

28

Bamberger Studien zu Literatur,
Kultur und Medien

Körper und Medium im Spiegel sozialer Netzwerke

Franziska Wotzinger



University
of Bamberg
Press

28 Bamberger Studien zu Literatur, Kultur und Medien

Bamberger Studien zu Literatur,
Kultur und Medien

hg. von Andrea Bartl, Hans-Peter Ecker, Jörn Glasenapp,
Iris Hermann, Christoph Houswitschka, Friedhelm Marx

Band 28

Körper und Medium im Spiegel Sozialer Netzwerke

Franziska Wotzinger



Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Informationen sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Diese Arbeit hat der Fakultät Geistes- und Kulturwissenschaften
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg als Dissertation vorgelegen.
Gutachter: Prof. Dr. Jörn Glasenapp
Gutachter: Prof. Dr. Roberto Simanowski
Tag der mündlichen Prüfung: 21.01.2020

Dieses Werk ist als freie Onlineversion über das Forschungsinformationssystem (FIS; <https://fis.uni-bamberg.de>) der Universität Bamberg erreichbar. Das Werk – ausgenommen Cover, Zitate und Abbildungen – steht unter der CC-Lizenz CC-BY.



Lizenzvertrag: Creative Commons Namensnennung 4.0
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Herstellung und Druck: Digital Print Group, Nürnberg
Umschlaggestaltung: University of Bamberg Press
Umschlagbild: © Franziska Wotzinger

University of Bamberg Press, Bamberg 2020
<http://www.uni-bamberg.de/ubp/>

ISSN: 2192-7901
ISBN: 978-3-86309-719-6 (Druckausgabe)
eISBN: 978-3-86309-720-2 (Online-Ausgabe)
URN: urn:nbn:de:bvb:473-irb-474312
DOI: <http://dx.doi.org/10.20378/irb-47431>

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung: Der Körper im Zeitalter virtueller Reproduzierbarkeit	7
2 Körper und Medium im Spiegel Sozialer Netzwerke	16
2.1 Offline-Körper	16
2.1.1 Inkarnation oder das Unbehagen am Fleisch.....	22
2.1.2 Initiation oder die Last der Natur	29
2.1.3 Irritation oder die Frage nach dem Subjekt.....	43
2.1.4 Integration oder die Antwort der Netzwerk-Utopie	60
2.2 Online-Körper	80
2.2.1 Virtuelle Inkarnation: Räume.....	93
2.2.1.1 Im Spiegelkabinett: Digitale Doppelgänger und das eigene Bild	106
2.2.1.2 Im Theater: Inszenierung, Illudierung und Mimesis .	120
2.2.1.3 Im Schlachthaus: Fleischbeschau und die antiseptisch schöne Welt	140
2.2.2 Virtuelle Inkarnation: Bewegung	147
2.2.2.1 Fließen	154
2.2.2.2 Wachsen	166
2.2.2.3 Wandeln.....	179
2.2.3 Virtuelle Inkarnation: Existenz.....	202
2.2.3.1 Der einge-bildete Körper? – zwischen Synchronisation und Reproduktion	212
2.2.3.2 Rest in Tweets – über Leben und Sterben in der Virtualität.....	222
2.2.3.3 Das vermeintliche Ende der Narration in der Technostruktur.....	234

2.3. Onlife-Körper.....	250
2.3.1 Copy/Paste: Über Singularität und ITentität in der Mediasphäre.....	262
2.3.2 Reality is Spam: Self-Tracking, Lifelogging und digitale Datenkörper.....	272
2.3.3 Life beyond the body: Postmodern(d)e Krisenkörper und kritische Post-Körper	283
3 Conclusio.....	305
4 Literaturverzeichnis.....	309

1 Einleitung: Der Körper im Zeitalter virtueller Reproduzierbarkeit

'Cogito ergo sum'. Ich denke, also bin ich. Ein Satz, der, so könnte man sagen, zu einem Sinnbild geworden ist für einen Dualismus, der sich schon bei Platon und Aristoteles finden lässt: Körper und Geist als Antagonisten eines groß angelegten Weltenkampfes, bei dem letztlich nur einer den Sieg davontragen kann. Geschichtlich betrachtet müsste man dem Geist hier einen erheblichen Vorsprung eingestehen, da er auf eine kontinuierliche Tradition der Abwertung des Körpers blicken kann.¹ Der Körper als sündhafte Last, als notwendiger Platzhalter und Hülle für den inkarnierten Geist, bisweilen auch für die Seele, erschien den Menschen seit frühester Zeit, wenn nicht mangelhaft, so doch zumindest zweifelhaft. Die große Unbekannte X. Eine Variable, doch verhandelbar war das materielle Konkretum Körper im Grunde nie. Mensch sein bedeutete und bedeutet Fleisch sein und so sehr die Entdeckung des Geistes eine Verdeckung des Leibes bewirken konnte, zum Verschwinden brachte sie ihn nie. Vielmehr begann er sich abzusenken in die Tiefen unbewusster Prozesse, in Träume und Wunschvorstellungen, die nicht selten reglementiert und beobachtet werden mussten, damit sie kontrollierbar blieben. Das Ich als sittenstrenger Wärter in einem Gefängnis bestehend aus Körper-Zellen, die wahlweise romantisch neu entdeckt, tayloristisch ausgebeutet oder medizinisch analysiert wurden, um sie bewusster, produktiver oder klinischer werden zu lassen.

Die Spaltung, die man dadurch bewirkte, führte jedoch nicht dazu, dass das Subjekt in seiner Existenz Stabilität oder gar Verortung erfahren hätte, denn das 'cogito ergo sum' verschweigt nicht nur den Körper, sondern bleibt auch stumm auf die Frage nach dem 'quod ergo sum?'. Dies nicht zuletzt, da der narzisstisch gekränkte Geist, der erst aus dem Zentrum der Welt vertrieben (Kopernikus), dann seiner gottähnlichen Einzigartigkeit beraubt (Darwin) und letztlich als Herr aus dem eigenen Haus verbannt wurde (Freud), keine verlässliche Antwort mehr darauf zu geben wusste. Zusammen mit der zunehmenden Loslösung des Subjekts von

¹ Vgl. zur Geschichte von Körper und Geist insb. Sandra Frey: *Körper und Geist – Landkarte eines Problemfeldes*, Würzburg 2017.

autoritären Strukturen wie Familie, Religion und Herkunft, schien das Frei-Werden in der westlichen Welt eine andere Last hervorzubringen, nämlich die des 'quod', des 'was'.

Was blieb war die Unsicherheit des 'ich bin', das in seinem Drang zur Vollständigkeit nach wie vor versuchte, die eigene Existenz zu belegen. Diese Unsicherheit bezüglich des eigenen Seins, die ra(s)ttlos werden lässt im Hinblick darauf, was die eigene Existenz überhaupt sichert, was sie stichhaltig verbürgt, kulminierte letztlich in der alles entscheidenden Frage: Was macht mich 'existent'? Gerade in einer Gesellschaft, in der Postulate nach Individualisierung, nach Optimierung, nach Natürlichkeit und nach Authentizität diskursbestimmend geworden sind, scheint diese Frage immer noch so zwingend, dass die Antwort darauf zunächst banal klingen mag: Es ist der Körper. Der Körper ist es, der uns in Raum und Zeit verortet, der sichtbare Fläche nach außen sowie gespürte Tiefe nach innen erzeugt und der uns Präsenz verschafft, wo wir ohne ihn keine hätten. Doch da der Körper seiner Natur nach begrenzt ist und nicht in solipsistischer Eigenmanier dauerhaft nur mit sich selbst agieren kann, ist es eben jene Präsenz, die nach sozialen Abgleich und sozialer Interaktion drängt. Mittel hierfür ist immer der Einsatz von Medien. Jegliche Form der Interaktion ist nur denkbar in Verbindung mit Mediengebrauch und jegliche Form von Mediengebrauch wiederum ist nur auf der Grundlage des Körpers denkbar. Es überrascht daher nicht, dass Medienrevolutionen – von der Erfindung der Schrift, über die des Buchdrucks und der Fotografie bis hin zum Film – immer auch Körperrevolutionen waren.

Dies nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass der Körper in Medien nicht nur konkret-inhaltlich verhandelt wird, sondern sich durch selbige stets auch der Blick auf die eigene organische Beschaffenheit ändert. Wer wir sind und was wir sein werden bestimmt sich in nicht unerheblichem Maße an den Grenzen medialer Inszenierungen, in den Spiegeln medialer Bildästhetiken und hinter den Türen medialer Verhandlungsräume. Erst das fremde Bild, so könnte man sagen, lässt das eigene umso schärfer zutage treten. Denn Medien fordern immer eine gewisse Medientechnik, die selbst wiederum eine entsprechende Körpertechnik verlangt. Medium und Körper. Technik und Organik. Zwei Projektionsflächen, die trotz substanzieller Unterschiede in enger Verbindung stehen, netzartige

Systeme bilden und sich gegenseitig zu Reaktionen veranlassen. Spätestens im Zuge der digitalen Revolution des Internets und der Entwicklung des World Wide Web durch Tim Berners-Lee wird dieses Beziehungsgeflecht vielleicht deutlicher denn je. Grund hierfür ist vor allem die intermedial-basale Vernetzungslogik, die es ermöglicht, Körper und Medien auf bis dato unerreichte Weise miteinander zu vernetzen und interagieren zu lassen. Der User konsumiert nicht mehr nur, sondern ist vielmehr ein integrierter Bestandteil digitaler Dynamiken, die nicht zuletzt von seinem Input abhängig sind.

Speziell mit dem Aufkommen des Web 2.0 und der Sozialen Medien, die im Wesentlichen auf sogenanntem User-Generated-Content basieren, werden beide, Körper und Medium, zum konnektiven Ansatzpunkt des jeweils anderen. Dies geschieht vor allem, da der Prosumenten-Körper² des Users nicht mehr nur vor, sondern auch auf dem Bildschirm eine entscheidende Rolle spielt. Entsprechend ihrer Nutzungslogik, in erster Linie Fläche für piktorale und weniger für textuelle Kommunikation und Interaktion zu sein, sind Soziale Medien und insbesondere Soziale Netzwerke schon lange der Raum, der visuelle Partizipation bidirektional ermöglicht. Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok und Co. dominieren die derzeitige Bildkultur und zelebrieren eine Körperlichkeit, die das bildbedürftige Subjekt der Digitalisierung so sehr zu suchen scheint. Allein auf Facebook gibt es mittlerweile 2,7 Milliarden Nutzerinnen und Nutzer, von denen 2,1 Milliarden jeden Tag aktiv sind.³ Instagram hat mittlerweile seine erste Milliarde erreicht und auch verhältnismäßig junge Plattformen wie YouNow und TikTok verzeichnen steigende Nutzerzahlen. Während die ehemalige Schriftkultur die Domäne des Geistes war, zeichnet sich in der digitalen Bildkultur, zumindest vordergründig, also ein Siegeszug des Körpers ab.

Es scheint kein Zufall zu sein, dass gerade jetzt wieder von einer weiteren, einer vierten narzisstischen Kränkung gesprochen wird, die dem Geist

² Als Prosument wird ein Konsument, also Kunde oder Verbraucher, bezeichnet, der gleichzeitig auch Produzent ist. Der Begriff wird in Verbindung mit nutzergenerierten Inhalten (User-Generated-Content) verwendet.

³ <https://allfacebook.de/toll/state-of-facebook>. (Stand Juli 2019) [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

ein weiteres Stück seiner Autonomie in Abrede stellt: seine Intelligenz. Einst natürlich-zerebrales Substrat und Quelle unermesslicher Möglichkeiten, erscheint die menschliche Intelligenz im Hinblick auf die Potenziale neu entwickelter Maschinenintelligenzen und Deep Learning Strukturen als zunehmend ineffizient. Jüngstes Beispiel ist hier unter anderem das Programm AlphaGo Zero der zum Technologiekonzern Alphabet (Google) gehörenden und auf Künstliche Intelligenz ausgerichteten Unternehmung Deep Mind. Nach Angaben von Mitarbeitern gelang es KI-Experten, eine neue Version ihres ehemaligen Go-Programmes AlphaGo so intelligent zu machen, dass es sich das Brettspiel nahezu komplett selbst aneignet. Während AlphaGo noch bei tausenden menschlichen Go-Spielen zusehen musste, um zu lernen, benötigt AlphaGo Zero lediglich die Spielregeln und bringt es sich dann, im Spiel gegen sich selbst, eigenständig bei. “This technique is more powerful than previous versions of AlphaGo because it is no longer constrained by the limits of human knowledge”, so das nüchterne Fazit von Alphabet.⁴

Doch nicht nur Intelligenz, auch Kreativität und Bewusstseinsprozesse liegen auf dem Verhandlungstisch technologisch-posthumanistischer Innovatoren und sind längst kein bloßes Alleinstellungsmerkmal anthropologischer Entwicklungsgeschichte mehr. Abermals stellt sich für das Subjekt folglich auch hier die Frage nach der eigenen Existenz. Steigender Zuwachs in den Bereichen Human Enhancement und Deep Brain Stimulation findet hier ein erstes Argument innerhalb einer Gesellschaft, die im wahrsten Sinne des Wortes Angst davor hat, den Anschluss zu verpassen. Wenn Intelligenz, Kreativität und Bewusstseinsprozesse als ursprüngliche Domänen des menschlichen Geistes jedoch zunehmend erodieren, was bleibt dann übrig? Worüber definiert sich der sogenannte 'homo digitalis' noch, wenn sein genetisches Erbe verbraucht ist? Oder gilt es die Hauptrolle im derzeit postulierten Anthropozän, wie einige Trans- und Posthumanisten nahelegen, demnächst tatsächlich wirklich neu zu besetzen?

⁴ <https://deepmind.com/blog/alphago-zero-learning-scratch/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Das alles sind Fragen, die je nach Progressionsgrad und Tiefe bisweilen als Chance, als Gefahr, oder bloße Science-Fiction den gesellschaftlichen Diskurs der Digitalisierung bestimmen. Polemische Forderungen nach der Abschaffung sämtlicher Sozialen Medien, Ängste vor digitaler Demenz, einem drohenden Cyberwar und dem Dataismus des Silicon Valley stehen hier einer Reihe digitaler Heilsversprechungen gegenüber, die ihrerseits mehr Effizienz, ein smarteres Leben oder gar Unsterblichkeit versprechen. Ein Strudel aus Shit- und Candystorms also, der sich abwechselnd über die Generation Y, ihre Netzaffinität oder ihre Zukunftsprognosen ergießt. Das Thema Digitalisierung spaltet, doch innerhalb der Kluft zwischen Polemik und Euphorie wächst die Notwendigkeit nach Reflexion, die bar einer bloßen Emotion operiert, die sich nicht im scheinbaren Dualismus aus On- und Offline verliert und die der essentiellen Bedeutung der 'Grundkonstante Körper' in der Mediennutzung Rechnung trägt. Besonders dieser letzte Punkt scheint erheblich zur Emotionalität des Diskurses beizutragen, da mit dem Körper nicht nur etwas zutiefst Menschliches, sondern auch etwas zutiefst Eigenes verhandelt wird. Als Anbindung an die Welt und Verbindung mit den darin lebenden Organismen, ist er konstitutiv für die Konstruktion und die Stabilität des eigenen Ichs. Er ist das verbindlich Gegebene, das innerhalb digital-medialer Konsumkultur zwar bisweilen zur Ware degradiert wird, von sämtlichen Umtauschrechten jedoch ausgeschlossen bleibt. Er findet vor und auf dem Bildschirm statt, ist Teil virtueller Strömungen und Hauptdarsteller medialer Inszenierungen.

Umso erstaunlicher ist es, dass der Körper im sozial-medialen Diskurs jedoch beinahe ausschließlich in einer inhaltlichen Auseinandersetzung stattfindet. So wird er zumeist als Bild verhandelt, das innerhalb digitaler Vernetzungslogiken zirkuliert und die Aufmerksamkeitsökonomie erlebnisresistenter Nutzerinnen und Nutzer in bisher unerreichtem Maße optisch und auditiv strapaziert. Nicht selten wird er dadurch zur Angriffsfläche von Narzissmus- und Voyeurismusvorwürfen, die sich weniger mit den zugrundeliegenden Wirkmechanismen digitaler Körperlichkeit beschäftigen, als vielmehr die generelle Frage nach bildbezogenem Handeln in den Sozialen Netzwerken stellen.

Darüber hinaus gibt es zahlreiche Abhandlungen, die sich zwar mit der Inszenierung des Körpers im virtuellen Raum beschäftigen, sich hierbei jedoch meist auf den Bereich der Avatare beschränken oder den Fokus vornehmlich auf genderspezifische Unterschiede beim Nutzungsverhalten der virtuellen Kanäle beziehungsweise bei der Selbstinszenierung via selbiger legen.

Das Versäumnis, das in Bezug auf das Verhältnis von Körper und Medium folglich deutlich wird, zeigt sich in einer Ignoranz dessen, dass der Körper im Spannungsfeld Sozialer Medien nicht nur als Inhalt, sondern auch als Form und als essentieller Ansatzpunkt medialer Prozesse fungiert. Der Körper wird nämlich nicht nur im und durch das Medium beschrieben, er beschreibt es gleichsam selbst, bindet sich ein in digital-analoge Prozesse, und ist weit mehr als ein passiv konsumierender und konsumierter Rezeptor. In dieser Dissertation wird darum der Versuch unternommen, der körperlichen Essenz medialer Prozesse nachzuspüren. Ziel ist es hierbei, den Stellenwert des Körpers innerhalb der Digitalisierung und insbesondere im Spannungsfeld Sozialer Medien zu bestimmen. Diese erweisen sich mittlerweile als prägend in Bezug auf Identitätsbildung und Realitätswahrnehmung, da sie als großangelegte, alles umspannende Realitätsräume den medienpraktischen Alltag des Subjekts dominieren. Es soll hier jedoch weniger eine Kategorisierung anhand netzwerkspezifischer Merkmale und Eigenheiten erfolgen, als vielmehr eine Einordnung innerhalb des Diskurses der Digitalisierung sowie eine Fortführung des Vernetzungsgedankens bis hin zu trans- und post-humanistischen Entkörperlichungstendenzen.

Ausgehend von der Grundsatztrias, dass alle Menschen einen Körper besitzen, dass alles, was dieser Körper bewusst wahrnimmt, medial vermittelt ist und dass jedes Medium wiederum auf eben diesen Körper abzielt, gilt es im Zuge dieser Arbeit nicht nur die Wesensähnlichkeit von Körper und Medium zu erarbeiten, sondern gleichzeitig, Medialität selbst von einer corpo-realen Basis her zu denken. Hierfür wird eine Dreiteilung medial-induzierter und leiblich-gespürter Körperlichkeit in einen Offline-, einen Online- und einen Onlife-Körper vorgenommen. Dadurch wird sich zeigen, dass derzeit eine Entwicklung stattfindet, bei der die ursprünglich distinkt gedachten Bereiche Körper und Medium zunehmend

miteinander verschmelzen, wodurch es zu einer neuartigen Entstehung von Postkörpern bzw. Postmedien kommt.

Im Sinne einer Behandlung eben jener Entwicklung erfolgt zunächst eine Fokussierung auf den Offline-Körper, sprich den eigentlichen Leibkörper *vor* dem Bildschirm, der in seiner physischen Materialität zu einem Knotenpunkt der digitalen Netzwerk-Struktur geworden ist und dessen Stellung innerhalb der digitalen Infosphäre neu ausgehandelt werden muss. Es gilt zu zeigen, dass eben dieser Körper im Verlauf der digitalen Vernetzung eine Transformation weg vom Verständnis einer vom Schicksal gegebenen Einheit und hin zu einem eigenverantwortlichen Projekt vollzogen hat, an dem man beständig arbeiten kann respektive muss. Im Zentrum stehen hier Fragen nach dem biologischen Kapital menschlicher Körperlichkeit, nach seiner techno-strukturellen Natürlichkeit sowie seiner Position unter dem Diktum der Konnektivität. Ebenso sollen aber auch kausallogische Ursachen für Vernetzungsstreben, Projektdenken und gesellschaftliche Optimierungsimperative benannt und der Körper im kybernetischen Kapitalismus neu verortet werden.

