wie ich es tat, und auf der

Durchgangsstraße bei den tanzenden, kleinen Comichamstern eine Pause einlegen. Eine neue Ästhetik entstand – blinkender Text, primitive Animationen. Fand man etwas, das einem gefiel, und wollte man mehr Zeit in einer dieser Nachbarschaften verbringen, dann konnte man sich sein eigenes Haus aus HTML-Frames bauen und es nach und nach dekorieren.

Diese Phase des Internets wird heute als Web 1.0 bezeichnet – eine retrospektive Ableitung des Begriffs Web 2.0, der von der Autorin und User-Experience-Designerin Darcy DiNucci in ihrem 1999 veröffentlichten Artikel »Fragmented Future« geprägt wurde. »Das Internet, das wir kennen«, schrieb sie, »das sich in einem vorwiegend statischen Browserfenster in Bildschirmgröße aufbaut, ist nur ein Embryo verglichen mit dem, was noch kommen wird. Die ersten Schimmer des Web 2.0 zeigen sich bereits [...]. Das Internet wird nicht länger als bildschirmweise Abfolge von Text und Graphiken verstanden werden, sondern als Transportmechanismus, als Ether, durch den sich Interaktivität vollzieht.« Im Web 2.0, prophezeite sie, würden die Strukturen dynamisch sein: Anstelle von Häusern wären Webseiten Portale, durch die ein sich stetig verändernder Strom von Aktivitäten – Statusupdates, Fotos – gezeigt werden könne. Was man im Internet tat, würde sich mit dem verbinden, was alle anderen taten, und die Dinge, die anderen Menschen gefielen, würden einem selbst angezeigt. Plattformen des Webs 2.0 wie Blogger und Myspace erlaubten es auch den Menschen, die zuvor nur vom Rand aus zugesehen hatten, von nun an ihre eigene personalisierte und sich ständig wandelnde Szenerie zu gestalten. Während immer mehr Menschen ihre Existenz digital registrierten, wurde aus dem Zeitvertreib ein Zwang: Man musste sich digital registrieren, um zu existieren.

In der *New-Yorker*-Ausgabe vom November 2000 porträtierte Rebecca Mead die Blogger-Pionierin Meg Hourihan, bekannt unter dem Namen Megnut. In den vorangegangenen achtzehn Monaten allein sei die Zahl der »Weblogs« von fünfzig auf mehrere Tausend gestiegen, so Mead, und Blogs wie der von Megnut zögen täglich Tausende

Besucher*innen an. Dieses neue Internet sei sozial («ein Blog besteht hauptsächlich aus Links zu anderen Webseiten und Kommentaren zu diesen Links»), insofern es sich um individuelle Identität drehe (Megnuts Leser*innen wussten, dass sie sich wünschte, es würde bessere Fisch-Tacos in San Francisco geben, dass sie Feministin war und eine enge Beziehung zu ihrer Mutter hatte). Die Blogwelt sei auch voll von Gegenleistungen, die widerhallten und sich gegenseitig immer weiter verstärkten. Das »Hauptpublikum von Blogs sind andere Blogger*innen«, erklärte Mead. »[W]enn jemand den eigenen Blog bloggt«, so verlange es die Etikette, »dann bloggt man dessen Blog zurück«.

Durch den Aufstieg des Bloggens wurde aus dem persönlichen Leben ein Allgemeingut und soziale Anreize – gemocht zu werden, gesehen zu werden – verwandelten sich in wirtschaftliche. Die Mechanismen der Online-Entblößung wirkten allmählich wie eine geeignete Grundlage für eine Karriere. Hourihan gründete Blogger gemeinsam mit Evan Williams, der später Mitbegründer von Twitter wurde. JenniCam, gegründet 1996 von der Studentin Jennifer Ringley, die Webcam-Bilder aus ihrem Wohnzimmer postete, brachte es auf bis zu vier Millionen Besucher*innen am Tag, von denen manche ein Abonnement bezahlten, um die Bilder schneller laden zu können. Das Internet wurde mit seinem Versprechen, ein potenziell grenzenloses Publikum zu erreichen, immer mehr zum natürlichen Habitat der Selbstdarstellung. Megnuts Freund, der Blogger Jason Kottke, fragte sich in einem seiner Blogeinträge mal, warum er seine Gedanken nicht einfach nur für sich aufschrieb. »Irgendwie kommt mir das aber komisch vor«, schrieb er. »Das Netz ist der richtige Ort, um seine Gedanken und Gefühle und so was auszudrücken. Das woanders zu tun, kommt mir absurd vor.«