Aufbauend auf den Ergebnissen der Ausführungen zur Offline-Realität des Leibkörpers wird sodann der Versuch unternommen, sich der Online-Realität der Sozialen Medien in ihrer konkreten Manifestation und Nutzung zu nähern. Im Zentrum steht hier der Online-Körper, der als digitaler Abbildkörper *auf* dem Bildschirm unterschiedliche Spielarten virtueller Bildlichkeit durchläuft und im Grunde die binäre Inkarnation des Offline-Körpers ist. Dies erweist sich vor allem darum als notwendig, da letzterer nicht unübersetzt die mediale Schnittstelle Bildschirm überwinden kann und folglich (noch) zum Bild werden muss, wenn er seine Migration ins World Wide Web bewerkstelligen will. Eingespeist in den Datenstrom der Vernetzungsmedien wird der Körper so nicht nur zum postenden, sondern auch zum posenden Agens, der bisweilen entmaterialisiert und durch Praktiken des Ausstellens, Darstellens und Teilens multipliziert wird. Neben räumlicher Analogieführung mit Eigenheiten eines Spiegelkabinetts, eines Theaters und eines Schlachthauses, werden Bewegungsarten bildlicher Zirkulation nachgezeichnet, die sowohl als virtuell als auch organisch angesehen werden können: Das Fließen, das Wachsen und das Wandeln. Ziel ist es hierbei, dem Drang nach

Selbsterweiterung des Körpers genauer nachzuspüren, da dieser nicht nur als grundlegender Modus Operandi fungiert, sondern auch in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Sichtbarkeitsimperativ im virtuellen Raum Sozialer Netzwerke steht. Der Körper erscheint hier entsprechend als roter Faden, der eingewebt wird in ein Netz, das gleichsam vibriert, pulsiert und interagiert, das gleichsam aber auch gebiert und sterben lässt. Dementsprechend verhandelt der dritte Schwerpunkt virtueller Inkarnation die Existenz als Daseins-Form digitaler Körperlichkeit. Existentielle Fragen nach Umgangsformen mit virtueller Geburtlichkeit bzw. Sterblichkeit stehen hier neben Ausführungen zum Verhältnis zwischen Körperoriginal und Körperkopie, zwischen Ursprung und Rekombination (man denke an Memes, GIFs, Verlinkungen, Markierungen etc.) sowie zwischen Narration und Addition. Insbesondere die Auswirkungen des zuletzt genannten Spannungsverhältnisses bedürfen hier einer kritischen Hinterfragung. Entspricht es der Wirklichkeit, dass Ereignisse innerhalb der Sozialen Netzwerke nicht mehr durch einen narrativen Sinnzusammenhang verbunden sind, sondern sich vielmehr in ihrer bloßen Addition und Akkumulation verlieren? Erlebt das Subjekt dadurch selbst eine Fragmentierung und Loslösung seiner geschichtlichen Bezugsentitäten oder kann es trotz Punktualität eine neue, zeitgemäßere Körper-Medium-Einheit bilden?

Ogleich beide, der Offline- sowie der Online-Körper, in enger Verbindung miteinander stehen und sich wechselseitig beeinflussen, sind sie distinkt wahrnehmbare Bereiche, die sich derzeit jedoch kontinuierlich symbiotisch annähern. Die durch diese Annäherung entstehenden Mensch-Medium-Hybridformen werden im dritten Teil der vorliegenden Dissertation als sogenannte Onlife-Körper bezeichnet. Der Onlife-Körper ist folglich der durch Technisierung, Medialisierung und Hybridisierung entstehende Medien-Körper, der auf der Basis bisheriger Konzepte von Körperkohärenz und medialer Extension operiert. Verhandelt wird er an den Grenzen biologisch-organischer Körperlichkeit, welche dadurch gleichsam selbst verhandelbar und fluide werden. Neben Techniken und Endgeräten der Quantified Self- und Lifelogging-Bewegung (u.a. Self-Tracking, Wearable Computing, Thing-Logging) stehen hier die Interaktion mit technischen Assistenten wie Siri, Alexa, Bixby oder Cortana im Fokus,

welche schon jetzt ein Delegieren körpergenuiner Prozesse an technische Anwesenheitssurrogate ermöglichen.

Ebenso wird auf Diskurse der Cyborgisierung, der Bioperfektion sowie des Trans- bzw. Posthumanismus eingegangen. Das Ich erscheint hier im Spannungsfeld aus Singularität, ITentität sowie Medienprothetik und sieht sich im Angesicht von genetisch-präventiver Medizin, Smart Factories und wachsender Umgebungszintelligenzen mit der Notwendigkeit konfrontiert, sich selbst durch Manipulation und Kreation zu behaupten. Die damit einhergehende Kombination von Software, Hardware und Wetware wird verdeutlichen, wie obsolet eine strikte Trennung zwischen Off- und Online bereits geworden ist und wie notwendig dagegen ein Neudenken hinsichtlich einer fluid-zirkulierenden Onlife-Körperlichkeit sein kann.

Die Summe der drei genannten Körper-Konzepte (Offline, Online, Onlife) wird so zu einer umfassenden Studie, die sowohl der Wesensähnlichkeit als auch der Synthesis von Körper und Medium Rechnung trägt. Dadurch wird dem zweifachen Versäumnis einer kausallogischen Verkürzung des Körpers als medialen Inhalt, bei gleichzeitiger Ignoranz seiner formenden Struktur medialer Prozesse, eine neue, digital-mediale Vergleichsbasis entgegengehalten. Die Arbeit versteht sich darüber hinaus als Plädoyer für mehr Offenheit bezüglich der Grenze zwischen Off- und Online, bezüglich der essentiellen Bedeutung des Körpers sowie bezüglich einer (psycho)somatischen Medientheorie, deren Auswirkungen es mit unmittelbarem Fokus auf die Gesellschaft zu bestimmen gilt.

2 Körper und Medium im Spiegel Sozialer Netzwerke

2.1 Offline-Körper

Ogleich aller Verschiedenheit, so lässt sich das menschliche Sein doch in einer basalen Grundkonstante fassen: Jeder Mensch hat einen physischen Körper, ist materielle Verkörperung innerhalb eines bestimmten Raum-Zeit-Systems.⁵ Dieses Faktum führt aufgrund seiner beinahe als natürlich zu bezeichnenden Evidenz und seiner offensichtlichen Selbstverständlichkeit jedoch dazu, dass der Körper trotz seiner Materialität beständig in die Sphäre des Unsichtbaren driftet. In diesem Sinne ist er ein 'Dort' ohne 'Hier', ein 'Vertrauen' ohne 'Kontrolle', das das Subjekt in sich und nach außen hin trägt. Als autonomer Selbstläufer, der autark und aus sich selbst heraus die Koordinate unseres Seins bildet, verspricht er die reibungslose Konstante in einer sich flächendeckend verändernden Welt zu sein – der große Angelpunkt, um den wir uns beständig drehen, im Spannungsfeld aus 'es ist' und 'ich bin'.

In diesem Sinne wäre der Körper also etwas natürlich Gegebenes und die Grundlage für die Verortung eines jeden Individuums in Raum und Zeit. Dies nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass der Körper begrenzt ist und dass jedes Individuum für sich diese Grenzen wahrnehmen kann. Thomas Metzinger verweist in diesem Zusammenhang auf das Prinzip der Körperkonstanz, welches das Empfinden des Körpers als konstante Einheit im Raum überhaupt erst ermöglicht.⁶ Das Erleben, ein verkörper-tes Selbst zu sein, das sich nach Metzinger besonders durch die Komponenten *Meinigkeit* (entspricht einem bewussten Ich-Gefühl), *Agentivität* (entspricht dem bewussten Erlebnis des Ausführens und Kontrollierens einer Handlung) und *Ort im Raum* erzeugen lässt, führt demnach zu

5 Zum Verhältnis zwischen Körperlichkeit und Materialität vgl. auch Hannelore Bublitz: „Materialismus und Verkörperung – performative [Akte sozialer und symbolischer] Magie?“, in: Käthe von Bose, Hannelore Bublitz, Matthias Fuchs und Jutta Weber (Hrsg.): *Körper, Materialitäten, Technologien*, Paderborn 2018, S. 23-40.

6 Vgl. Thomas Metzinger: *Der Ego Tunnel. Eine neue Philosophie des Selbst: Von der Hirnforschung zur Bewusstseinsethik*, München 2014 (2009), S. 118.

einer als stimmig empfundenen, körperlichen Teil-Ganzes-Beziehung, deren Ziel es letztlich ist, Kohärenz zu erzeugen.⁷

Der Körper erscheint also schon hier als eine Summe, deren Ergebnis auf der Organisation und Interaktion unterschiedlicher Summanden beruht. In höchstem Maße von koordinierten Bewusstseinsprozessen abhängig, erweist sich diese additive Struktur des Körpers nicht nur organisch-genetisch als grundlegend, sondern auch im Prozess seiner Wahrnehmung. Diese ist immer eine Addition von Sinneseindrücken, die nur einen Bruchteil dessen bewusst erfasst, was tatsächlich in der Außenwelt existiert. Folglich ist jede Art von menschlicher Wahrnehmung hochgradig subjektiv, da sie, gleich eines eigenen Schnittsystems, Bedeutungen erzeugt, indem sie Dinge ausspart bzw. miteinbezieht. Ergo bedeutet Wahrnehmung Selektion. Subjektivität wird hierbei allerdings nicht als bloßer Mangel an Objektivität, sprich als Unfähigkeit von dem beschränkten eigenen Standpunkt und den eigenen Interessen abzusehen, betrachtet, sondern vielmehr als erkenntnistheoretische Natur, aus der heraus jedes Subjekt agiert. Der Körper kann aufgrund seiner Sinnestätigkeit demnach als eine Art wandelnde Schnittstelle begriffen werden, die sich durch Realitätsräume schiebt und montageartig Inhalte generiert, die vom Subjekt selbst wiederum eine narrative Verknüpfung erfahren.⁸

Aber der Körper nimmt nicht nur wahr, er wird auch wahrgenommen bzw. im wahrsten Sinne des Wortes 'für wahr genommen'. Als nicht zu leugnendes Faktum, das Präsenz verschafft und dadurch Sichtbarkeit erzeugt, ist er sowohl Projektionsfläche als auch erste Anlaufstelle für Kommunikation und Interaktion. Diese „alltäglich erlebbare Super-Evidenz des Körpers“, die ihn als „etwas Unhintergebares und Konkretes“ erfahrbar macht⁹, führt dazu, dass er gleichzeitig eine von innen erlebte und eine von außen wahrgenommene Entität ist, gleichsam Subjekt und

7 Vgl., ebd.

8 Vgl. hierzu auch Paul Virilio: „Technik und Fragmentierung: Paul Virilio im Gespräch mit Sylvère Lotringer“, in: Karlheinz von Barck (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1991, S. 75-76.

9 Anke Abraham und Beatrice Müller: „Körperhandeln und Körpererleben – Einführung in ein »brisantes Feld«“, in: Anke Abraham und Beatrice Müller (Hrsg.): *Körperhandeln und Körpererleben: Multidisziplinäre Perspektiven auf ein brisantes Feld*, Bielefeld 2010, S. 9-38, hier: S. 15.

Objekt also. Folgt man Hartmut Rosa, so spaltet diese Dichotomie den menschlichen Organismus gleichsam selbst, da dieser als Leib Teil des Subjekts, als Körper hingegen Gegenstand der Welt ist.¹⁰ Dementsprechend schlussfolgert Rosa:

Für die Soziologie der Weltbeziehungen bedeutet dies einerseits: keine Welt ohne Leib, aber auch kein Leib ohne Welt. Andererseits heißt es aber auch, dass der Körper das Organ oder Medium ist, mit dem die Wahrnehmung und das Erleben von Welt möglich wird, während er zugleich das Medium und Instrument ist, mittels dessen sich das Subjekt in der Welt zum Ausdruck bringen und handelnd Einfluss nehmen kann. (Passive) Welterfahrung und (aktive) Weltaneignung sind also gleichermaßen leiblich vermittelt.¹¹

Das Subjekt verfügt ergo über einen Leib und einen Körper, welche sich zu sich und ihrer umgebenden Welt reziprok verhalten. Körpergeschichtlich betrachtet ist dies kein Novum, sondern in erster Linie auch eine Rekurrenz auf Helmuth Plessners Konzept des Dualismus aus Leib-Sein und Körper-Haben, welches dieser wie folgt benennt: „Ein Mensch *ist* immer zugleich Leib (Kopf, Rumpf, Extremitäten mit allem, was darin ist) – auch wenn er von seiner irgendwie »darin« seienden unsterblichen Seele überzeugt ist – und *hat* diesen Leib als diesen Körper.“¹²

Das Verhältnis für den Menschen ist demnach ein doppeldeutiges, eines „zwischen sich und sich“, das sich *als* Körperleib *im* Körperleib manifestiert.¹³ Da der Mensch laut Plessner jedoch in keiner dieser beiden Ordnungen ganz aufgeht, ist es seine Aufgabe, „einen Ausgleich zwischen Sein und Haben, Draußen und Drinnen“ zu erzeugen.¹⁴ Zwar implizieren Plessners Ausführungen im Grunde eine Trennung zwischen Körper und Geist – man bewohnt einen Leib und man ist gleichzeitig dieser Leib¹⁵ –, jedoch zeigen sie den Körper auch als eine Art Grenze zwischen

10 Vgl. Hartmut Rosa: *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehungen*, Berlin 2016, S. 144-145.

11 Ebd. S. 145-146.

12 Helmuth Plessner: *Lachen und Weinen: Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*, München 1950 (1941), S. 45.

13 Ebd., S. 45-46.

14 Vgl., ebd., S. 48.

15 Vgl., ebd., S. 57.

Fremdem und Eigenem respektive Sichtbarem und Unsichtbarem. Was Plessner in Bezug auf das menschliche Gesicht sagt, nämlich dass es eine Front, eine „Grenz- und Vermittlungsfläche des Eigenen gegen das Andere, des Inneren gegen das Äußere“¹⁶ ist, lässt sich so problemlos auf die ganze organische Materialität des Menschen anwenden.

Insbesondere die Funktion, Vermittlungsfläche des Eigenen gegen das Andere zu sein, führt bei Gernot Böhme zu einer Spezifizierung des Plessner'schen Dualismus:

Dabei soll der Ausdruck *Körper* jenen Gegenstand bezeichnen, den wir lebensweltlich als unseren Körper kennen, jedoch in der Perspektive der *Fremderfahrung*, d.h. wie er dem ärztlichen Blick erscheint, wie er naturwissenschaftlich erforscht wird und wie er durch Eingriffe von außen manipulierbar ist. Demgegenüber bezeichnet der Ausdruck *Leib* den Gegenstand, den wir als unseren Körper kennen, insofern er uns in Selbsterfahrung gegeben ist.¹⁷

Wesentliches Moment bei Böhme ist hier demnach der Blick des Anderen, der den Leib durch seine distanzierende Wirkung erst zum Körper macht. Dieser Blick ist jedoch durch Sozialisation und Alltagspraxis derart tief ins eigene Selbstverständnis integriert, dass das Körper-Haben zuweilen natürlicher erscheint als das Leib-Sein.¹⁸ Böhme folgend wird das Leib-Sein so zu einer Aufgabe, wohingegen das Körper-Haben routiniert erfolgt: „In summa: Leib sein ist schwierig, ist lästig, Leib sein muss in jedem Fall irgendwie durch konkrete Lebensvollzüge bewältigt werden. Da sollte man es wohl von vorneherein und bewusst als Aufgabe bezeichnen.“¹⁹

Aus dem Dualismus zwischen Körper und Leib wird so beinahe ein Duellismus, dessen Schauplatz das eigene Ich ist, welches sich stets im Spannungsfeld aus natürlich-gegebener und gesellschaftlich-konstruierter Entität bewegt. Deutlich wird dies auch in den Ausführungen von Hermann Schmitz, der die menschliche Leibkörperlichkeit im Hinblick auf ihren

16 Ebd., S. 59.

17 Gernot Böhme: *Leibsein als Aufgabe: Leibphilosophie in pragmatischer Hinsicht*, Kunstverlag 2003, S. 12.

18 Vgl., ebd., S. 29.

19 Ebd., S. 34.

Raum begreift und sie so in einen 'reinen Leib', einen 'reinen Körper' und einen 'körperlichen Leib' teilt:

Der *reine Leib* ist bloß absolut-örtlich und gar nicht relativ-örtlich bestimmt; er kommt bei den panischen Zuständen von Angst, Schmerz und Wollust vor, wenn die räumliche Orientierung verloren gegangen ist. Der *reine Körper* ist bloß relativ-örtlich und gar nicht absolut-örtlich bestimmt; er bildet das Objekt der naturwissenschaftlichen Beschäftigung von Anatomie, Physiologie und exakt messender Medizin mit dem menschlichen Körper. In der Mitte zwischen Beiden steht der *körperliche Leib*, der sowohl absolut-örtlich als auch relativ-örtlich ist: das Gewoge verschwommener Inseln, die ebenso je für sich einen relativen und einen absoluten Ort haben, wie sie durch einen absoluten Ort zur Einheit des Leibes im Ganzen zusammengehalten werden.²⁰

Hierbei nennt Schmitz einen Ort 'relativ', wenn dieser „durch räumliche Orientierung“ und ein „System von Lage- und Abstandsbeziehungen“ bestimmt ist. 'Absolut' hingegen ist ein Ort, wenn er „unabhängig von räumlicher Orientierung“ identifiziert werden kann.²¹ In Abgrenzung zum Geist bzw. zu einer Seele schlussfolgert er: „*Leiblich ist das, dessen Örtlichkeit absolut ist. Körperlich ist das, dessen Örtlichkeit relativ ist. Seelisch ist, was ortlos ist.*“ [Hervorhebung vom Verfasser, F.W.]²²

Die begriffliche Varianz im Hinblick auf die somatische Materialität des Menschen macht bereits deutlich, dass sich dieser nicht nur als physisches und psychisches Substrat verstehen lässt, sondern auch als Struktur, die um ein Vielfaches komplexer ist. Als umso schwieriger erweisen sich diese Überlegungen, da es dem Subjekt grundsätzlich verwehrt bleibt, aus seiner eigenen Begrenztheit hervorzutreten und einen, sozusagen körperlosen, Blick auf seine immanente Beschaffenheit zu werfen. Immer bleibt es eingebunden in neuronale Prozesse, die selbst wiederum in höchstem Maße somatisch sind. Somatische Existenz ist folglich immer eine Synthese, deren Schwellen nur bedingt klar zu separieren sind. Eine strikte Trennung zwischen Geist und Körper erscheint unter diesem

20 Hermann Schmitz: *System der Philosophie: Der Leib*, Zweiter Band, Erster Teil, Bonn 1965, S. 54.

21 Ebd., S. 6.

22 Ebd.

Aspekt irrelevant, da nicht nur der Geist im Körper wohnt, sondern der Körper auch im Geist, wodurch eine Wahrheit des Geistes immer auch eine Wahrheit des Körpers ist.²³

An dieser Schwelle gilt es ergo eine Spezifizierung des eingangs proklamierten Offline-Körpers vorzunehmen. Kategorisiert als Leibkörper vor dem Bildschirm, umfasst der Offline-Körper beides, leibliche sowie körperliche Aspekte, und sieht von einer rigiden Trennung zwischen Körper und Geist ab. Er ist Grenze und Schwelle zugleich, bisweilen recht fließend an den Berührungspunkten, bisweilen gefährlich porös. Letzteres vor allem, da er aufgrund seines Gegebenseins jederzeit zur potentiellen Angriffsfläche für zwischenmenschlich verübte oder sozio-kulturell auferlegte Gewalt werden kann. Da der Offline-Körper „immer gleichzeitig erleidende und handelnde Instanz“²⁴ ist, bedeutet Körpersein folglich immer auch anfällig sein – sowohl von außen als auch von innen –, und in letzter Konsequenz sterblich sein.

Der Offline-Körper wird so zu einer Art lokal und temporal begrenztem Übergangsprodukt, das aufgrund seiner Natürlichkeit zwar ein Fixum unseres Selbst darstellt, aufgrund derselben Natürlichkeit aber auch eben jenes Fixum ad absurdum führt. Denn so sehr insbesondere das Subjekt in der Digitalisierung versucht jenen zu vermessen, er ist es, der bemisst; einerseits, so zeigt sich, anhand sichtbarer materiell-leibkörperlicher Grenzen (nach außen, die Haut), andererseits anhand unsichtbarer zellulär-dispositiven Veranlagungen (nach innen, der Raum). In ihm ist die Zeit eingeschrieben, in gewisser Weise ein Verfallsdatum, das jeder in sich trägt und mit dem sich jeder früher oder später konfrontiert sieht. Hilarion Petzold beschreibt dies wie folgt: „Unser Leib bemisst uns die Zeit, nicht der Christengott, oder Allah, oder der große Weltpoet Plotins.

23 Vgl. Markus Dederich: *Körper, Kultur und Behinderung: Eine Einführung in die Disability Studies*, Bielefeld 2007, S. 79.

24 Barbara Becker: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«: Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 41-70, hier: S. 60.

Unser Leib bemißt unsere Zeit. Das heißt auch, daß wir an unseren Leib, an unsere Zeit ausgeliefert sind.“²⁵

Folgt man Böhme so gründet dieses Gefühl des Ausgeliefert-Seins an den eigenen Leib nicht zuletzt darin, dass das Subjekt dazu tendiert, über den eigenen Leib hinweg zu leben und etwas zu verleugnen, das es selbst ist: nämlich Fleisch.²⁶

2.1.1 Inkarnation oder das Unbehagen am Fleisch

Der Grundstoff menschlicher Offline-Körperlichkeit ist das Fleisch. Dieses „eklatant und schmerzlich Unsolide am Menschen“²⁷ ist ein Konkretum, das sich laut Volker Demuth jeglicher Beweisspflicht entzieht: „Fleisch braucht nicht bewiesen zu werden. Fleisch ist als eine Gegebenheit zu nehmen. Wir wissen, es ist uns, wie das Leben auch und mit ihm zusammen, gegeben. Als eingefleischt in anderem Fleisch wurden wir mit der Geburt ausgefleischt. Fleisch scheint sich, als natürlicher Tatbestand, eigentlich von selbst zu verstehen.“²⁸

Doch Fleisch versteht sich nicht von selbst. Es ist etwas Befremdliches, gerade weil es so natürlich ist. Fleisch ist der Grundstoff unserer leiblichen Existenz und dieser Leib wiederum ist nicht irgendein Leib, sondern gerade unser Leib. „Der Leib ist die Natur, die wir selbst sind.“²⁹, konkludiert Böhme und stellt dadurch Leib-Sein als Existenzform, als Kompetenz dar, die uns zwar gegeben ist, aufgrund der Instrumentalisierung des menschlichen Körpers jedoch oft erst wieder ausgebildet werden muss: „Die Fremdheit des Leibes qua Natur ist zunächst darin begründet, dass er mir gegeben ist, d.h. ich finde mich immer schon mit diesem bestimmten Leibe begabt vor. Die Selbstgegebenheit ist deshalb zunächst eine Vorgegebenheit. Es ist der Leib als Faktum, als vorgefundene

25 Hilarion Petzold: „Leibzeit“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main 1982 (1981), S. 68-81, hier: S. 69.

26 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 31.

27 Volker Demuth: *Fleisch: Versuch einer Carneologie*, Berlin 2016, S. 177.

28 Ebd., S. 201.

29 Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 63.

Konstitution, als sedimentierte Vorgeschichte meines gegenwärtigen Daseins.“³⁰

Der Leib erscheint hier als eine Art historisches 'Schichtwesen', das in seiner „betroffenen Selbstgegebenheit“³¹ zweierlei vereint: „Einerseits sind wir uns selbst gegeben, wir finden uns vor, und andererseits sind wir von dem und in dem, was wir vorfinden, betroffen: es geht um uns selbst, wir sind involviert.“³² Dieses Involviert-Sein durch die eigene Fleischlichkeit lässt sich besonders in der Schmerzerfahrung des Offline-Körpers spüren. Der Schmerz als die Wahrnehmung der Nichtfunktionalität lässt diesen in seiner Kontur deutlicher hervortreten und macht auf die Grenzen der eigenen Handlungsautonomie aufmerksam.³³ Er reduziert den Offline-Körper auf den puren Leib, der in seinem 'Sich-Selbst-Gegebensein' Bedrängnis erfährt. Der Schmerz befällt ihn wie etwas Fremdes und zeugt doch von dem unabweisbaren Imperativ, inhärent zu sein. Das Ich hat den Schmerz und ist gleichzeitig dieser Schmerz.³⁴ Die Tendenz, ihm entfliehen zu wollen, sich von ihm distanzieren zu wollen, endet so zwangsläufig in einem Leerlauf, denn die Zeit des Schmerzes ist das Jetzt und als solches besitzt er, ganz im Sinne von Schmitz, eine absolute Örtlichkeit, aus der das Subjekt nicht entkommen kann.³⁵

Als „Grundphänomen der betroffenen Selbstgegebenheit“ ist der Schmerz in diesem Sinne eine Engung, die nach Weitung verlangt.³⁶ Dieses Wechselspiel aus Enge und Weite ist unter anderem nach Schmitz essentiell für die menschliche Leibkörperlichkeit, die im Zusammenspiel und im Kompromiss beider entsteht: „Die vertrauten leiblichen Regungen sind daher Kompromisse zwischen Enge und Weite des Leibes; ebenso wenig, wie sie in maßloser Enge untergehen, gelangen sie zur

30 Ebd., S. 67.

31 Ebd., S. 80.

32 Ebd., S. 83.

33 Vgl. Volker Caysa: „Vom Recht des Schmerzes: Grenzen der Körperinstrumentalisierung im Sport“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.): *no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse*, Bielefeld 2006, S. 295-306, hier: S. 297-300.

34 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 84.

35 Vgl., ebd. S. 88.

36 Vgl. Schmitz: *System der Philosophie*, S. 74.

unbeschränkten, reinen, maßlosen Weite. Dies gelingt nur den höchstgesteigerten Formen der Ekstase, bei denen der körperliche Leib zerfließt und ins Unendliche verströmt.“³⁷

Der Offline-Körper kann in diesem Sinne als Balanceakt verstanden werden, der im eigenen Dialog aus Enge und Weite respektive Spannung und Schwellung das rechte Gleichgewicht finden muss.³⁸ Schmitz bezeichnet diesen Zustand als „leibliche[n] Rhythmus“³⁹, was im Grunde ein unablässiges Sich-Einschwingen der unterschiedlichen 'Leibesinseln' impliziert. Dies vor allem, da das Körperschema bei Schmitz nicht fest umrissen ist, sondern sich als „stetiges Gewoge verschwommener Inseln“⁴⁰ erweist: „Keine Leibesinsel bietet sich je als starre, feste Masse an. Eher gleichen diese Inseln strahlenden Herden, die oft durch Hervortreten einiger betonter Stellen oder Schwerpunkte in sich körnig sind, gelegentlich auch einen einzigen Schwerpunkt, aber niemals scharfen Umriß [sic!] besitzen.“⁴¹

Für den hier zu behandelnden Offline-Körper bedeutet dies zweierlei: Erstens, er verfügt über einen eigenen Rhythmus und zweitens, er kann mit eben jenen Rhythmus mit der Welt in Resonanz treten. Resonanz soll hier im Sinne Hartmut Rosas als „[...] eine durch Af←fizierung und E→motion, intrinsisches Interesse und Selbstwirksamkeitserwartung gebildete Form der Weltbeziehung, in der sich Subjekt und Welt gegenseitig berühren und zugleich transformieren“⁴² verstanden werden. Sie ist demnach eine Antwortbeziehung respektive ein Beziehungsmodus zwischen Subjekt und Welt, die sich hierbei buchstäblich gegenseitig in Schwingung versetzen.⁴³ Derartige Resonanzbeziehungen setzen voraus, „dass Subjekt und Welt hinreichend ›geschlossen‹ bzw. konsistent sind, um mit je eigener Stimme zu sprechen, und offen genug, um sich affizieren oder erreichen zu lassen.“⁴⁴ Die Resonanz lässt sich in diesem

37 Vgl., ebd.

38 Vgl., ebd., S. 102.

39 Ebd.

40 Ebd., S. 28.

41 Ebd., S. 27.

42 Rosa: *Resonanz*, S. 298.

43 Ebd., S. 291.

44 Ebd., S. 298.

Sinne nicht bewusst herbeiführen und schon gar nicht erzwingen. Laut Rosa können zwei Körper auf die Schwingungsimpulse des jeweils anderen reagieren (Responseresonanz) bzw. nach einer gewissen Zeit im Einklang schwingen (Synchronresonanz).⁴⁵ Den Offline-Körper unter dieser Voraussetzung zu sehen bedeutet, ihm seine je eigene Stimme zuzugehen, mit der er Resonanz gleichermaßen erzeugen wie auch erfahren kann. Als Schwingkörper in einer ebenfalls schwingenden und klingenden Welt wird jede Berührung so zur Reaktion auf eine fragende Atmosphäre, die das jeweilige Gegenüber aussendet.⁴⁶

Insbesondere die Haut wird hier zu einer entscheidenden Schnittstelle für jede Art leiblicher Weltbeziehung.⁴⁷ Jedes Lebewesen, jedes Organ und jede Zelle hat eine Haut oder Schale: Häutchen, Hülle, Panzer, Membran, Hirnhaut, Schutzpanzer, Schuppenkleid, Pellicula, Scheidewand, Rippenfell ..., um nur ein paar Beispiele zu nennen.⁴⁸ Die Haut ist erster Referenzpunkt für vibrotaktile und elektrotaktile Reize, welche sie, anders als beispielsweise das Auge oder das Ohr, nur schwer zurückweisen kann. Sie kann nicht Augen oder Mund verschließen, geschweige denn sich Nase und Ohren zuhalten.⁴⁹ Sie ist etwas zutiefst Leibliches, das mithilfe ihrer Dimension des Taktiles jenen „unabschließbaren Kontakt mit der Welt“ ermöglicht, „durch den das Individuum sich konturiert“.⁵⁰ Sie ist Trennlinie und Schutz zugleich, Aktion und Reaktion in einem. Sie ist aber auch Blickfang, denn „[...] der Blick geht nicht durch sie hindurch, was hinter der Haut passiert, muss vorgestellt werden. Die

45 Ebd., S. 283-284.

46 Vgl. Barbara Becker: „Grenzmarkierungen und Grenzüberschreitungen: Anmerkungen zur aktuellen Debatte über den Körper“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 251-271, hier: S. 261.

47 Vgl. Rosa: *Resonanz*, S. 85.

48 Vgl. zum Thema 'Haut' u.a. Claudia Benthien: *Haut: Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*, Hamburg 1999.

49 Vgl. Didier Anzieu: *Das Haut-Ich*, Frankfurt am Main 1996 (1985), S. 25-28.

50 Becker: „Grenzmarkierungen und Grenzüberschreitungen“, S. 253.

an der Oberfläche sichtbaren und fühlbaren Veränderungen werden zum Anhaltspunkt für Vorstellungen über das, was im Inneren geschieht.“⁵¹

Der Offline-Körper repräsentiert sich folglich über die Haut, welche gleichzeitig Wiedererkennungsmerkmal und Verhüllung des Fleisches ist. An ihren Grenzen spüren wir Welt und werden gleichsam für die Welt spürbar. Ähnlich wie Böhme eine Vernachlässigung des Leib-Seins diagnostiziert, stellt Barbara Duden ihrerseits eine Vernachlässigung eben jenes Spürens fest. Dies nicht zuletzt, da haptisches Wahrnehmungsvermögen viel schwerer zu fassen sei, was sich laut Duden bereits am Wortschatz für nichtvisuelles Wahrnehmen zeige.⁵² Aber auch, da aufgrund von neuen bildgebenden Technologien das Spüren zunehmend durch das Sehen ersetzt wird:

Die Haut hat aufgehört, Grenze zu sein. Vergeblich suchen wir nach dem Ort, wo die Mauer stand zwischen drinnen und draußen, wo der Unterschied lag zwischen dem Gesehenen und dem Gezeigten. [...] Wir sehen zunehmend, was uns gezeigt wird. Wir haben uns daran gewöhnt, uns Beliebiges zeigen zu lassen, und glauben so, uneingeschränkt zu »sehen«. Dieser Visualisierungstrend fördert die Tendenz, nur dem den Status von Realität beizumessen, was instrumentell aufgenommen werden kann.⁵³

Ebenso wie der Leib gerät demnach auch die Haut und mit ihr die Natur des Spürens in den Hintergrund, was im Verlauf dieser Dissertation besonders im Hinblick auf den vermeintlich bildreichen und resonanzarmen Raum der Sozialen Medien jedoch noch zu hinterfragen sein wird.

Die Haut besitzt darüber hinaus essentielle Funktionen, mit deren Hilfe ein reibungsloses Funktionieren des Leibes gewährleistet wird. Zu nennen wären hier u.a. die Speicherfunktion (z.B. der Fette), die generative Funktion (Haare, Nägel) und die Ausscheidungsfunktion (Schweiß,

51 Karl-Josef Pazzini: „Haut: Berührungssehnsucht und Juckreiz“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 153-173, hier: S. 157.

52 Vgl. Barbara Duden: *Der Frauenleib als öffentlicher Ort: Vom Mißbrauch des Begriffs Leben*, Hamburg und Zürich 1991, S. 108.

53 Ebd., S. 27.

Pheromone).⁵⁴ Sie ist aber auch Projektionsfläche bzw. das Bild, das wir nach außen hin produzieren und das uns selbst wiederum über unsere Sinnesorgane erreicht. Über sie können wir Raum und Zeit gleichermaßen erfassen, indem sie uns bisweilen in nicht zu leugnender Evidenz sowohl Spuren des Alterns als auch ethnischer Herkunft vor Augen führt. Im Grunde ist sie ein Aufschreibe-System, das im großen Stundenglas unablässig Spuren produziert, beispielsweise in Form von Hautschuppen, Narben, Falten oder Fingerabdrücken. Haut-Sein bedeutet folglich erschütterbar sein an der Schwelle zwischen Eigenem und Fremden. Wie der Leib und das Fleisch ist sie verbindlich, denn wir können nicht aus unserer Haut, auch wenn wir manchmal aus ihr fahren möchten. Sie ist Resonanzorgan, stabil (ein dickes Fell haben) und porös (dünnhäutig sein) zugleich.

Besonders im Gesicht wird sie zur Fläche nach außen, da dieses, zumindest in der westlichen Welt, meist unverhüllt offen liegt. Bewirtschaftet durch Kosmetik, Cremes und Make-up, gleicht sie manchmal einem biologischen Rohstoff, den es zu fördern, zu kultivieren und zu erhalten gilt. Darin ist sie dem Fleisch gleich, jenem „ganz besondere[n] Stoff, der medizinisch, medial, religiös, künstlerisch, pornografisch und militärisch bewirtschaftet wird.“⁵⁵ Wie das Fleisch ist sie manchmal das Beängstigende und manchmal das Begehrte, das Verlockende und Anziehende.⁵⁶ Sie ist aber – und auch darin gleicht sie dem Fleisch – genauso Information, indem sie Aufschluss über genetische, ethnische und kulturelle Prädispositionen gibt.⁵⁷

Diese Prädispositionen sind in ihrer Varianz hochgradig unterschiedlich, finden sich jedoch im konkreten Material 'Fleisch' vereint. Der Mensch ist nicht in Stein gemeißelt, er ist aus Fleisch gebaut, und so lässt sich der Offline-Körper in Anlehnung an Böhme nicht zuletzt als das Fleisch beschreiben, das wir selbst sind. Das uns gleichsam Form verleiht und selbst als formbar respektive kontrollierbar gilt. Demuth führt das in Hinblick auf die seit dem Anfang des 20. Jahrhunderts stattfindende

54 Vgl. Anzieu: *Das Haut-Ich*, S. 144.

55 Demuth: *Fleisch*, S. 262.

56 Vgl., ebd.

57 Vgl., ebd., S. 277.

Entwicklung wie folgt aus: „Anatomisch gegliedertes, motorisches menschliches Fleisch wird zum optimierbaren Rohstoff der Industriegeschichte. Jeder Einzelne gerät in die Hände von historischen Entwurfstechnikern eines Fortschritts, der ihn zum fleischlichen Fixum macht, berechenbar nach Muskelmasse und Körperbau, Hormonspiegel und Nervenreizen.“⁵⁸

Insbesondere wenn man an die derzeitigen Umsatzsteigerungen im Bereich der Quantified Self-Bewegung und des Self-Trackings bzw. Lifeloggings denkt, wird deutlich, dass die Vorstellung einer Berechenbarkeit des Fleisches ein Faszinosum darstellt, das nicht selten in Hoffnungen auf gesteigerte Vitalität sowie gesteigerte Lebenszeit resultiert. Denn Fleisch-Sein bedeutet Zeit-Haben. Wer kein Fleisch mehr besitzt, hat auch die Zeit verloren. Es ist demnach nur konsequent, wenn das Subjekt der Digitalisierung seine Geschichte in Fleisch respektive anhand der Überwindung des selbigen zu erzählen beginnt. Der leistungsfähige Leib ist nämlich der fleischlich stabile, der autogen, ästhetisch und sportlich den Alltag meistert, ohne durch Einschränkungen, Anfälligkeit oder Krankheit aufzufallen. Er ist der in Fitnessstudios gezüchtete, der entweder gemäß einer Logik der Fleischproduktion (Bodybuilding) oder einer Logik der Fleischreduktion (Diätetik) modelliert und transportiert wird.⁵⁹ Fleisch ist Essenz: „Wir sind aus der mittelalterlichen Welt des Holzes herausgetreten, haben die industrielle Epoche des Eisens hinter uns gelassen, um jetzt das Fleischzeitalter anzutreten.“⁶⁰

Doch Fleisch wird nicht nur gezeugt, es wird auch erzeugt. Als Forschungsgegenstand medizinischer Versuchsanordnungen wird Fleisch zunehmend zum Erzeugnis technologischer Verfahren, die es schrittweise von einem naturgegebenen Stoff in ein technisches Material umwandeln. Demuth nennt dies die „carneologische Transformation“⁶¹, welche eine der prägenden Merkmale unseres geschichtlichen Zeitabschnittes sei⁶²: „Im Zuge der carneologischen Transformation, und das

58 Demuth: *Fleisch*, S. 51.

59 Vgl., ebd., S. 262.

60 Ebd.

61 Ebd. S. 266.

62 Vgl., ebd.

unterscheidet sie von früheren Behandlungen des Fleisches [...], löst sich die Grenze zwischen fleischlich und technisch, organisch und anorganisch, animalisch und menschlich, lebendig und automatisch auf.“⁶³

Für den Offline-Körper erscheint hier zweierlei als essentiell: Erstens, er ist zwar das Fleisch, das wir selbst sind, verliert jedoch im Zuge der digitalen Technisierung sein Monopol, allein fleischlich zu sein. Und zweitens, er ist zwar die Natur, die wir selbst sind, verliert jedoch im Zuge der digitalen Technisierung seine Konstitution, allein natürlich zu sein.

Doch wie verhält es sich mit der Natur im Körper, die gleich eines Sediments aller technischen Entwicklung zugrunde liegt? Was ist diese Natur, die wir selbst sind, eigentlich und warum scheint der Anthropos der Digitalisierung an der Abschaffung eben selbiger zu arbeiten?