Mit jedem Tag waren mehr Menschen seiner Meinung. Der Lockruf der Selbstdarstellung verwandelte das Dorf Internet in eine Stadt, die sich im Zeitraffer ausbreitete, während sich soziale Verbindungen neuronienartig in alle Richtungen vernetzen konnten. Mit zehn klickte ich mich durch einen Webring, um mir andere Angelfire-Seiten voller

Tier-GIFs und Fan-Trivia über Smash Mouth reinzuziehen. Mit zwölf schrieb ich täglich 500 Worte in ein öffentliches Online-Tagebuch. Mit fünfzehn lud ich Fotos von mir im Minirock auf Myspace hoch. Mit 25 war es mein Job, Posts zu schreiben, die idealerweise hunderttausend Klicks generierten. Nun bin ich dreißig, und ein Großteil meines Lebens lässt sich nicht mehr trennen vom Internet und seinem Wirrwarr unablässigen, erzwungenen Verbundenseins – dieser fieberhaften, elektronischen, unerträglichen Hölle.

Wie schon beim Übergang vom Web 1.0 zum Web 2.0 vollzog sich die Entwicklung hin zum sozialen Internet erst schleichend und dann schlagartig. Der Wendepunkt ereignete sich vermutlich 2012. Das Internet war nicht mehr so aufregend wie zu Anfang, und neue Gemeinplätze machten sich breit. Facebook war langweilig, trivial, ermüdend geworden. Instagram erschien besser, sollte sich jedoch schon bald als Affenzirkus entpuppen, in dem sich Glück, Popularität und Erfolg eine Bühne teilten. Twitter wurde, all den diskursiven Versprechungen zum Trotz, hauptsächlich genutzt, um sich über Fluggesellschaften zu beschweren oder über Artikel auszukotzen, die eigens geschrieben worden waren, damit sich Leute darüber auskotzten. Der Traum von einem besseren, wahrhaftigeren Ich im Internet glitt davon. Während wir früher die Freiheit hatten, online wir selbst zu sein, waren wir nun online an uns selbst *gekettet*, und das machte uns unsicher. Plattformen, die einst Kontakt versprochen hatten, führten tatsächlich zu massenhafter Entfremdung. Die Freiheit, die das Internet versprochen hatte, vermittelte immer mehr den Eindruck, vor allem Potenzial für Missbrauch in sich zu bergen.

Aber auch als wir im Internet zunehmend traurig und verbittert wurden, verlor die Illusion vom besseren Online-Ich nicht an Glanz. Als Medium zeichnet sich das Internet durch einen eingebauten Handlungsanreiz aus. Im echten Leben kann man herumlaufen, sein Leben leben und dabei von anderen gesehen werden. Man kann jedoch nicht einfach so im Internet herumlaufen und dabei von anderen gesehen werden – damit einen jemand sieht, muss man *handeln*. Man muss

kommunizieren, um eine Internetpräsenz aufrechtzuerhalten. Und da die wichtigsten Plattformen um persönliche Profile herum organisiert sind, kann man den Eindruck gewinnen – zunächst auf einer mechanischen Ebene und später in Form eines einprogrammierten Instinkts –, dass der wesentliche Zweck dieser Kommunikation darin besteht, sich selbst gut darzustellen. Online-Belohnungsmechanismen schreien danach, als Ersatz für die der Offline-Welt zu dienen, und überlagern diese dann. Deshalb versucht jede und jeder, so sexy und weitgereist auf Instagram auszusehen; deshalb erscheint jede und jeder so selbstgefällig und erfolgreich auf Facebook; deshalb kommt eine rechtschaffene politische Aussage auf Twitter mittlerweile für viele Menschen schon einem politischen Gut an sich gleich.