2.1.2 Initiation oder die Last der Natur

Folgt man Böhme, so ist Natur das, „was selbst da ist und sich selbst reproduziert.“⁶⁴ Sie ist demnach unbedingt gegeben und autonom. Emphatisch gesprochen umgibt sie den Menschen, der durch seine betroffene Selbstgegebenheit aus ihr entstammt, sich in ihr bewegt und letztlich zu ihr zurückkehrt. Ihr Modus ist der Zyklus, der Wechsel der Jahreszeiten, das Entstehen, Vergehen und Neu-Entstehen, dessen beständigen (Bio-)Rhythmus wir als Leib erleben und den wir so in uns wiederfinden. Sie ist der gedachte Ursprung, von dem sich das Subjekt zwar äußerlich durch Kulturtechniken entfernt hat, den es gleichsam aber in sich zu tragen verspürt:

Was man ganz für sich und unabhängig von allen anderen Menschen, was man im »Innern« zu sein meint, verbindet sich mit dem Gefühlskomplex, den das Wort »Natur« ausstrahlt: Das »Innere« wird als das empfunden, was man von »Natur« ist; und das, was man im Umgang mit anderen Menschen ist und tut, erscheint als etwas von »außen« Auferlegtes, als eine Maske oder Schale,

63 Ebd., S. 267.

64 Gernot Böhme: *Invasive Technisierung: Technikphilosophie und Technikkritik*, Kusterdingen 2008, S. 188.

die die »Gesellschaft« um den »inneren Kern« der individuellen »Natur« legt.⁶⁵

Natur ist in diesem Sinne auch etwas Persönlich-Punktuelles, ein vermeintlicher Kern, der gegeben ist und der bewahrt werden muss. Ihn gilt es zu schützen gegenüber allem Gemachten, das Einfluss nimmt und das Subjekt dazu bringt, seine eigene Stellung durch Verstellung zu behaupten. Natürlich sein bedeutet ergo authentisch sein. Es bedeutet aber auch, dem Prinzip einer inneren Bewegung zu folgen, wie sie schon Aristoteles den natürlichen Dingen attestierte. Im bekannten Beispiel des Bettes aus Weidenholz, welches, wenn man es vergräbt, kein Bett entstehen, sondern einen Weidenbaum wachsen ließe, ist dieses Bild einer inneren Dynamik bereits angelegt. Natur erscheint hier demnach als Kondition, Technik hingegen als Konstruktion.

Auch der Offline-Körper trägt ein vergleichbares Bewegungsprinzip in sich, das es ihm ermöglicht, sich als Leib aus sich selbst heraus zu produzieren. Dieser Leib ist alleiniges Produkt seiner Organisation, was ihn, nach Humberto R. Maturana und Francisco J. Varela, zu einem autopoietischen (selbsterzeugenden) System macht.⁶⁶ Als gesellschaftlich und kulturell agierender Körper vollführt er jedoch gerade auch solche Tätigkeiten, wie sie in der Produktion und Reproduktion von Technik als nicht natürlich angesehen werden. Zu nennen wären hier absichtliche und rational organisierte Herstellungsprozesse, ohne die der Mensch nicht überlebensfähig wäre. Dies vor allem, da der Mensch, mit Arnold Gehlen gesprochen, das einzige Lebewesen ist, dessen Spezialisierung es ist, unspezialisiert zu sein.⁶⁷ Diese Unspezialisiertheit wiederum ist entscheidend für das Wesen des Menschen, denn sie

[...] bedeutet ja den *Mangel* einer ihm natürlich angepassten Umwelt, mit der er im biologischen Gleichgewicht lebt, und sie enthält zweitens die Notwendigkeit, die ganze exponierte, organisch hilflose und ungedeckte Verfassung

65 Norbert Elias: *Die Gesellschaft der Individuen*, Berlin 1991 (1987), S. 174-175.

66 Vgl. Humberto R. Maturana und Francisco J. Varela: *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*, Frankfurt am Main 2012 (1984), S. 50-51.

67 Vgl. Arnold Gehlen: *Der Mensch: Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, 11. Auflage, [o.O.] 1976 (1940), S. 38.

durch *Selbsttätigkeit* durchsetzungsfähig zu machen, also in erfahrenen und kontrollierten Handlungen die physische Existenz überhaupt erst zu ermöglichen.⁶⁸

Der Mensch ist in Gehlens Sinne demnach ein weltoffenes, unspezialisiertes Wesen, das seine eigene Intelligenz und Tätigkeit nutzbar machen muss, um überhaupt lebensfähig sein zu können. Er ist der Welt in jedem Sinne ausgesetzt, muss sie sich aneignen, prozessierend durcharbeiten und im wahrsten Sinne des Wortes in die Hand nehmen.⁶⁹ Der Stellenwert eben jener Hand hat schon bei Ernst Kapp eine deutliche Formulierung erfahren:

Unter den Extremitäten gilt die Hand wegen ihrer dreifachen Bestimmung im verstärkten Sinne als Organ. Einmal nämlich ist sie das angeborene Werkzeug, sodann dient sie als Vorbild für mechanische Werkzeuge und drittens ist sie als wesentlich beteiligt [sic!] bei der Herstellung dieser stofflichen Nachbildungen, wie *Aristoteles* sie nennt - ‚das Werkzeug der Werkzeuge‘. Die Hand ist also das natürliche Werkzeug, aus dessen Thätigkeit [sic!] das künstliche, das Handwerkzeug hervorgeht.⁷⁰

Anthropologisch betrachtet ist der Mensch folglich ein 'homo technologicus', der durch sein kognitives Vermögen und insbesondere kraft seiner Hände und deren opponierender Daumen die Fähigkeit besitzt, Gegenstände und Werkzeuge herzustellen und zu benutzen. Er vermag es so, sich einen kulturellen Schutzraum zu schaffen, „durch den und wiederum nur durch den er in der Natur überhaupt überleben kann.“⁷¹ Ihrem Ursprung nach ist Natur nämlich auch der Raum, der dem Menschen ähnlich unzähmbar und unkontrolliert gegenübertritt wie sein eigener Leib. Wie das Fleisch ist sie das gefährlich Unsolide, das es sowohl extern (die äußere Natur) als auch intern (die eigene Natur) zu beherrschen und zu formen gilt. Die kognitive „Entlastung aus dem Druck der unmittelbaren Gegenwart, in die das Tier verwickelt bleibt“, gleicht so einer „Befreiung zur umsichtigen und vorausschauenden Tätigkeit“, die

68 Ebd., S. 131.

69 Vgl., ebd., S. 339.

70 Ernst Kapp: *Grundlinien einer Philosophie der Technik*, Düsseldorf 1978 (1877), S. 41.

71 Philipp von Becker: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit: Transhumanismus, Biotechnik und digitaler Kapitalismus*, Wien 2015, S. 71.

unentbehrlich für die Sicherung des eigenen Überlebens ist: „Sieht man die Mängelausstattung des Menschen an, so ist es leicht einzusehen: er muß erkennen, um tätig zu sein, und muß tätig sein, um morgen leben zu können.“⁷²

Um jedoch überhaupt tätig werden zu können, bedarf der Mensch nicht nur einer Bearbeitung der Natur, sondern auch einer tiefen Vertrauenshaltung ihr gegenüber. Dieses Vertrauen basiert auf der ontologischen Grundannahme, dass alles an uns von selbst geschieht und der Leib unseren Bedürfnissen entsprechend funktioniert: Dass eine Wunde heilt, die Verdauung geregelt ist, eine Blutung zum Stillstand kommt, das Herz weiterschlägt oder dass man nach dem Schlaf auch wieder aufwacht. Ohne diese Grundannahmen wäre ein planvoller Umgang mit dem eigenen Leben nicht möglich und so verzichtet man meist darauf, diese Selbstverständlichkeiten zu hinterfragen, da damit immer die Erkenntnis einhergeht, dass die Natur sich im Grunde jederzeit entziehen kann.⁷³

Der zweite Bereich dieses ontologischen Vertrauens umfasst neben der inneren die äußere Natur. Es ist das alte Vertrauen, dass die Feldfrüchte essbar sind, dass die Erde fruchtbar und das Wasser trinkbar ist sowie dass die Sonne am nächsten Morgen wieder aufgeht. Es ist in diesem Sinne ein Vertrauen auf die Funktionalität und die intrinsische Mobilität der umliegenden Natur, die allem Leben verlässlich Raum bietet.⁷⁴ Besetzt mit diesem Vertrauen und durch die Werkzeuge der Hände und des Gehirns war es dem Menschen möglich, zum Jäger und Krieger, Ackerbauer und Schmied, Handwerker und Koch sowie Wissenschaftler und Künstler zu werden. Nach und nach gelang es ihm so, nicht sich selbst der Natur, sondern diese an ihn anzupassen.

Ein entscheidendes Mittel hierfür war die Nachahmung der Natur, welche den Menschen zu einer ständigen Perfektionierung und einer unablässigen Überschreitung ihrer Grenzen vorantrieb.⁷⁵ Die theoretische Auffassung von Technik als Naturnachahmung und insbesondere als

72 Gehlen: *Der Mensch*, S. 51.

73 Vgl. Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 113.

74 Vgl., ebd., S. 114.

75 Vgl., ebd., S. 162.

Leibesnachahmung wurde unter anderem von Kapp in seiner Theorie der 'Organprojektionen' spezifiziert. Nach Kapp ist die ganze Kultur der Menschheit seit ihrem Anbeginn nichts Anderes „als die schrittweise Ausschälung und Enthüllung seines Kerns“⁷⁶. In diesem Sinne ist Technik folglich eine Verlängerung, Verstärkung und Verschärfung leiblicher Organe, wodurch der leibliche Mensch sich eine technische Fortsetzung seiner selbst nach außen hin erschafft.⁷⁷ Diese „organische Mitgift“⁷⁸, die Kapp allen Werkzeugen und aller Technik zuschreibt, ist untrennbar mit diesen verbunden: „Niemals aber ist bei irgend einer [sic!] Maschine die Menschenhand völlig aus dem Spiele; denn auch da, wo ein Theil [sic!] des Mechanismus sich gänzlich ablöst, wie der Pfeil, die Gewehrkuugel, die dem Schiffbrüchigen die rettende Leine überbringende Rakete, ist die Abweichung nur vorübergehend und scheinbar.“⁷⁹

Der Mensch produziert sich demnach unablässig in seinen technischen Entwicklungen fort, mithilfe derer er selbst wiederum Einblicke in seine eigene organische Struktur und sein Wesen erhält: „Hervor aus Werkzeugen und Maschinen, die er geschaffen, aus den Lettern, die er erdacht, tritt der Mensch, der Deus ex Machina, Sich Selbst gegenüber!“⁸⁰

Zugespitzt ließe sich formulieren, dass der Mensch so nicht nur die Technik erschafft, sondern die Technik gleichsam selbst den Menschen formt. Besonders deutlich wird dies im Zusammenhang mit der Prothesentechnik. Sigmund Freuds bekanntes Bild des „Prothesengottes“, der seinen Körper erweitert, indem er sich „Hilfsorgane“ schafft⁸¹, ist hier nur ein Beispiel für den Gedanken der Entlastung bzw. Verstärkung des Menschen durch prothetisch-gedachten Technik-Einsatz. Da der Begriff der Prothese ursprünglich ein leiblich konnotierter ist, gilt es ihre Charakteristika zunächst im Hinblick auf den Offline-Körper zu spezifizieren.

76 Kapp: *Grundlinien einer Philosophie der Technik*, S. 4.

77 Vgl., ebd., S. 42.

78 Ebd., S. 104.

79 Ebd., S. 57.

80 Ebd., S. 351.

81 Sigmund Freud: *Das Unbehagen in der Kultur* (1930), in: ders.: *Gesammelte Werke*, Bd. 14, Frankfurt am Main 1999, S. 419-506, hier: S. 451.

Basierend auf Werner Schneiders Ausführungen zum Prothesen-Körper lässt sich eine anfängliche Definition wie folgt formulieren:

Eine Körperprothese ist ein Ding, welches mittels Technik spezifische Ersatzdienste auf dem Körper, am Körper oder im Körper leistet [...]. Prothesen richten sich als in der Regel hochspezialisierte, technisch hergestellte ›Ersatzteile des Organischen‹ auf ›defizitäre‹ Körper und ersetzen nicht vorhandenes, verlorengegangenes Natürliches, vorgängig gegebene organische Sinne und Funktionen. Es ist demnach das Fremde im Dienste des Eigenen, das sich gerade deshalb durch eine besondere Ambivalenz von gleichzeitiger Vertrautheit, Selbstverständlichkeit wie ebenso weitgehender Fremdheit, Andersartigkeit auszeichnet.⁸²

Die Leibprothese ist demnach zuallererst ein technischer Ersatz für etwas organisch Verlorengegangenes, der am oder im defizitär gewordenen Leib additiv oder invasiv angebracht wird. In diesem Sinne ist sie eine Art Fremdkörper, der in den eigentlichen Offline-Körper eingespeist wird, um dessen natürliche Einheit beziehungsweise dessen Funktionalität erneuert herstellen zu können. Anders als im Begriff der Prothese (*prothesis*: Hinzufügung, Vorsatz) angelegt, soll diese, aufbauend auf Eva Horn, außerdem weniger als etwas Hinzugefügtes, sondern vielmehr als ein technisches Substitut für etwas verstanden werden, dessen Verlust mit dieser Substituierung kompensiert werden soll.⁸³ Horn definiert die Prothese dann auch konsequenterweise „als Abbildung und Reproduktion des Körpers, als etwas, das diesen Körper in seinen Funktionsweisen imitiert.“⁸⁴ Da Prothesen trotz ihrer Funktion als Substitut aber dennoch in mehr oder minder drastischer Weise in den Organismus eingreifen, attestiert Horn diesen ein weiteres Abhängigkeitsverhältnis bezüglich des Körpers, denn

82 Werner Schneider: „Der Prothesen-Körper als gesellschaftliches Grenzproblem“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 371-397, hier: S. 374.

83 Vgl. Eva Horn: „Prothesen: Der Mensch im Lichte des Maschinenbaus“, in: Annette Keck und Nicolas Pethes (Hrsg.): *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, Bielefeld 2001, S. 193-210, hier: S. 195.

84 Ebd.

[...] Prothesen bauen nicht den Körper mit Hilfe von Holz, Metall und Leder [...] nach, sondern sie bringen einen Körper hervor, dessen Aufbau und Funktionalität dem Aufbau und den Funktionen von Maschinen analogisiert ist. Die Prothese verändert damit auch den Status des Restleibs, des ›natürlichen‹ Körpers, sie verändert, mit anderen Worten, das was ein Körper ›eigentlich‹ ist.⁸⁵

Die Prothese in ihrer quasi maschinellen Eigenart verändert den Offline-Körper folglich insofern, dass sie diesen partiell technifiziert und den Prothesenträger so zu einem markierten, durch Differenz gekennzeichneten Individuum werden lässt. Handelt es sich bei der Prothese um ein Implantat, so wird dies unter Umständen weniger augenscheinlich, als wenn es um eine nach außen hin sichtbare Gliederprothese geht, denn nur die externe Leibprothese gibt das Subjekt auf den ersten Blick der Sichtbarkeit und der Andersartigkeit preis. Beiden gemein ist jedoch, dass sie den Trägerkörper grundsätzlich von der Masse der 'natürlichen' Offline-Körper abgrenzen, ja diesen geradezu hervorheben.⁸⁶ Dem anatomischen Optimismus, der behauptet, dass eine Prothese ein Körperteil vollständig kopieren und dessen Verlust dadurch revidieren könnte, sollte demnach mit großer Vorsicht begegnet werden. Denn Prothesen, wie technisch versiert und ausgereift sie auch immer sein mögen, bleiben letztlich doch etwas mechanisch Aufgesetztes, das zwar dem organischen Körper nachempfunden, aber eben selbst (noch) nicht organisch ist. Dies bedeutet letztlich auch, dass sie den Offline-Körper zur Interaktion mit Technik 'zwingen', da nichts innerhalb des Offline-Körpers isoliert bleiben kann, wie bereits im Hinblick auf Schmitz und die Leibesinseln formuliert wurde. Es verwundert deshalb nicht, dass der Reiz von Cyborg-Fantasien im Wesentlichen auch dadurch entsteht, sich zu fragen, wie diese Interaktion zwischen organischem und technischem Material aussehen kann und wie viel organisches Material sich letztlich ersetzen lässt, bevor die Schwelle zur Maschine übertreten wird. Gleich dem Schiff des Theseus also, bei dem nach und nach die Planken erneuert werden und immer

85 Ebd.

86 Vgl. Karin Harrasser: *Körper 2.0: Über die technische Erweiterbarkeit des Menschen*, Bielefeld 2013, S. 75.

mehr die Frage aufkeimt, mit welcher Planke es schlussendlich nicht mehr das Schiff des Theseus ist.

Die Prothesenentwicklung selbst ist seit Beginn des Ersten Weltkrieges zu einem sich rasch entwickelnden Forschungsfeld geworden. Im Lichte des Krieges bestand ihre Aufgabe ursprünglich überwiegend darin, die von den Kriegseinwirkungen Demobilisierten durch Prothetik für die gesellschaftlich notwendige Wiederaufnahme einer Arbeit zu remobilisieren. So gab es neben Beinprothesen vor allem Arbeitsarme und Arbeits-hände, die in verschiedener Weise funktional montiert und kombiniert werden konnten. Sogar eine 'Sonntagshand' ließ sich im Repertoire finden.⁸⁷ Zwar muten derartige Prothesen mittlerweile mehr als veraltet an, an ihrer grundlegenden Aufgabe hat sich jedoch auch in der Digitalisierung nichts geändert. Unternehmen wie Össur⁸⁸, iWalk⁸⁹ oder Ekso Bionics⁹⁰ haben es sich zum Ziel gesetzt, Mobilität auf eine neue Ebene zu heben und sich nicht mit einer eingeschränkten Körperlichkeit abzufinden. Die Leibprothese wird so, je nach Fall, an den eigentlichen Leib hinzuaddiert oder in ihn implantiert.

Führt man den Interaktionsgedanken zwischen Offline-Körper und Technik noch weiter aus und enthebt ihn der Notwendigkeitsstruktur der traditionellen Körperprothesen (Notwendigkeit, da diese tendenziell nach einem unfreiwilligen Verlust zum Einsatz kommen), so gelangt man beinahe unweigerlich zu einer Analogiebildung zwischen körperlicher und technischer Prothetik. Begreift man Technik, so wie Kapp, Gehlen oder auch Böhme es tun, als Auswuchs, Verstärkung, Ersatz oder Imitation des Körpers, wird ihre essentielle Nähe zur menschlichen Leiblichkeit abermals deutlich. Aus der klassischen Körperprothese, die noch als Substitut für etwas organisch Verlorengegangenes gesehen wurde, erwächst so die Technikprothese, die als Kompensation für etwas organisch nie Besessenes dient und die dem Menschen so neue Chancen der Naturbewältigung überhaupt erst ermöglicht. Unter diesem Aspekt scheint Technik gleichsam selbst eingeschrieben in eine biologische sowie natürliche

87 Vgl. Demuth: *Fleisch*, S. 163-164.

88 <https://iwalkfree.de/?v=3a52f3c22ed6> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

89 <https://www.ossur.co.uk/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

90 <https://eksobionics.com/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Überlebensmatrix, die selbst wiederum unterirdisch im Wesen des Menschen operiert. Selbst im Digitalzeitalter bleibt dieser noch buchstäblich an seine Hände respektive seine Finger gebunden, denn digital kommt vom lateinischen 'digitus' für Finger.⁹¹ Was der Mensch mit seinen Fingern anfasst, was er sich zu eigen macht und formt, ist Teil seiner natürlichen Veranlagung zur technischen Prothetik. Es ist als solches aber auch Teil wechselseitiger Einschreibprozesse, im Zuge derer sich Offline-Körper und Werkzeug gegenseitig konturieren. In den *Aufzeichnungen des Malte Laurids Brigge* von Rainer Maria Rilke wird dies wie folgt beschrieben: „Und sieh nur zwei Schulkinder: es kauft sich der eine ein Messer, und sein Nachbar kauft sich ein ganz gleiches am selben Tag. Und sie zeigen einander nach einer Woche die beiden Messer, und es ergibt [sic!] sich, daß sie sich nur noch ganz entfernt ähnlich sehen, - so verschieden haben sie sich in verschiedenen Händen entwickelt.“⁹²

Der Prozess der körperlichen Formung von Technik ist mit ihrer abgeschlossenen Materialität, mit ihrer Produkthaftigkeit folglich nicht beendet. Körperliche Prinzipien der Formung und Neu-Bildung, der Zeitlichkeit und Historizität führen sich auch im Gebrauch technischer Werkzeuge fort. Das Werkzeug hinterlässt Spuren am Menschen. Der Mensch hinterlässt Spuren am Werkzeug⁹³ und so umgibt den Menschen gleichsam eine zweite Natur, in deren Mittelpunkt er sich als eine Art Schöpfer gestellt sieht. Das Werkzeug ist ihm nicht fremd, nicht etwas künstlich Montiertes, das in keinerlei Beziehung zu ihm stünde. Es ist ihm vielmehr Auswuchs seines eigenen Offline-Körpers, Extension im McLuhan'schen Sinne und Teil seiner eigenen Humana, wie Böhme sie versteht: „Ich spreche also anstelle eines Wesens des Menschen von *anthropologischen Zuständen*. Diese sind unterschiedliche Organisationsformen der Humana. Unter *Humana* verstehe ich mögliche Bestimmungsstücke des Menschseins, wie beispielsweise Leib, Seele, Geist oder auch Sprache, Arbeit, Geschichtlichkeit.“⁹⁴ Diese Humana sind gleichsam selbst

91 Vgl. von Becker: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit*, S. 71.

92 Rainer Maria Rilke: *Die Aufzeichnungen des Malte Laurids Brigge*, Stuttgart 2014 (1910), S. 23.

93 Vgl. Käte Meyer-Drawe: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, München 2007 (1996), S. 25.

94 Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 219-220.

historisch sowie veränderbar und vermögen es, bestimmte andere Humana in Unbestimmtheit, Diffusität oder Unkenntlichkeit abzudrängen.⁹⁵ Als Beispiel nennt Böhme hier passend die „Selbststabilisierung des Menschen als Vernunftwesen, durch das seine Leiblichkeit in die Irrationalität oder Bestialität abgedrängt wurde.“⁹⁶

Der Leib ist also das Fleisch, ist das Gewachsene, ist die Natur und die Natur macht Angst, denn in ihr lebt die Bestie – die eigene und die fremde. Sie bereitet Unbehagen und suggeriert durch ihre Zyklizität eine Unentrinnbarkeit und ein Ausgesetztsein, das sie bedrohlich und gefährlich wirken lässt. Das bereits genannte ontologische Urvertrauen in eine interne sowie eine externe Natur erfährt so schon längst eine Erschütterung, die jedoch in nicht unerheblichem Maße auf die „Prothetisierungs-krisen“⁹⁷ des Menschen zurückzuführen ist. Besonders im Lichte von Lebensmittelskandalen und Umweltkatastrophen wird deutlich, dass Technik etwas künstlich Gemachtes und eben nicht etwas natürlich Gewachsenes ist und so ist sie, die Technik, in einem gewissen Sinne, immer schon eine Totgeburt, ein artifiziieller Auswuchs, den es künstlich am Leben zu erhalten gilt, um selbst lebensfähig sein zu können.

Aufgrund der Tatsache, dass Technik nicht nur als Prothese im Körper, sondern auch als Fremdkörper in der Natur interagiert, hat sie wiederum konkrete Auswirkungen auf deren Vitalität. Natur ist nicht mehr das, was selbst da ist und sich selbst reproduziert, denn sie unterliegt gewissermaßen einem ähnlichen Abhängigkeitsverhältnis wie die Technik selbst: „Die Natur, die uns umgibt, kann sich ohne die Menschen nicht mehr selbst reproduzieren. Die Technik ist andererseits so sehr mit der Gesellschaft verwachsen, dass wir von einer Selbstreproduktion der Technik sprechen können: Der Mensch ist quasi die DNS im Virus Technik.“⁹⁸

Mensch, Natur, Technik. Distinkte Bereiche, deren Grenzen jedoch nicht unbeeinflusst bleiben, denn was angrenzt, berührt sich auch, sowohl

95 Vgl., ebd.

96 Ebd.

97 Bernd Flessner: „Emanzipation der Prothese und multitechnokulturelle Gesellschaft“, in: Karl R. Kegler und Max Kerner (Hrsg.): *Der künstliche Mensch: Körper und Intelligenz im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit*, Köln 2002, S. 193-216, hier: S. 198.

98 Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 204.

lokal als auch emotional. Und so ist der Mensch in seiner zweiten Natur keineswegs abgetrennt von seiner ersten. Er nimmt letztere jedoch nur noch im Spiegel seiner eigenen Errungenschaften wahr, denn die „Welt, in der der Mensch lebt, ist eine zweite Natur, die er sich schafft – aber in dieser Leistung wird er notwendig sein eigenes Thema [...]“⁹⁹ Ganz im Sinne Gehlens bleibt der Mensch sich so Aufgabe. Er ist das Wesen, das Stellung nimmt und Stellung beziehen muss, im Grunde aber nicht feststellbar ist.¹⁰⁰ Es ist dies seine eigene Plastizität, die ihm trotz seiner Körperkonstanz Technik als Entwurf eines künstlichen Körpers gestalten lässt, der sich dem natürlichen aufsetzt.¹⁰¹ Die ursprüngliche Natur wird so zu einer Imagination, zu einer Konstruktion, über deren wirkliche Erscheinungsform sich im Alltag westlicher Lebensführung kaum noch eine verlässliche Aussage treffen lässt. In diesem Sinne ist sie – in Anlehnung an Jean Baudrillard – zum Gegenstand einer Simulation geworden¹⁰², die entweder ästhetisch romantisiert oder verroht-bedrohlich erscheint.

Ihre Grenzen sind darüber hinaus hochgradig verhandelbar, denn ab dem Zeitpunkt, wo die technischen Mittel ohnehin da sind, muss jeder selbst entscheiden, wo er die Grenzen der Natur setzen möchte. Insbesondere in Bereichen wie der pränatalen Diagnostik, der plastischen Chirurgie oder der Sterbehilfe sind die Grenzen zwischen dem sogenannten Lauf der Natur und dem optimiert-effizienteren Sprint der Kultur oft fließend. Aber selbst das, was dann als Natur belassen wird – sprich keine Manipulation erfährt – ist nicht mehr nur das schlicht Gegebene.¹⁰³ Ebenso wie die Leibprothese den Status des Restleibes verändert, verändert Technik den Status der Restgesellschaft und der darin agierenden Körper: „Es scheint unser Schicksal zu sein“, so Böhme, „dass Wissenschaft und Technik weiterentwickelt werden müssen, dass danach aber

99 Gehlen: *Der Mensch*, S. 348.

100 Vgl., ebd., S. 32.

101 Vgl. Vilém Flusser: *Vom Subjekt zum Projekt: Menschwerdung*, Bensheim und Düsseldorf 1994, S. 91.

102 Vgl. Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1982 (1976), S. 87-94.

103 Vgl. Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 197.

ein Angehöriger der Menschheit zu sein etwas anderes bedeuten wird als vorher.“¹⁰⁴

Das entscheidende Moment dieser Weiterentwicklung liegt hier insbesondere auch in der Nähe, die die entwickelte Technik zum Offline-Körper einnimmt. Als Mittelpunkt seiner mit eigenen Händen geschaffenen Welt ordnet der Mensch die Technik konzentrisch um sich herum an, um den bestmöglichen Zugriff auf selbige zu erhalten. Mit am nächsten kommen ihm hierbei mittlerweile technisch-mediale Endgeräte, die er täglich in sein Leben integriert und mithilfe derer er mit anderen interagiert. Es sind Geräte, die bisweilen bis in sein Verständnis von Körperkohärenz eindringen, die so *handlich* sind und sich so selbstverständlich in permanenter *Reichweite* befinden, dass man sie jederzeit *zur Hand* hat. Die Rede ist von medialen Manifestationen, also von potentiell jeder Art von medialem Gegenstand, der es dem Individuum aufgrund seiner bidirektionalen Vernetzungsdynamik ermöglicht, Teil der digitalen Welt zu sein. Diese medialen Manifestationen, sprich Smartphones, iPhones, Headsets oder Tablets, treten gleichsam als mediale Prothesen an den Menschen heran und stehen so in der Tradition körperlicher sowie technischer Prothetik selbst. Ihre Verwendungslogik ist hierbei ähnlich, denn auch ihre Motivation ist der Offline-Körper, der gleichermaßen als Ursprung und als Ziel dient. Basierend auf ihrer Entwicklungsgeschichte ist Medientechnik immer auch Körpertechnik, da die Offline-Körperlichkeit des Menschen primäre Ansatzstelle ist. Wie sich dies im Zuge derzeitiger Innovationen digitaler Technisierung konkret darstellt, wird im Verlauf dieser Arbeit noch zu zeigen sein. Vorerst gilt es, die derzeit verbreiteten medialen Prothesen genauer zu spezifizieren. Der Vorschlag ist hier, jene anhand ihrer Kontaktpunkte am menschlichen Offline-Körper in Additivum, Implantat und Substitut zu differenzieren.

Das Additivum ist das, was der körperlichen Gliederprothese am nächsten kommt, da es äußerlich direkt am Offline-Körper ansetzt und entweder permanent oder zeitlich begrenzt an diesen hinzuaddiert wird. Es ist demnach eine tatsächlich physische Erweiterung des Ichs in den Raum, die künstliche Grenzen schafft und natürliche Grenzen verschiebt.

104 Ebd., S. 113.

Wichtig ist hierbei das Moment der Mobilität, welches wesentliches Ziel des Additivums ist. Beispiele hierfür wären neben kommerziell verbreiteten Endgeräten wie Smartphones, iPads oder VR-Brillen auch Geräte im Bereich des Wearable Computing¹⁰⁵, wie Smartwatches oder EEG-Headsets.

Ähnlich wie das Additivum setzt auch das Implantat direkt am Körper an, allerdings nicht äußerlich, sondern innerlich. Es ist demnach analog zum körperlichen Implantat (nicht Transplantat) zu behandeln und findet sich unter anderem in invasiven, nanotechnologischen Bestrebungen wieder, Mensch und Maschine stellenweise zu hybridisieren bzw. über BCIs (Brain-Computer-Interfaces) zu vernetzen. Aber auch Techniken aus dem Bereich des Bio- und Bodyhackings wären hier zu nennen, allen voran das Implantieren von elektronischen Chips für das Spüren magnetischer Wellen oder für das Vollziehen von Bezahlvorgängen. Das Implantat schafft in diesem Sinne keine künstlichen Grenzen, da es erstens in den Offline-Körper eingespeist wird und zweitens auf permanenten Einsatz drängt, obgleich es seinen Status als Fremdkörper dadurch zunächst nicht verliert. Was seine Verbreitung betrifft, so ist das Implantat derzeit die Art von medialer Manifestation, die noch die wenigste kommerzielle Nutzung erfährt.

Anders hingegen verhält es sich mit dem Substitut, das in seiner Funktion als Ersatz weder direkt am Körper ansetzt noch auf Mobilität ausgelegt ist. Es ist vielmehr die Repräsentation von etwas Nicht-Präsentem und in diesem Sinne gemäß seiner Bezeichnung ein Stellvertreter. Zu nennen wären hier beispielsweise Hologramm-Techniken, wie sie die Firma 8i¹⁰⁶ anbietet oder aber technische Sprachassistenten wie Chatbots, Siri, Alexa oder Cortana, die stellvertretend für den Menschen Handlungen ausführen und Wegbereiter für eine Mensch-Maschine-

105 Tragbare Computersysteme, die mit Sensoren bestückt werden und sowohl Rechenleistung als auch Netzwerkverbindung erhalten. Beispiele hierfür wären unter anderem die Smartwatch von Apple oder Activity Tracker. Pioniere auf diesem Feld sind Thad Starner und Steve Mann. Vgl. hierzu u.a. Carmen Baumeler: „Kleider machen Cyborgs: Zur Geschichte der Wearable-Computing-Forschung“, in: Barbara Orland (Hrsg.): *Artifizielle Körper – Lebendige Technik: Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*, Zürich 2005, S. 221-238.

106 <https://8i.com/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Kommunikation sind. Das Substitut wird jedoch nicht als etwas verstanden, das gleich einer Leibprothese ein konnotativ mangelhafter Ersatz im Hinblick auf das verlustig-gewordene Natürliche ist. Vielmehr wird es, ebenso wie Additivum und Implantat und ganz im Sinne einer als Prothetik verstandenen Medientechnik, als Verstärkung des Offline-Körpers gesehen, die keinen plötzlichen Verlust kompensieren, sondern die grundsätzlich mangelhafte menschliche Spezialisierung korrigieren soll.

Daher ergibt es sich, dass mediale Manifestationen selten punktuell auftreten, sondern vielmehr in Kombination mit anderen, wodurch sie den Offline-Körper zunehmend atmosphärisch umgeben und infiltrieren. Die Frage, ob dies wirklich eine Erweiterung bzw. Stärkung des Menschen bedeutet, wird zumindest im wissenschaftlichen Diskurs zumeist negiert. So finden sich zahlreiche kritische Stimmen, wie beispielsweise die von Bernd Flessner, der dem künstlich geschaffenen Prothesensystem eine derartige Komplexität attestiert, dass der Mensch seine einstige Autonomie verliert und nun seinerseits von seinen Prothesen dominiert wird.¹⁰⁷ Oder aber die von Jean Baudrillard, der befürchtet, dass die künstliche Intelligenz samt technischem Zubehör vielmehr zur Prothese einer Gattung wird, der das Denken abhandengekommen ist.¹⁰⁸ Und nicht zuletzt die von Markus Jansen, der dem Menschen eine andauernde Schwächung seiner selbst durch mediale Prothesen vorwirft.¹⁰⁹ Der Mensch als „Tier mit Tendenz“, als jemand, der „mit sich noch nicht fertig [ist]“, erscheint in diesem Licht als ein mangelhafter Schöpfer, dem seine eigene Schöpfung nach und nach entgleitet.¹¹⁰ Baudrillard führt dies wie folgt aus:

In der Tat aber haben sich sämtliche Körperteile des Menschen – das Gehirn eingeschlossen – wie eigenständige Satelliten auf einer Umlaufbahn *exzentrisch* um ihn angeordnet, anstatt sich *konzentrisch* um ihn herumzudrehen.

107 Vgl. Flessner: „Emanzipation der Prothese und multitechnokulturelle Gesellschaft“, S. 198.

108 Vgl. Jean Baudrillard: „Videowelt und fraktales Subjekt“, in: Karlheinz Barck, Peter Gente, Heidi Paris, Stefan Richter (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1998 (1991), S. 252-264, hier: S. 262.

109 Vgl. Markus Jansen: *Digitale Herrschaft: Über das Zeitalter der globalen Kontrolle und wie Transhumanismus und Synthetische Biologie das Leben neu definieren*, Stuttgart 2015, S. 66.

110 Volker Demuth: *Der nächste Mensch*, Berlin 2018, S. 47.

Aufgrund dieser Auswanderung seiner eigenen Techniken, dieser orbitalen Verpflanzung seiner eigenen Funktionen wird der Mensch selbst ex-orbitant und ex-zentrisch. Im Verhältnis zu diesen in Umlaufbahn kreisenden Satelliten ist der Mensch heute selber – samt seinem Körper, seinem Denken und seinem Lebensraum – ex-orbitant, ein Satellit geworden. Er ist nirgendwo mehr heimisch, er ist aus seinem eigenen Körper, seinen eigenen Funktionen herausgedrängt.¹¹¹

Der Mensch wird nach Baudrillard so selbst „zum künstlichen Auswuchs seiner eigenen Prothesen“¹¹² und zerfällt beinahe in einzelne Körper-Satelliten, deren Orbit eine große Leere umschließt. Eine Art 'disembeddedness' also, mit der sich das Subjekt aufgrund seiner Technisierung konfrontiert sieht. War die Leibprothese laut Schneider noch das Fremde im Dienste des Eigenen, so scheint sich der Offline-Körper im Hinblick auf die medialen Prothesen kontinuierlich zum Eigenen im Dienste des Fremden zu entwickeln. Er wird demnach zum beliebig austauschbaren Wirt für wiederum beliebig viele Datenparasiten. Jansen illustriert dieses Abhängigkeitsverhältnis anhand von Google, das spätestens seit Projekten wie Google Glass den Menschen zu einer austauschbaren Datenprothese mache.¹¹³ Doch wie verhält es sich wirklich mit der postulierten Ex-Zentralität und der dadurch entstehenden Verunsicherung digitaler Subjektivität? In welches Spannungsfeld ist der Offline-Körper insbesondere im Zuge der Digitalisierung hineingeraten und braucht es tatsächlich einen Ausgang aus einer technisch-selbstverschuldeten Übermütigkeit?

2.1.3 Irritation oder die Frage nach dem Subjekt

Das Subjekt der Digitalisierung führt ein Instant-Leben. Es folgt dem Diktat der Unmittelbarkeit und des Jetzt der zirkulierenden Informationen, die seine Alltagsumgebung durchströmen. Es ist das Subjekt der Infosphäre, wie sie Luciano Floridi versteht, nämlich als „die gesamte informationelle Umwelt, die von sämtlichen informationellen Entitäten, ihren Eigenschaften, Interaktionen, Prozessen und Wechselbeziehungen gebildet wird. [...] *Weit gefasst* ist die Infosphäre ein Begriff, der sich auch

111 Baudrillard: „Videowelt und fraktales Subjekt“, S. 253.

112 Ebd.

113 Vgl. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 230-231.

synonym mit Wirklichkeit verwenden lässt, wenn wir Letztere informationell auffassen.“¹¹⁴

Die Welt des Subjekts ist demnach eine durch codierte Informationen und deren Fluss bestimmte, der der Offline-Körper in seiner Funktion als Schnittstelle und mithilfe seiner Sinne in einem beständig operierenden Wahrnehmungsakt Sinn einschreiben muss. Sie ist nicht mehr der rein newtonsche, materielle Raum, nicht mehr die Natur, die in ihrer bloßen Gegebenheit manifest ist, sondern gleichsam ein technisch-vielschichtiges, informationelles System, das durch seine bloße Datenmenge keine Übersicht mehr erlaubt. Vielmehr folgt der Blick des Subjekts einer Logik der Durchsicht. Der Modus der Augen ist das Scannen, Verwerfen und Speichern gemäß einer digitalen Optik, die den Überblick verloren hat.

Diese Optik steht in einer langen medienwissenschaftlichen Tradition, die sich gemäß Neil Postman bis zur Erfindung des Telegrafen zurückdatieren lässt. Die Möglichkeit, „aus dem Zusammenhang gerissene Informationen in unvorstellbarer Geschwindigkeit über riesige Entfernungen zu transportieren“, führte laut Postman zu einer Beschäftigung mit „Bruchstücken von Ereignissen“, die nicht nur zusammenhanglos, sondern auch belanglos waren.¹¹⁵ Das Subjekt der Digitalisierung erscheint im Lichte Postmans so als eines, das nicht nur in einer Fülle aus Informationen treibt, sondern darüber hinaus mit dieser Fülle nichts mehr anzufangen weiß. Das Ergebnis davon ist nicht Information, sondern Desinformation, die Postman folgendermaßen beschreibt: „Desinformation bedeutet irreführende Information – unangebrachte, irrelevante, bruchstückhafte oder oberflächliche Information –, Information, die vortäuscht, man wisse etwas, während sie einen in Wirklichkeit vom Wissen weglockt.“¹¹⁶ Dass dies insbesondere in gegenwärtigen Debatten um alternative Fakten, Fake News und subjektive Wahrheiten wieder verstärkt in den Fokus rückt, erscheint unter diesem Aspekt durchaus nachvollziehbar. Wie ein Schleier legt sich die Desinformation über die vom

114 Luciano Floridi: *Die 4. Revolution: Wie die Infosphäre unser Leben verändert*, Berlin 2015 (12014), S. 64.

115 Neil Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode: Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*, Frankfurt am Main 1985, S. 17.