Diese Praxis wird oft als *virtue signaling*, als »Tugendprotzerei« bezeichnet, und zwar meistens von Konservativen, um Linke zu kritisieren. *Virtue signaling* ist jedoch eine parteiübergreifende, ja apolitische Handlung. Twitter wird von dramatischen Treueschwüren gegenüber dem Zweiten Zusatzartikel zur Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika überrannt, der das Recht auf den Besitz und das Tragen von Waffen schützt – eine Form der Tugendprotzerei unter Rechten. Eine Art *virtue signaling* ist es auch, wenn Menschen nach dem Tod einer berühmten Persönlichkeit die Suizidhotline posten. Nur wenige von uns sind völlig immun gegen diese Verhaltensweise, da sie sich mit dem echten Bedürfnis nach politischer Integrität überschneidet. Fotos von einer Demonstration gegen die Trennung von Familien an der Grenze zu posten, wie ich es getan habe, während ich dies schrieb, ist eine Handlung von mikroskopisch kleiner Tragweite, ein Ausdruck wahrer Prinzipien und genauso, unbestreitbar, ein Versuch, zu demonstrieren, dass ich eine von den Guten bin.

Auf die Spitze getrieben, hat die Tugendprotzerei einige Linke zu einem wirklich gestörten Verhalten bewegt. Ein legendärer Fall ereignete sich im Juni 2016, nachdem ein Zweijähriger in einem Disney-Resort getötet wurde – von einem Alligator erwischt, während er in einer Lagune spielte, in der Schwimmen verboten war. Eine Frau, die

mit Posts über soziale Gerechtigkeit bereits zehntausend Twitter-Follower hinter sich versammelt hatte, erkannte ihre Chance und twitterte eindrucksvoll: »Habe die Privilegien des weißen Mannes so satt, dass ich echt nicht um einen 2-J trauere, der von einem Krokodil gefressen wurde, weil sein Daddy Schilder ignoriert hat.« (Daraufhin wurde sie von Menschen an den Pranger gestellt, die ihre eigene moralische Überlegenheit durch Spott demonstrieren wollten – genauso wie ich hier.) Ein ähnlicher Tweet machte Anfang 2018 die Runde, nachdem eine niedliche Geschichte viral gegangen war: Ein großer, weißer Seevogel namens Nigel war neben einer Vogelattrappe aus Beton, die er jahrelang angeschmachtet hatte, gestorben. Eine aufgebraute Frau twitterte: »Nicht mal Betonvögel schulden dir Zuneigung, Nigel«. In einem langen Facebook-Post erklärte sie außerdem, Nigels Werben um die Vogelattrappe veranschauliche die ... *Vergewaltigungskultur*. »Ich stelle mich gerne zur Verfügung, aus feministischer Perspektive über den gar nicht tragischen Tod des Tölpels Nigel zu schreiben, wenn mich jemand dafür bezahlen möchte«, fügte sie unter ihrem ursprünglichen Tweet hinzu, der mehr als tausend Likes erhielt. Diese wahnwitzigen Meinungsäußerungen und ihre haarsträubende Verbindung zu Monetarisierungsformen im Internet machen deutlich, dass es in unserer Welt – digital vermittelt, gänzlich getrieben vom Kapitalismus – einfach ist, über Moral zu sprechen, während das tatsächliche moralische Handeln immer schwieriger wird. Niemand würde eine Nachrichtenmeldung über ein totes Kleinkind als Aufhänger für eine Tirade gegen die Privilegien von Weißen nutzen, würden wir nicht in einer Gesellschaft leben, in der der Diskurs über Rechtschaffenheit die öffentliche Aufmerksamkeit weitaus mehr beschäftigt als die Bedingungen, die Rechtschaffenheit überhaupt erst ermöglichen.

In der rechten Szene hat die Zurschaustellung politischer Identität im Internet noch wildere Formen angenommen. 2017 inszenierte die Social-Media-erfahrene, konservative Jugendgruppierung Turning Point USA an der Kent State University eine Protestaktion, in der ein

Student in Windeln demonstrieren wollte, dass »safe spaces etwas für Babys« seien. (Es ging viral, aber anders, als TPUSA es beabsichtigt hatte – der Protest wurde von allen Seiten niedergemacht. Ein Twitter-Nutzer klatschte das Logo der Pornoseite Brazzers auf das Foto des Windeltypen und der Campus-Koordinator der Universität trat zurück.) Sie ist auch weitaus folgenreicher gewesen, beginnend mit einer Kampagne im Jahr 2014, die für rechten Netzaktivismus beispielhaft wurde. Damals fand sich eine große Gruppe junger Frauenhasser zu einem Ereignis zusammen, das heute als »Gamergate« bekannt ist.