116 Ebd., S. 133.

beständigen Durchsehen ermüdeten Augen, lässt sie trüb und matt werden, wie das Subjekt mittlerweile selbst als trüb und matt erscheint, in einer Gesellschaft, die den 'High-Performer' als neues Idealbild ausgerufen hat.¹¹⁷ Dieser High-Performer *ist* nicht, er *macht* etwas aus sich.¹¹⁸ Sein Ziel ist die Etappe, das Update, das es auf möglichst effiziente Weise immer wieder neu zu erreichen gilt. Sein Arbeitsalltag ist geprägt durch die von Dierk Spreen formulierten Leitmaximen der sogenannten „Upgradekultur“, innerhalb der folgendes gilt:

In der zeitgenössischen Upgradekultur machen sich allerorten und jederzeit Optimierungsimperative geltend: Kompetenzen sind zu erweitern, Leistungen zu optimieren, die Fähigkeiten zu steigern, die körperliche Fitness und Erscheinung sowie geistige Präsenz zu verbessern. Reserven sind zu mobilisieren, Potentiale zu aktivieren. Bei diesem allgemeinen Streben ist der Weg das Ziel, weil jede Leistung und jeder Output immer noch optimierungsfähig ist. Das allgemeine und aktive *Streben nach Verbesserung* ist das Wesen der Upgradekultur; Perfektion ist per definitionem ausgeschlossen bzw. bestenfalls als Momentaufnahme möglich. Mit einem Satz: Upgradekultur heißt, *alle haben jederzeit und in Hinsicht auf jede soziale Rolle »Exzellenz« anzustreben.*¹¹⁹

Voraussetzung für diese Exzellenz ist das reibungslose Gelingen des Informationsflusses, der keine Unterbrechung duldet und selbst wiederum ein fehlerfreies Funktionieren der dafür benötigten technischen Mittel verlangt. Der technikgeprägte Anspruch einer schnellen Bedienbarkeit, einer einfachen Kontrollmöglichkeit sowie einer unproblematischen Handhabbarkeit überträgt sich hierbei zunehmend auch auf andere Bereiche. Als Grund hierfür erweist sich vor allem der mediendominierte Umgang mit der umliegenden Welt, deren mediale Manifestationen Wünsche nach Usability, User Experience und Simplicity nicht nur bedienen, sondern gerade auch wecken. Dies vor allem auch, da uns Gegenstände, denen wir uns aussetzen, immer auch konstituieren und eine Art Prägung hinterlassen, die sich bereits für das Verhältnis zwischen dem

117 Vgl. hierzu auch von Becker: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit*, S. 51.

118 Vgl., Waltraud Posch: *Projekt Körper: Wie der Kult um die Schönheit unser Leben prägt*, Frankfurt am Main 2009, S. 130.

119 Dierk Spreen: *Upgradekultur: Der Körper in der Enhancement-Gesellschaft*, Bielefeld 2015, S. 106-107.

Anthropos und seinem technischen Werkzeug als essentiell erwiesen hat.¹²⁰ Besonders die technisierte Annahme einer Lenk- und Kontrollierbarkeit manifestiert sich schrittweise auch im Bild und im Arbeitsalltag des Offline-Körpers. So wird dieser in einer auf Effizienz abzielenden und Prozesse optimierenden Informationswelt zunächst in eine meist passive Grundposition versetzt, die sich auch in der Infosphäre als ähnlich einschränkend erweist, wie für den von Karl-Heinrich Bette skizzierten Arbeitsalltag der Moderne:

Im Arbeitsalltag der Moderne werden Menschen in ihrer Körperlichkeit funktionspezifisch zugerichtet. Regeln unterwerfen das physisch-organische Substrat sozialen Kontrollen und Routinen: Körper müssen ruhig sein, dürfen nicht durch Geräusche auf sich aufmerksam machen, werden verhüllt, um nicht durch Ausdünstungen zu stören, müssen in öffentlichkeitszugewandten Berufen permanent lächeln, haben den Taktvorgaben der Industrieproduktion zu folgen oder werden zur besseren Abwicklung abstrakter Geschäfte auf den Stuhl verbannt.¹²¹

Dies nicht zuletzt, da der Offline-Körper als Natur bzw. Fleisch, das wir selbst sind, als ein riskanter Ort erscheint, der für Schwächen anfällig ist und der das Subjekt beständig dem *Unkontrolliert-Sichtbaren* preiszugeben droht. Das Husten, Stöhnen und Zittern des kranken Offline-Körpers erscheint in einer Gesellschaft höchster Lebens-Performance beinahe schon als Affront, der, wenn nicht selbstverschuldet, so doch zumindest als selbstbegünstigt oder wenigstens hochgradig störend angesehen wird. Die Konsequenz ist auch hier eine Distanzierung zwischen Leib und Subjekt zugunsten einer *kontrolliert-sichtbaren Körperlichkeit*, die funktionalen sowie ästhetischen Normen entspricht. Diese Normen werden jedoch weniger als Ziel denn vielmehr als minimalster Konsens eines Richtwertes gesehen, denn das Subjekt der Digitalisierung will nicht die Norm, es will das Besondere. Nicht Generalisierung, Standardisierung und Formalisierung stehen im Mittelpunkt dieser Logik des Besonderen, sondern die

120 Vgl. hierzu auch Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 163.

121 Karl-Heinrich Bette: „Risikokörper und Abenteuersport“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 295-322, hier: S. 304.

„sozialkulturell fabrizierte Einzigartigkeit“¹²², wie sie Andreas Reckwitz in seinen Ausführungen zur Singularität beschreibt. Nach Reckwitz wird ein Subjekt dann singularisiert, „wenn seine Einzigartigkeit sozial wahrgenommen und geschätzt, wenn sie in bestimmten Techniken aktiv angestrebt und an ihr gearbeitet wird“¹²³.

Diese Einzigartigkeit ist es, die dem Subjekt im Grunde schon durch seine Offline-Körperlichkeit gegeben ist, die ihm gerade durch selbige aber auch verwehrt bleibt. Denn der Offline-Körper ist zwar individuell gestaltbar, aber nur, weil er auch kommerziell verfügbar ist: Jeder hat ihn. In diesem Sinne ist der Offline-Körper banal, langweilig, geradezu masentauglich, und entbehrt im Grunde jeglichen Anschein von singularer Individualität. Vielmehr ist er das allgemein-verbindlich Gegebene – keine Testversion, kein Probeabo, das bei Unzufriedenheit einfach gekündigt oder getauscht werden könnte. Der große Gleichmacher also und gleichzeitig die größte Diskrepanz menschlicher Erfahrung. Doch in der medial-suggestierten Welt unbegrenzter Möglichkeiten darf sich auch der Offline-Körper zu keiner dauerhaften Realität verdichten. Er kann es auch nicht, da auch er sein Verfallsdatum hat und beständig degeneriert. Im Sinne Flussers stirbt er, „[...] nicht weil zufällig jemand auf ihn tritt oder weil jemand ihn absichtlich umbringt [...], sondern weil der Komplexität seiner Struktur sein Zerfall einprogrammiert ist. Es muß nichts Äußeres eintreten, und er muß doch zerfallen.“¹²⁴

Aber der Mensch als stellungsnehmendes Wesen, der sich im Gehlen'schen Sinne fortwährend Aufgabe ist, hat lange gelernt, seine biologische Grundvoraussetzung zu bewältigen, sich mit einer gewissen Bio-Arroganz darüber hinwegzutäuschen, um überhaupt viabel sein zu können. Und so transferiert sich das Wissen von der eigenen Sterblichkeit in eine Gewissheit eigener Optimierbarkeit, die den Offline-Körper nicht als ein unabänderliches Schicksal, sondern vielmehr als zu gestaltende Materie begreift. Dies freilich mit aller Konsequenz, denn die Schuldzuweisung mangelnder Perfektion wird im Zuge der Verstärkung eigener

122 Andreas Reckwitz: *Die Gesellschaft der Singularitäten: Zum Strukturwandel der Moderne*, Berlin 2017, S. 51.

123 Ebd., S. 59.

124 Flusser: *Vom Subjekt zum Projekt*, S. 93.

Verantwortlichkeit richtungslos. „Die mangelnde Perfektion *deines* Körpers ist *deine* Schuld und *du* solltest dich dafür schämen“¹²⁵, spitzt es Zygmunt Bauman zu und benennt damit eine zunehmende Intoleranz gegenüber einer vernachlässigten Ausschöpfung physischer Potentiale.¹²⁶

Doch nicht nur die Physis wird hier mit einem unablässigen Verbesserungsimperativ belegt, sondern gerade auch die Psyche respektive der vermeintlich natürliche Kern individueller Subjektivität. Reckwitz spricht hier von einer „zweischlächtigen Expressivität des Subjekts“, dessen Körper einerseits „innere“ Quelle diverser, entwickelbarer und hervorzulockender Erfahrungszustände“ und andererseits „visuelle Manifestation des wohlgeformten Subjekts nach außen“ zu sein hat.¹²⁷ Ergänzend zu diesem Aspekt zeigt Reckwitz die Körperlichkeit spätmoderner Subjektivität als „[...] eine dreifache Überstülpung kultureller Codes [...]: ein Code des authentischen, erlebbaren Leibes; ein Code der visuell attraktiven und stilisierbaren Körperoberfläche; ein Code der souveränen Selbstregierung des Körpers.“¹²⁸

Auch hier kommt es also wieder zu einer Differenz zwischen erlebbarer Leiblichkeit und kontrollierbarer Körperlichkeit, welche das Subjekt insbesondere in seiner Arbeitswelt zu bewältigen hat. Da beides zumeist nicht zufriedenstellend in Synthese gebracht werden kann respektive das Resonanzbedürfnis des Offline-Körpers keine Stillung erfährt, findet vor allem auch eine Abwanderung in den Bereich der Freizeit statt. Waltraud Posch spricht hier von einer „paradoxe[n] Doppelgesichtigkeit moderner Körperlichkeit“¹²⁹, die einerseits in einer Distanzierung und Abwertung des Körpers im Erwerbsbereich bestünde und andererseits eine zum Kult aufgewertete Pflege und Inszenierung des Körpers im Freizeitbereich

125 Zygmunt Bauman: *Flüchtige Moderne*, Frankfurt am Main 2003 (1999), S. 82.

126 Vgl. hierzu auch Robert Gugutzer: „Der Körper als Identitätsmedium: Eßstörungen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 323-355, hier: S. 329.

127 Andreas Reckwitz: *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist 2006, S. 568.

128 Ebd., S. 569.

129 Posch: *Projekt Körper*, S. 127.

beinhalte.¹³⁰ Eine derartige Dichotomie aus Abwertung auf der einen und Aufwertung auf der anderen Seite findet sich auch bei Karl-Heinrich Bette, der beide Bereiche jedoch nicht als exklusiv, sondern vielmehr als inklusiv auffasst.¹³¹ Während der Arbeitskörper also weitestgehend unsichtbar gehalten wird, schwingt sich der aufgewertete Freizeitkörper auf in die Höhen digitaler Inszenierung und Verbreitung, denn gerade die Sozialen Netzwerke sind es, die dem Sichtbarkeitsdesiderat des letzteren die notwendige Bühne bieten und ihn seiner alltäglich aufgezwungenen Statistenrolle entheben.

Wenn man die Aufwertung des Freizeitkörpers jedoch genauer betrachtet, so scheint sie bisweilen ähnlich reglementierte Formen auszubilden wie in der auf Funktionalität zielenden Berufswelt, denn wenn Drang die Norm wird, wird er Zwang. Will sich das digitale Subjekt davor bewahren, den Anschluss zu verpassen, so muss es lernen, seine Ressourcen konsequent auszuschöpfen. Während der digitale Anthropos aufgrund der ihn umgebenden informationellen Fülle also bereits sein Recht auf Nicht-Wissen verloren hat¹³², verliert er jetzt sein Recht auf Nicht-Optimierung, denn das Ideal der Gesellschaft ist der leistungsfähige Offline-Körper, der positiv auffallen soll, aber eben nicht negativ auffällig werden darf. Nicht selten muss er hierbei im Substanzendualismus aus Soft- und Hardware auf moralisches, mentales oder biotechnisches Enhancement zurückgreifen, um überhaupt effizient bleiben zu können.¹³³ Volker Ritter spricht in diesem Zusammenhang von „Strukturen eines neuen Gesundheitsbewußtseins“¹³⁴, angestiftet durch

[...] die Entdeckung des Individuums, daß es selbst mit der Umwelt verhandeln muß, um gesund zu bleiben bzw. Krankheit zu vermeiden. Die

130 Ebd.

131 Vgl. Karl-Heinrich Bette: *Körperspuren: Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, Bielefeld 2005 (1989), S. 25-51.

132 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 66.

133 'Enhancement' soll hier gemäß Michael Fuchs als allgemein korrigierender Eingriff in den menschlichen Körper verstanden werden, der nicht medizinisch indiziert ist. Vgl. hierzu. Michael Fuchs: „Enhancement“, in: Wilhelm v. Korff, Lutwin Beck und Paul Mikat (Hrsg.): *Lexikon der Bioethik*, Gütersloh 2000, S. 604-605.

134 Volker Ritter: „Krankheit und Gesundheit: Veränderungen in der sozialen Wahrnehmung des Körpers“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main 1982, S. 40-51, hier: S. 47.

Popularisierung des Streßkonzeptes, das zuerst in einem Labor konzipiert wurde, deutet auf wesentliche Umstellungen: man ist selbst für die Krankheit verantwortlich, man muß Moderator seines Körpers sein, Seismograph von Belastungen, skeptisch gegenüber der Nahrung, skeptisch gegenüber den eigenen Eigenschaften.¹³⁵

Gerade die medialen Manifestationen ermöglichen in diesem Zusammenhang eine genaue und immer tiefer reichende Ausmessung und Betreuung des Offline-Körpers, die darüber hinaus meist vollkommen freiwillig vonstatten geht. Denkt man hierbei an Standortbestimmung (z.B. GPS), Profile und Tracking-Technologien wird deutlich, dass bestimmte technische Praktiken, die zumindest für Digital Natives mittlerweile einen kommerziellen Status von Normalität erreicht haben, ursprünglich aus den Bereichen des Militärs und der Kriminalistik stammen. Es ist noch nicht lange her, dass ausschließlich Serienmörder oder Wahnsinnige Gegenstand eines Profils waren und dass Ortungstechnologien vorwiegend im Kontext der Polizei und der Strafjustiz verwendet wurden. Auch die Standortbestimmung stand im 20. Jahrhundert noch im Fokus der Wehrtechnik, von den ersten Anwendungsformen des Radars im Ersten Weltkrieg über die Optimierung der Funkortung im Zweiten bis zur Satellitennavigation in der Hochzeit des Kalten Krieges.¹³⁶

Heute erscheinen diese Technologien im Lichte der Masse und sind unerlässliche Voraussetzung insbesondere für geschäftliche Transaktionen, kommunikative Aktionen sowie sozio-kulturelle Interaktionen. Es überrascht daher nicht, dass in Anlehnung an den Panoptismus bei Michel Foucault und Jeremy Bentham immer wieder von einem multiplen digitalen Panoptismus¹³⁷ bzw. einem digitalen Panoptikum gesprochen wird.¹³⁸ War das Individuum der einstigen Disziplinargesellschaft noch durch Verbot, Gebot und Gesetz bestimmt, so kennzeichnen es heute laut

135 Ebd.

136 Vgl. hierzu insbesondere Andreas Bernhard: *Komplizen des Erkennungsdienstes: Das Selbst in der digitalen Kultur*, Frankfurt am Main 2017.

137 Vgl. Barbara Frischling: *Alltag im digitalen Panopticon: Facebook-Praktiken zwischen Gestaltung und Kontrolle*, Marburg 2014, S. 10.

138 Vgl. Byung-Chul Han: *Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*, Frankfurt am Main 2014, S. 57.

Byung-Chul Han Buzzwörter wie Projekt, Initiative und Motivation.¹³⁹ Der Zwang von außen weicht nun also einem Zwang von innen, dem eine exzessive Müdigkeit folgt, da er in seiner Durchschlagskraft weitaus effektiver ist. „Das *Soll* hat eine Grenze. Das *Kann* hat dagegen keine“, konstatiert Han und verweist dadurch auf die Grenzenlosigkeit des Kann, das zum Fass ohne Boden wird und zu jeder Zeit zur kontinuierlichen Überwindung des Widerstandes des eigenen Offline-Körpers aufruft. Dieser wird nicht länger als abgeschlossene Einheit, sondern als Aufgabe begriffen, als Fortsetzung, als Projekt. Dieses Projekt gilt es inmitten optionaler Vielfältigkeit zu gestalten und gemäß der Logik des Besonderen unablässig voranzutreiben, denn der Offline-Körper, der wir selbst sind, ist nicht nur Lebens-, sondern ebenso Bewertungsgrundlage. Dieser Bewertung muss sich das digitale Subjekt stellen. Ebenso muss es gesellschaftlich vorherrschende Körperbilder und Leistungsideale adaptieren und konsequent verfolgen, um eben jener leistungsfähige High-Performer sein zu können, der sich in einer Arbeitswelt 4.0. zu behaupten weiß.¹⁴⁰ Das 'Projekt Offline-Körper' folgt hierbei der Grundstruktur eines jeden Projekts, welche gekennzeichnet ist durch einen geplanten Umfang, definierte Maßnahmen und definiertem Zeiteinsatz sowie kalkuliertem Nutzen und retrospektiver Evaluation.¹⁴¹ Projekte sind aber auch unweigerlich mit der Möglichkeit ihres Scheiterns behaftet. Im Sinne Ulrich Bröcklings sind sie „[...]“ situiert in einer Mittellage zwischen singulärer Aufgabe und dauerhafter Beschäftigung, punktueller Zusammenarbeit und komplexer Organisation, Idee und Verwirklichung und befinden sich stets im Zustand des Werdens.“¹⁴² Die Konstanz des Subjekts wird hier demnach zugunsten einer Kontinuität des Projekts verlassen, das einer Fortsetzungsarbeit am Offline-Körper gleicht und das in

139 Vgl. Byung-Chul Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, Berlin 2010, S. 20.

140 Vgl. zur Industrie 4.0 respektive zur digitalen Arbeitswelt u.a. Uwe Dombrowski, Christoph Reichel und Maren Evers: „Industrie 4.0 – Die Rolle des Menschen in der vierten industriellen Revolution“, in: Wolfgang Kersten, Hans Koller und Hermann Lödding (Hrsg.): *Industrie 4.0: Wie intelligente Vernetzung und kognitive Systeme unsere Arbeit verändern*, Berlin 2014, S. 129-153.

141 Vgl. Posch: *Projekt Körper*, S. 32.

142 Ulrich Bröckling: *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt am Main 2007, S. 248.

Teilprojekte aufgespalten werden muss, um überhaupt ein kurzes Erfolgserlebnis generieren zu können.

Doch nicht nur die Arbeit am Offline-Körper wird in einzelne Schritte unterteilt, sondern auch das organische Substrat selbst. Barbara Orland bezeichnet dies als die „substantielle und funktionale Aufgliederung des menschlichen Körpers zwecks produktiven Einsatz seiner Teile“¹⁴³ und verweist damit auf nichts anderes als den sezierenden Grundtonus post-moderner Leibeserfahrungen. Alles kann verstanden werden, indem es zerlegt wird, doch nimmt man damit in Kauf, dass die Analyse auch zerstört, was sie begreifen will.¹⁴⁴ Die Natürlichkeit des Leib-Seins wird hier demnach abermals zugunsten einer Produktion des Körper-Habens verlassen, was die leibkörperliche Entfremdung des Subjektes, wie sie Böhme bereits festgestellt hat, noch verstärkt. Durch das Ansetzen gesellschaftlicher Maßstäbe wird das Subjekt so selbst messbar und kann seine(n) Wert(e) anhand diverser Skalen ablesen. Leistung wird so nicht zuletzt über ästhetisch-modellierte und individuell-produzierte Körperlichkeit ausgedrückt, welche vor allem auch den gesellschaftlichen Bedeutungsverlust der Fortbewegungs- und Greiforgane sowie der Muskelkraft kompensiert.¹⁴⁵ Erst der Verlust dieser instrumentell-traditionellen Funktionen des Offline-Körpers ermöglicht es ja überhaupt erst, ihn zur „quasi ästhetischen Erlebnisquelle“¹⁴⁶ emporzuheben. Oder anders gesagt: Nur was verloren ist, kann wiederentdeckt werden.

Der Offline-Körper erscheint so also als etwas Formbares und Kontrollierbares, das eben nicht jene Unvorhersehbarkeit der Natur in sich trägt und eben nicht aus jenem spröden Material besteht, dem der Tod so kompromisslos eingeschrieben ist. Diese Täuschung über den Leib hinweg führt

143 Barbara Orland: „Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen“, in: Barbara Orland (Hrsg.): *Artifizielle Körper – Lebendige Technik: Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*, Zürich 2005, S. 9-42, hier: S. 28.

144 Vgl. Meyer-Drawe: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, S. 121 sowie Stefanie Wenner: „Ganzer oder zerstückelter Körper: Über die Reversibilität von Körperbildern“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 361-380, hier: S. 372.

145 Vgl. Posch: *Projekt Körper*, S. 126-127.

146 Reckwitz: *Das hybride Subjekt*, S. 571.

aber auch dazu, dass das Subjekt von einer kollektiven Paranoia erfasst wird, wenn es zu einem Riss in der auf Hochglanz polierten Körperfassade kommt. Insbesondere bei Krankheit erscheint der Offline-Körper im Sinne Baudrillards dadurch umso stärker als „ein böses Objekt“¹⁴⁷, das sich durch seine Dysfunktion und sein Sterben rächt. Gerade der Unfall wird so zu einem Sabotageakt, ausgeführt von einem

[...] tückische[n] Dämon, der bewirkt, daß diese schöne Maschine immerzu kaputt geht. So ist diese rationalistische Kultur wie keine andere von einer kollektiven Paranoia ergriffen. Alles – die kleinste Störung, die geringste Unregelmäßigkeit, die kleinste Katastrophe, ein Erdbeben, ein einstürzendes Haus, schlechtes Wetter – ist ein *Attentat*, für das es einen Verantwortlichen geben muß.¹⁴⁸

Um diesen Attentaten zu entgehen, erhebt sich das Subjekt mittlerweile immer mehr zum autarken Entscheidungsmanager seiner selbst, dessen Macht nicht zuletzt darin besteht, zwischen der Vielzahl an angebotenen Alternativen wählen zu können. Klassische Autoritäten wie Kirche, Familie oder Herkunftsbeziehungen verlieren hier zunehmend ihre Dominanz in einer auf Individualität und Selbstbestimmtheit drängenden westlichen Welt. Grundlage für individuelle Entscheidungsprozesse sind hier nicht mehr Vorgaben oder Regularien, sondern vor allem Bewertungen, auf Basis derer wiederum algorithmisch-angepasste Verhaltens- bzw. Kaufvorschläge gemacht werden können. Das Subjekt der Digitalisierung ist Individuum und als solches möchte es adressiert werden, wenn möglich auf Augenhöhe.

Als Individuum versucht es aber auch innerhalb des exponentiellen Zuwachses an Optionen und Wahlmöglichkeiten seine Zeit- und Erlebnisfelder zu vervielfältigen und neuen technischen Aufgaben und Anforderungen gerecht zu werden. Dass dadurch zuweilen Überforderungssymptome und regressiv-konservative Verhaltenstendenzen auftreten, lässt sich nicht abstreiten. Insbesondere Depression und Burnout scheinen hier mit einem Pluralismus an Möglichkeiten zu korrelieren, denn „[d]ie Klage des depressiven Individuums *Nichts ist möglich* ist nur in einer

147 Baudrillard: *Der symbolische Tausch*, S. 252.

148 Ebd., S. 254.

Gesellschaft möglich, die glaubt, *Nichts ist unmöglich.*¹⁴⁹ Das Subjekt als freiheitlich-autonomes Projekt wandelt sich hier nicht selten zum Projektil, das das Subjekt in seiner Irritation zurücklässt und Wunden im mühsam modellierten Körperbild erzeugt. Was folgt ist die Suche nach Vorbildern, Beratung und Orientierung, was sich vornehmlich im nachhaltigen Erfolg diverser Ratgeberliteratur bzw. Tutorials und How-Tos, oder im zunehmenden Einfluss medialer Influencer zeigt, aber auch in konservativen und regressiven Handlungsweisen, die vor allem auch Ausdruck des Wunsches nach Stabilität, Halt und Einklang sind. Betrachtet man darüber hinaus den Bedeutungs-Komplex, der sich auch in der Digitalisierung mit dem Wort 'Natur' verbindet, so wird schnell deutlich, warum gerade Bereiche wie Wellness, Esoterik und Wellbeing hoch im Kurs stehen. Folgt man Bauman, so begibt sich das Subjekt dadurch jedoch in eine Abhängigkeit, die, ähnlich wie das Eingebundensein in den informationellen Strom, einen gewissen Suchtcharakter aufweist. Selbsterstörend sei diese Abhängigkeit insbesondere deswegen, da sie als Mittel der Befriedigung eines Bedürfnisses die Möglichkeit dauerhafter Befriedigung grundsätzlich negiere und dadurch unmöglich mache.¹⁵⁰

Das digitale Subjekt, so könnte man meinen, ist demnach ein verloren gegangenes, eines, das sich in Akten beständiger Dekonstruktion und Rekonstruktion zu konstruieren versucht, wodurch es selbst allerdings immer nur einen vorläufigen Charakter erhält. Auch dies ist ein Aspekt, der unmittelbar mit einem Technikgebrauch verbunden scheint, den laut Jonathan Crary ein „durchgängige[r] Fluss aufgezwungener Wegwerfprodukte“¹⁵¹ kennzeichne. Der „unerbittliche Rhythmus des Technikkonsums“ und die „kurze Lebensdauer des Geräts“ ließen nach Crary kein tiefergehendes Vertraut-Werden mehr zu. Die Konsequenz sei hier nicht nur eine Unmöglichkeit entsprechender Endgeräte, zum Hintergrundelement des persönlichen Lebens zu werden, sondern auch ein

149 Byung-Chul Han: *Müdigkeitsgesellschaft, Um die Essays Burnoutgesellschaft und Hoch-Zeit erweiterte Neuausgabe*, Berlin 2016, S. 23-24.

150 Vgl. Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 88.

151 Jonathan Crary: *24/7: Schlaflos im Spätkapitalismus*, Berlin 2014 (12013), S. 39.

Bewusstsein der Vergänglichkeit und der Veraltung, das sich sofort mit ihnen verbinde.¹⁵² Crary formuliert dies wie folgt:

Doch die ganz andere Wirklichkeit unserer Zeit ist die gezielte Aufrechterhaltung eines andauernden Übergangs. Weder gesellschaftlich noch individuell wird man die sich permanent verändernden technologischen Anforderungen jemals »einholen«. Für die übergroße Mehrheit bleibt ihr sinnlich-kognitives Verhältnis zur Kommunikations- und Informationstechnologie weiterhin entfremdet und entmündigt aufgrund der Geschwindigkeit, mit der neue Produkte auftauchen und ganze Systeme nach Belieben umkonfiguriert werden. Dieser intensivierte Rhythmus macht es unmöglich, dass man mit einer gegebenen Konstellation jemals vertraut werden kann.¹⁵³

Ähnlich wie Böhme dem Subjekt ein mangelndes Vertraut-Sein mit seinem Leib attestiert, bescheinigt Crary ihm folglich ein unmögliches Vertraut-Werden mit seiner Umgebung. So verstanden wäre das Subjekt eben jenes exzentrische Wesen im Sinne Baudrillards, das, nach dem Verlust seiner ersten, jetzt zunehmend die Macht über seine zweite Natur einbüßt. Eine Dominanz auf einzelne technische Produkte in ihrer Singularität scheint hier jedoch weitaus weniger relevant zu sein, als Crary dies betont. Der schnelllebige Rhythmus ist nämlich nicht das entscheidende, sondern vielmehr die den Geräten gemeinsam zugrundliegende Verwendungsdynamik als mediale Manifestation, als bidirektionale Medien-Prothese und schließlich als digitale Schnittstelle. Diese Verwendungsdynamik ist bei allen Geräten hochgradig ähnlich, was dazu führt, dass sie in ihrer Gesamtheit sehr wohl zum Hintergrundelement respektive zum transparenten Rahmen persönlichen Welterlebens werden können. Dass der jeweils eigene Rhythmus des Offline-Körpers darauf entsprechend zu reagieren hat und im Verlauf dieser Resonanzbemühung nicht selten ins Stolpern gerät, ist hier freilich einzusehen.

152 Ebd., S. 42.

153 Ebd., S. 37.

Der „flexible Medienmensch“¹⁵⁴, der die permanente Möglichkeit des Schaltens und – noch mehr – des Umschaltens schätzt und sich in nahezu allen Bereichen eine individuell zugeschnittene Montage an Attraktionen wünscht, ist demnach eines nicht gewöhnt: den Stillstand. Dieser ist, ähnlich wie die Unsichtbarkeit, letal für die Existenz innerhalb der Infosphäre, da diese, mit Rosa gesprochen, das Prinzip der „dynamischen Stabilisierung“ kultiviert: „Die Welt, in die wir uns gestellt finden, ist nicht einfach nur dynamisch, sondern sie befördert uns in jedem Moment gleichsam abwärts, so dass wir (immer schneller) nach oben laufen müssen, um unseren relativen Platz zu halten.“¹⁵⁵

Die Infosphäre ist demnach ein Raum, der sich nur dynamisch zu stabilisieren vermag, der also zur Reproduktion und zur Erhaltung seines Status quo auf systemische Steigerung (Wachstum, Beschleunigung, Innovation) angewiesen ist.¹⁵⁶ Auch das Subjekt muss im Verlauf dieser Spirale darum mit- und durchhalten. Es darf weder ein- noch innehalten in einem System, das sich selbst nicht mehr anhalten lässt. Als Leistungssubjekt ist es das „unternehmerische Selbst“ im Sinne Bröcklings, das zwischen Karriere und Lebensfreude hin- und hergerissen ist, aber dadurch zumindest in Bewegung bleibt.¹⁵⁷ Eine Konfrontation mit antagonistischen Anforderungen ist darum kennzeichnend für ein derart verstandenes Unternehmer-Ich, das beständig zwischen Identität und Gesellschaft, Leib und Körper, Norm und Individualität changiert.¹⁵⁸ Um sich innerhalb dieser Dualismen behaupten zu können, muss das Subjekt der Digitalisierung kreativ werden: „Kreativ zu sein, bedeutet harte Arbeit und braucht doch die Leichtigkeit des Spiels. Das Reich der Notwendigkeit erzwingt, was nur im Reich der Freiheit gedeiht. Der kreative Imperativ verlangt serielle Einzigartigkeit, Differenz von der Stange.“¹⁵⁹

154 Florian Rötzer: „Von digitalen Träumereien, materiellen Wirklichkeiten und der Hoffnung auf den Zufall“, in: Karl R. Kogler und Max Kerner (Hrsg.): *Der künstliche Mensch: Körper und Intelligenz im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit*, Köln 2002, S. 105-126, hier: S. 111.

155 Rosa: *Resonanz*: S. 691.

156 Vgl., ebd., S. 676.

157 Vgl. Bröckling: *Das unternehmerische Selbst*, S. 70.

158 Vgl., ebd.

159 Ebd., S. 174.

Das Diktum der Kreativität, das neben dem der Spontaneität und Authentizität das Individuum bestimmt, integriert sich folglich nahtlos in Optimierung- und Leistungsimperative, die nicht selten ebenfalls antagonistisch sind. Dies nicht zuletzt, da der digitalisierte Technikgebrauch des Subjekts zunehmend paradox-widersprüchliche Körpererfahrungen erzeugt, wie die der multiplen Identitäten, der körperlosen Körperlichkeit, der immateriellen Materialität sowie der Gleichzeitigkeit von Präsenz und Absenz.¹⁶⁰

Will sich das digitale Subjekt im Angesicht entgegengesetzter Aufforderungsimpulse behaupten, so muss es agil, flexibel und anpassungsfähig sein. Es darf nichts übersehen beim Versuch, selbst nicht übersehen zu werden. Es muss folglich eben jene Eigenschaften aufweisen, die sich traditionell wenig mit dem Konzept einer Identität in Verbindung bringen lassen, denn jene ist ja gerade gekennzeichnet durch Konsistenz, Logik und Harmonie.¹⁶¹ Man ist der, der man geworden ist, und ist man geworden, so darf man sich zurecht als angekommen betrachten. Das „plurale Selbst“ hingegen kommt nicht an. Ganz im Sinne eines Unternehmertums am Ich wird es „niemals damit fertig, seine Elemente zu einer kohärenten Einheit zu versammeln“,¹⁶² was den Wunsch danach freilich nicht zum Verschwinden bringt. Dieser Wunsch nach einem perfekten, stabilen und widerspruchsfreien 'Ideal-Ich', nach dem Ideal eines Subjekts im emphatischen Sinne also, ist nach wie vor ein grundlegendes Handlungsmovens digitaler Subjektivität, das die innere Fragmentierung des Subjekts zu überdecken versucht: „Das Subjekt ist in sich fragmentiert und instabil, aber es eignet sich das Ideal-Ich eines perfekten, stabilen und widerspruchsfreien Wesens an – das Ideal eines ›Subjekts‹ im emphatischen Sinne –, das es fortan antreibt, das aber seine innere psychische Fragmentierung nicht zum Verschwinden bringen kann.“¹⁶³

160 Vgl. Irmela Schneider: „Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S.13-39, hier: S. 37-38.

161 Vgl. Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 100.

162 Vgl. Bröckling: *Das unternehmerische Selbst*, S. 24.

163 Vgl. Andreas Reckwitz: *Subjekt: Einsichten*, Bielefeld 2008, S. 61.

Doch wenn man diese Fragmentierung lediglich als negativen Prozess des Auseinanderdriftens, des Ex-Zentralismus und der Degenerierung eigener Möglichkeiten versteht, verkennt man das enorme Potential, das in einer Freisetzung von Teilen und der damit einhergehenden Auflösung einer Summe liegt. Will man Lösungen finden, so bedarf es ja gerade eines Sich-Ablassens von gewohnten Ergebnissen. Es bedarf der Erkenntnis, dass das Subjekt ganz im Sinne von Rosi Braidotti „der Effekt uneindämmbarer Ströme von Begegnungen, Interaktionen, Gefühlen und Begierden ist“, der „zur Bescheidenheit zwingende[n] Erfahrung der Nicht-Einheit“ führt.¹⁶⁴ Diese Nicht-Einheit ist keine Bedrohung, zumindest nicht zwangsläufig. Vielmehr birgt sie die Möglichkeit, sich konfigurieren und verändern zu lassen und diese Veränderung gleichsam wieder als einen Prozess zu begreifen, der hochgradig lebendig ist. So verstanden ist Subjektivität eine Struktur sich verändernder Konstellationen, die flüchtig sind und nicht im Sinne eines bloßen Selbstzwecks verhandelt werden sollten: „Wir müssen zu Subjekten werden, die aktiv bestrebt sind, Subjektivität als einen Zusammenhang von sich verändernden Werten neu zu erfinden und daran unser Vergnügen zu finden, und nicht an der Aufrechterhaltung gewohnter Verhältnisse.“¹⁶⁵

Die Balance zu finden, zwischen Leib und Körper, Veränderung und Tradition sowie Einheit und Nicht-Einheit scheint eine weitere Aufgabe im Verbund eben jener paradox-widersprüchlichen Verhaltensanforderungen digitaler Subjektivität zu sein. Nicht selten erscheint der Offline-Körper des Subjekts hierbei im Lichte eines permanenten organischen Analphabetismus, dessen Funktionen, Voraussetzungen und Modifikationen beständig neu erlernt werden müssen. So wird der Offline-Körper gleichsam selbst zu einem Alphabet, das mit begrenzten Mitteln unendlich viele Möglichkeiten der Transformation und Variation bereithält. Er wird aber auch zu einem Bild, das nur im Schein des Blitzlichtes Verbindlichkeit ausstrahlt. Nichts anderes bedeutet es letztlich auch, wenn man von der Sterblichkeit des Anthropos spricht, denn diese ist weniger etwas Punktuell, sondern vielmehr ein Prozess wie ihn Böhme versteht:

164 Rosi Braidotti: *Posthumanismus: Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt 2014, S. 104-105.
165 Ebd., S. 98.

Sich als sterblich zu verstehen und als Sterblicher zu leben bedeutet nicht, erst im Letzten mit dem Einbruch des Unerwarteten zu rechnen, dem Tod, sondern sich im ganzen Leben der Kontingenz öffnen. *Sterblich leben heißt sich Hineinhalten ins Nichts*. Das ist keine Antizipation von etwas, keine bestimmte Erwartung, diese Grundhaltung ist vielmehr eine Offenheit ohne Erwartung.¹⁶⁶

Dass dieses 'Hineinhalten ins Nichts' für das Subjekt bisweilen unerträglich ist, ist insbesondere in einer Gesellschaft zu erwarten, die den Tod zu einem Moment verdichtet, der nicht nur punktuell, sondern darüber hinaus in weiter Entfernung liegt. Ein derart ins Verständnis implementierter Tod ist der Feind des eigenen biologischen Kapitals, das es bis zuletzt auszureizen gilt.¹⁶⁷ Verstärkt wird dies darüber hinaus durch den Glauben an eine „prinzipielle Revidierbarkeit“¹⁶⁸, die konsekutiv für die bereits dargestellte optionale Vielfalt ist. Es ist der Glaube, dass jede Schuld ausgeglichen, jede Entscheidung zurückgenommen und jeder Fehler irgendwie noch korrigiert werden kann, wenn es die Situation erfordert.¹⁶⁹ Dieser Glaube ist nötig, um in einem exponentiellen Zuwachs lebensgeschichtlicher Wahlmöglichkeiten überhaupt handlungsfähig bleiben zu können und eben nicht in jene Starre aus Furcht vor verpasssten Gelegenheiten und falschen Entscheidungen zu geraten, die einer gelungenen Lebens-Performance im Weg steht. Revidierbarkeit wird so neben Vorstellungen von Chancengleichheit, Individualität und Identität zu einem weiteren Phantasma, das die subjektive Handlungslogik prägt. Auch in ihr lässt sich die Mentalität einer Ökonomie temporärer Wegwerfprodukte wiederfinden, deren Gebrauch nur solange wehrt, bis die nächsten, moderneren Derivate ihren Platz einnehmen und ein Versprechen geben, das ihre Vorgänger schon nicht halten konnten. Denn das Subjekt der Digitalisierung verschreibt sich dem Nutzen, und nicht der Abnutzung, technischer Geräte. Dies vor allem auch, da letztere durch ihre Gebrauchsspuren das Ablaufen von Zeit vergegenwärtigt und dadurch schlussendlich eben jene Sterblichkeit bzw. Vergänglichkeit

166 Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 226.

167 Vgl. Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 256.

168 Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 230.

169 Vgl., ebd.

versinnbildlicht, der sich das als beständige Fortsetzungsarbeit begreifende Subjekt so nachhaltig und so vehement zu entziehen versucht.