Anlass war angeblich eine Spieldesignerin, der nachgesagt wurde, für gute Publicity mit einem Journalisten geschlafen zu haben. Sie und einige feministische Spielkritikerinnen und Journalistinnen wurden schikaniert und erhielten eine Flut von Vergewaltigungs- und Morddrohungen – all das im Dienste der Redefreiheit und der »Ethik im Spielejournalismus«. Die Gamergater – von *Deadspin* auf etwa zehntausend Personen geschätzt – stritten diese Angriffe größtenteils ab, sie hatten entweder böswillig Dinge nachgeplappert oder sich selbst vorgemacht, dass es beim Gamergate tatsächlich um hehre Ziele ging. Gawker Media, *Deadspins* Mutterkonzern, wurde selbst zur Zielscheibe, zum Teil aufgrund seiner aggressiven Verurteilung der Gamergater: Das Unternehmen büßte einen Umsatz in siebenstelliger Höhe ein, nachdem seine Werbepartner zwischen die Räder geraten waren.

2016 schaffte es ein ähnliches Fiasko als »Pizzagate« in die landesweiten Nachrichten. Ein paar übereifrige Exemplare der Spezies Internetbewohner*in hatten angeblich verschlüsselte Botschaften über Kindersexsklaverei in der Werbung eines Pizzarestaurants gefunden, das mit Hilary Clintons Kampagne in Verbindung stand. Diese Theorie verbreitete sich online im gesamten Rechtsaußenspektrum und führte zu einem großangelegten Angriff auf die Comet Ping Pong Pizzeria in Washington, D.C., und auf jeden, der mit ihr in Verbindung stand – alles im Namen des Kampfes gegen Pädophilie –, was darin gipfelte, dass ein Mann in das Restaurant spazierte und um sich schoss.

(Später sprang dieselbe Fraktion dann Roy Moore zur Seite, dem republikanischen Kandidaten für den Senat, dem sexuelle Übergriffe auf Minderjährige vorgeworfen wurden.) Die politisch überbewusste Linke kann nur von der Fähigkeit träumen, den Sinn für Rechtschaffenheit so zu instrumentalisieren. Selbst die militante antifaschistische Bewegung, bekannt als Antifa, wird gemeinhin von der liberalen Mitte ausgegrenzt, obwohl sie in einer langen europäischen Tradition des Widerstands gegen die Nazis verwurzelt ist und nicht in einer neuerlichen Mischung aus radikal paranoiden Foren und YouTube-Kanälen. Die Weltanschauung der Gamergater und Pizzagater wurde durch die Wahlen 2016 in die Realität umgesetzt und zu einem Großteil bestärkt – ein eindeutiger Hinweis darauf, dass die schlimmsten Seiten des Internets nun zu den schlimmsten Seiten des Offline-Lebens *führen*, statt sie zu reflektieren.

Die Massenmedien bestimmen schon immer die Form von Politik und Kultur. Die Bush-Ära ist untrennbar mit den Fehlern der Cable News verbunden; die Machtüberschreitungen der Exekutive in den Obama-Jahren wurden durch den Internethype um seine Persönlichkeit und sein Auftreten überschattet; Trumps Aufstieg an die Macht hängt zweifelsohne mit der Existenz sozialer Netzwerke zusammen, die ihre Nutzer*innen ständig aufstacheln müssen, um weiterhin Geld mit ihnen zu verdienen. In letzter Zeit frage ich mich jedoch, wie alles so *gewohnt* schrecklich werden konnte und warum genau wir da eigentlich noch mitspielen. Wie kommt es, dass eine enorme Zahl von Menschen mittlerweile einen großen Teil ihrer immer spärlicheren Freizeit in einer offenkundig sadistischen Umgebung verbringt? Wie wurde das Internet so schlecht, so einengend, so unentrinnbar persönlich, so bestimmend für das Politische – und warum meinen all diese Fragen dasselbe?