Doch wie können eine derartige Widersprüchlichkeit, eine derartige Verantwortlichkeit und eine derartige Kontinuität bei allen Bestrebungen überhaupt bewerkstelligt werden? Welche Hilfestellung wird dem fortwährend zum ganz großen Sprung, zum ganz großen Wurf ansetzenden Subjekt noch zuteil? Und was bewahrt es in einer zunehmenden Leistungs- und Aktivgesellschaft vor einem, mit Byung-Chul Han gesprochen, „Infarkt der Seele“¹⁷⁰?

2.1.4 Integration oder die Antwort der Netzwerk-Utopie

Betrachtet man die Lebensrealität digitaler Subjektivität und die Vielfalt der darin pulsierenden Prozesse, so erweist sich insbesondere eine Struktur als zentral für das Verständnis des sogenannten homo digitalis: das Netzwerk. Dieses verspricht nicht nur eine Multiplikation an Möglichkeiten, wie sie das Subjekt im Zuge der Logik des Besonderen zunehmend einfordert, sondern darüber hinaus auch eine maximal-ökonomische Verwaltung von Interessen, Bedürfnissen und Beziehungen. Um jedoch festzustellen, wie diese Netzwerk-Struktur den Offline-Körper beeinflusst und worin überhaupt die Motivation für eine flächendeckende Vernetzung besteht, gilt es zunächst die charakteristischen Eigenschaften eines Netzwerkes respektive eines Netzes zu bestimmen.

Als besonders nützlich für eine erste Kategorisierung erscheint hier Hartmut Böhmes Definition, da er den Netzbegriff sehr grundlegend erschließt. Laut Böhme sind Netze „biologische oder anthropogen artifizielle Organisationsformen zur Produktion, Distribution, Kommunikation von materiellen oder symbolischen Objekten.“¹⁷¹ Sie bilden darüber hinaus „komplexe zeiträumliche dynamische Systeme“¹⁷² und können in Bezug auf ihre Objekte entweder konnektiv oder inter-konnektiv sein.¹⁷³

170 Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 57.

171 Hartmut Böhme: „Einführung: Netzwerke Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion“, in: Jürgen Barkhoff, Hartmut Böhme und Jeanne Riou (Hrsg.): *Netzwerke: Eine Kulturtechnik der Moderne*, Köln 2004, S. 17-36, hier: S. 19.

172 Ebd.

173 Vgl., ebd.

Symptomatisch ist außerdem, dass Netze einerseits geschlossen und selbstorganisiert und andererseits in andere Netze eingespeist sein können, mit denen sie wiederum interagieren. Besonderes Augenmerk gilt es auf das 'Dazwischen' der Netze zu legen, welches Böhme folgendermaßen beschreibt: „Erst durch das ‚Dazwischen‘ heben sich Knoten und Linien heraus, die Netze bilden. Räume, reale wie mentale sind also Räume erst durch die Koexistenz von Netz und Nicht-Netz. [...] In gewisser Hinsicht gilt: was im ‚Dazwischen‘ ist, existiert für das Netz nicht (in einem anderen Netz aber vielleicht doch).“¹⁷⁴ Das Netz wird folglich nur in Abgrenzung zum 'Nicht-Netz' sichtbar. Gelänge es dem Netz – und hier insbesondere dem digitalen Netz – eine flächendeckende Verbreitung zu bewerkstelligen, so wäre es demnach kein Netz mehr, sondern Sphäre, und als solche unsichtbar.

Greift man Böhmes Zweiteilung in ein biologisches und ein artifizielles Netz auf und setzt ersteres gleich dem Offline-Körper (der im Grunde nichts anderes ist als eine Netzwerk-Struktur) und letzteres gleich der Gesamtheit medialer Manifestationen, so ergibt sich ein essentieller Aspekt für eine mögliche Annäherung respektive eine zunehmende Hybridisierung beider Bereiche. Der Offline-Körper, als organisch-biologisches Netz, vollzieht sozusagen schon jetzt, was in medial-digitalen Netzen noch zu erreichen versucht wird, nämlich die großflächige Unsichtbarkeit in Bezug auf sich selbst. Zwar erlebt sich der Offline-Körper durchaus in Abgrenzung zu allem, das außerhalb von ihm liegt, allerdings ist dieses Erleben wiederum nur ein Erleben von innen heraus, dem der Zugang zu einer objektiven Außensicht verwehrt bleibt. Alleinige Referenzquelle des Offline-Körpers sind demnach seine eigenen Sinneswahrnehmungen, denen er in einem endlos narrativen Akt Sinn einschreiben muss. Der Offline-Körper als Körper, den wir selbst haben und Leib, der wir selbst sind, wird vom Realität-Konstruierenden-Selbst während dieser Tätigkeit kaum hinterfragt. Es sei denn, es kommt zu einer augenscheinlichen Störung im System, zu einem Fehler, der das Subjekt auf die Konstruiertheit seiner Konzepte hinweist.

174 Ebd., S. 21-22.

Dieser kontinuierliche Vorgang koordinierter Bewusstseinsprozesse läuft die meiste Zeit folglich völlig unreflektiert ab. Grund hierfür ist das Gehirn, das laut Metzinger eine Art Wirklichkeitsmaschine ist, die „ständig Annahmen darüber macht, was existiert und was nicht, und dadurch eine innere Realität erzeugt, einschließlich Zeit, Raum und Ursache-Wirkungs-Beziehungen.“¹⁷⁵ Diese innere Realität kann zwar wahrgenommen und auch hinterfragt, sie kann aber unter keinen Umständen auf verlässliche Art und Weise überprüft werden. Denn dafür müsste man sich herausbegeben aus der eigenen Bewusstseinstätigkeit und sich von einer objektiven Außenbeobachterposition aus eine Vergleichsfolie schaffen, anhand derer man die eigene Realitätskonstruktion dann wiederum abgleichen könnte. Dies erweist sich jedoch aufgrund der systemischen Abgeschlossenheit des Bewusstseins laut Metzinger als unmöglich:

Bewusstsein ist immer an eine individuelle Erste-Person-Perspektive gebunden, und dies ist einer der Hauptgründe dafür, warum es so schwer zu fassen ist. Es ist ein *subjektives* Phänomen. Jemand *hat* es. Auf eine tiefe und unbestreitbare Art und Weise ist Ihre innere Welt in der Tat nicht bloß *irgendjemandes* innere Welt, sondern *Ihre* innere Welt – ein privater Raum des Erlebens, zu dem nur Sie selbst direkten Zugang haben.¹⁷⁶

Dies bedeutet in seiner Konsequenz zweierlei: erstens, dass Bewusstsein leiblich gebunden ist und zweitens, dass man gerade deswegen keinerlei direkten Zugang zu leib-fremden Bewusstseinsprozessen erhält. In diesem Sinne ist Bewusstsein tatsächlich wie ein Tunnel, durch den wir entlang unserer eigenen, ich-spezifischen Wahrnehmungsgrenzen nur Bruchteile dessen bemerken, was tatsächlich in der Außenwelt existiert.¹⁷⁷ Wenn demzufolge aber jeder auf diese Weise Realität erzeugt, so kann durchaus die Frage aufkommen, wie gelungene Interaktion angesichts des fleißigen Eigenprozessierens körperlicher Schnittstellen überhaupt zustande kommen kann. Eine mögliche Antwort findet sich bei Bernd Scheffer, der Wirklichkeit als diejenige Halluzination definiert, „die wir einerseits selber einigermaßen invariant hervorbringen können“ und „die andere in ähnlicher Weise wie wir selber als »wirklich«

175 Metzinger: *Der Ego-Tunnel*, S. 177.

176 Ebd., S. 99-100.

177 Vgl., ebd., S. 23.

akzeptieren.“¹⁷⁸ Wirklichkeit wird somit auf zweifache Weise stabilisiert, nämlich einerseits durch die eigene, repetitiv-invariante Erzeugung und andererseits durch sozialen Abgleich mit anderen. Sie ist demnach immer eine Art Kompromiss, den man mit sich und mit anderen zum Zwecke der reibungslosen Interaktion innerhalb des Netzes eingehen muss. Wie groß dieser Kompromiss jeweils tatsächlich ist, bleibt offen und zwar nicht zuletzt deswegen, weil er oft überhaupt nicht als solcher wahrgenommen wird: „Wir können unsere Selbstmodelle nicht *als* Modelle erleben und sie introspektiv als solche erkennen, denn das Selbstmodell ist [...] größtenteils »transparent«. Transparenz bedeutet hier ganz einfach, dass wir uns des Mediums, durch das uns Informationen erreichen, nicht bewusst sind. Es ist sozusagen durchsichtig.“¹⁷⁹ Das Medium, durch das uns Informationen erreichen, wäre in diesem Fall die Gesamtheit der Sinnesorgane, die in ihrer Funktion als körpereigene Schnittstellen Welt erschaffen. Sie agieren weitestgehend transparent und gleiten dadurch in den Bereich des Unbewussten ab.

Der Mensch ist jedoch nicht nur eine Schnittstelle bezüglich seiner eigenen Sinnestätigkeit, sondern auch innerhalb der informationellen Netzstruktur der Infosphäre selbst. Folgt man Markus Jansen, so müssen die Menschen in der heutigen Gesellschaft „[...] nicht mehr in erster Linie als mechanische Rädchen in einem Getriebe funktionieren, sondern als humane Schnitt- und Schaltstellen in einer Informationsmaschine, als völlig austauschbare Komponenten eines globalen Kommunikationssystems, in dem Befehle zirkulieren und Aufgaben wie von Geisterhand ausgeführt werden.“¹⁸⁰

Als Knotenpunkt in der neuen Vernetzungsstruktur wird jedoch nicht eigentlich der Mensch zur Schnittstelle, sondern vielmehr dessen mediale Prothesen. Additivum, Implantat und Substitut bilden digitale Andockstellen, ohne die der Mensch – zumindest vordergründig – nicht am Geschehen der Infosphäre teilnehmen könnte und ohne die er somit erst gar nicht zu einer derart verstandenen Schnittstelle werden würde.

178 Bernd Scheffer: *Interpretation und Lebensroman: Zu einer konstruktivistischen Literaturtheorie*, Frankfurt am Main 1992, S. 76-77.

179 Metzinger: *Der Ego-Tunnel*, S. 24.

180 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 7.

Medien, in ihrer eingangs definierten Form als mediale Manifestationen, bilden somit, indem sie in mehr oder minder direkter Weise am Offline-Körper ansetzen, Schnittstellen aus, die zwischen Subjekt und Welt lokalisiert sind. Eli Pariser formuliert das wie folgt: „Jede Technologie hat eine Schnittstelle [...]. Die Stelle, an der man selbst endet und die Technologie beginnt. Und wenn es die Aufgabe der Technologie ist, einem die Welt zu zeigen, dann steht sie wie eine Kameralinse zwischen einem selbst und der Realität.“¹⁸¹

Gleich inter-konnektiver Filter umhüllen mediale Schnittstellen also das Ich in der Infosphäre, vernetzen es mit anderen und binden es so ans Geschehen an. In diesem Sinne operieren mediale Schnittstellen nicht grundlegend anders als körpereigene Schnittstellen, da sie anhand von Filterungs- und Auswahlprozessen Weltbezug ermöglichen und eine eigenständige kausal-logische Verknüpfung fordern. Während körpereigene Schnittstellen jedoch als grundlegend verlässlich und unmittelbar angesehen werden, haftet medialen Schnittstellen des Öfteren die Vorstellung einer Künstlichkeit bzw. einer Mittelbarkeit an, die bisweilen bis zum Vorwurf der Absonderung und Abschirmung von Welt gesteigert wird. Dies resultiert nicht zuletzt daraus, dass mediale Schnittstellen gemäß ihrer omnipräsenten Vernetzungslogik etwas bilden, das Pariser einigermmaßen populär als 'Filter Bubble' bezeichnet hat. Pariser versteht darunter eine informationelle Blase, in die das vernetzte Individuum eingehüllt wird, und die im Wesentlichen dadurch entsteht, dass bestimmte Internetseiten (Pariser nennt hier insbesondere Googles personalisierte Suchergebnisse sowie Facebooks personalisierten News Feed), basierend auf Algorithmen und auf den verfügbaren Informationen über den jeweiligen Benutzer, nur solche Informationen anzeigen, die mit den bisherigen Ansichten des Benutzers übereinstimmen und die dieser somit sehen möchte. Der Benutzer wird so in einer Art Blase isoliert, in der in immerwährender Fortführung bereits vorgefestigte Meinungen und Interessen zirkulieren und Irritationen in Form von abweichenden Konzepten oder Denkweisen von vornherein ausgeschlossen werden.¹⁸² Als

181 Eli Pariser: *Filter Bubble: Wie wir im Internet entmündigt werden*, München 2012 (2011), S. 21.

182 Vgl., ebd., S. 121.

individuell zugeschnittene Wirklichkeit folgt die Filter Bubble demnach nicht nur dem Individualisierungsdesiderat, sondern bietet auch einen Weg, sich in der informationellen Flut der Infosphäre bequem und ohne viel kognitive Anstrengung über Wasser halten zu können: „[...] Informationen zu konsumieren, die unseren Vorstellungen der Welt entsprechen, ist sehr einfach und äußerst angenehm; Informationen zu konsumieren, die uns herausfordern, in eine andere Richtung zu denken, oder unsere Überzeugungen hinterfragen, ist frustrierend und unangenehm.“¹⁸³

Die Filter Bubble begünstigt folglich die Vorstellung einer „antiseptischen schönen Welt“¹⁸⁴, in der nicht nur genau das passiert, was wir sehen wollen, sondern insbesondere auch das, was wir selbst hochladen. Dies ist ein Aspekt, der mit den Sozialen Medien im Allgemeinen, besonders aber mit den Sozialen Netzwerken einhergeht, da sie etwas hervorbringen, was Christine Weitbrecht mit dem Begriff der „partizipativen Kultur“ bezeichnet hat. Dabei handelt es sich laut Weitbrecht um eine Kultur, „[...] in der jeder ‚mitmachen‘ kann. Konkret bedeutet dies, dass in der partizipativen Kultur jedes Mitglied einer Gesellschaft sich öffentlich äußern, Medieninhalte schaffen und veröffentlichen sowie diese Inhalte selbst massenhaft verbreiten kann.“¹⁸⁵

Mediale Schnittstellen setzen also nicht nur aktiv am Offline-Körper an, sondern lassen diesen gleichsam selbst aktiv werden, wenn es darum geht, Netzinhalte mitzugestalten und zu produzieren. Da sie sich darüber hinaus oft in unmittelbarer Nähe zum Offline-Körper befinden und ihre Nutzung nicht nur im arbeitstechnischen, sondern auch im privat konnotierten Bereich erheblich zugenommen hat, ist die Verwendung von medialen Schnittstellen beinahe ununterbrochen möglich.¹⁸⁶ Digitale Vernetzung wird demnach zunehmend ubiquitär. Dies führt jedoch zu einem gewissen Gewöhnungseffekt, der die medialen Schnittstellen aus den Bereich des Sichtbaren heraushebt und sie zu etwas vermeintlich

183 Ebd., S. 96.

184 Ebd., S. 158.

185 Christine Weitbrecht: „Partizipative Kultur: Implikationen für Gesellschaft, Politik und Medien“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 107-124, hier: S. 108.

186 Vgl. Frischling: *Alltag im digitalen Panopticon*, S. 8.

Natürlichem werden lässt, zu etwas, das man nicht hinterfragt, weil es sich aus der bewussten Wahrnehmung bereits verabschiedet hat. Gleich einer Naturalisierung im Bartheschen Sinne verschwinden mediale Schnittstellen so zunehmend aus dem Gesichtsfeld, entweder durch Gewohnheit (Additivum, Substitut) oder durch Implementierung (Implantat).¹⁸⁷ Als feste Bausteine sind sie es, die durch ihre rapide Vermehrung tatsächlich den transparenten Rahmen erst bilden, durch den wiederum ein Großteil unserer Alltagswahrnehmung und unseres Welterlebens überhaupt erst stattfindet. Jay David Bolter und Richard Grusin bringen das auf folgende, simple Formel: “Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediation: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them.”¹⁸⁸ Denn sichtbare Schnittstellen sind nichts anderes als Bruchstellen und so attestiert auch Eli Pariser seiner Filter Bubble eine Transparenz, die ein Ausbrechen aus derselben erheblich erschwert.¹⁸⁹ Während der informationelle Lärm innerhalb der Blase also immer lauter wird, verstummt die eigentliche Blase selbst zunehmend.

Es scheint hier augenscheinlich eine deutliche Analogie zwischen körper-eigenen und medialen Schnittstellen zu geben, innerhalb der letztere sich an der Funktionsweise ersterer orientieren, wodurch eine langfristige Hybridisierung begünstigt wird. Thomas Metzinger verleiht diesem Aspekt noch einmal Nachdruck, indem er die virtuelle Schnittstelle mit der körperlichen parallel setzt:

Eine virtuelle Schnittstelle ist ein System aus Signalgebern und Verarbeitungseinheiten, aus Hardware und Software. Es erzeugt ein interaktives Medium, das Informationen an die Sinnesorgane des Benutzers übermittelt, während es gleichzeitig ständig das Verhalten des Benutzers überwacht, um auf dieser Grundlage die virtuelle Umgebung zu aktualisieren und zu manipulieren. Auch das bewusste Erleben ist eine Schnittstelle, ein unsichtbares, perfektes

187 Zum Naturalisierungsbegriff bei Barthes vgl. Roland Barthes: *Mythen des Alltags*, Berlin 2012 (1957).

188 Jay David Bolter und Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts 2000, S. 5.

189 Vgl. Pariser: *Filter Bubble*, S. 18.

inneres Medium, das einem Organismus erlaubt, auf flexible Weise mit sich selbst in Wechselwirkung zu treten.¹⁹⁰

Beide, sowohl die virtuelle bzw. mediale als auch die körperliche Schnittstelle, ermöglichen es uns, in ein Interaktionsverhältnis mit uns selbst und mit anderen zu treten. Während das bewusste Erleben jedoch meist als eigengesteuert wahrgenommen wird, erscheinen mediale Schnittstellen in ihrer Tendenz als fremdgesteuert. Diese Vorstellung relativiert sich jedoch zum Teil, wenn man bedenkt, dass Fremdsteuerung auch im unbewussten Erleben in Form von subpersonalen und automatischen Vorgängen verankert ist und dass man es immer noch selbst ist, der die Wahl über die jeweilige mediale Schnittstelle trifft. Natürlich ist uns das Bewusstsein als körpereigene Schnittstelle näher als jede hinzugeschaltete mediale. Bereits hier sei aber erneut angemerkt, dass sich die Grenze zwischen technischen Medien und dem organischen Offline-Körper zunehmend verflüchtigt und nach und nach vielfältige Hybride entstehen. Ob die trotz der Parallelführung aufgemachte Dichotomie visueller und körpereigener Schnittstellen von Metzinger überhaupt dauerhaften Bestand haben wird, ist fraglich. Was allerdings deutlich wird, ist, dass körperlichen Schnittstellen mit einer höheren Selbstverständlichkeit begegnet wird als den medialen Schnittstellen, wodurch letztere nicht nur schneller in den Verdacht geraten zu täuschen, sondern auch eher eben jenem Vorwurf unterliegen, das Individuum von der eigentlichen Außenwelt abzuschneiden.

Dieser letzte Vorwurf verstärkt sich derzeit vornehmlich dadurch, dass der Offline-Körper eine voranschreitende Vernetzung erfährt. Diese Vernetzung steht im Zeichen einer horizontal verlaufenden 'Revolution', bei der alles mit allem vernetzt wird.¹⁹¹ Die dabei progrediente digitale Anbindung – a2a (anything to anything) und a4a (anywhere for anytime)¹⁹² – hat hierbei unterschiedliche Knotenpunkte, von denen einer der jeweils entsprechend vernetzte Offline-Körper ist. Dieser hat sich von seiner sozialen Struktur der hierarchisch organisierten Körperschaften abgewandt und in das digitale Netz eingespeist, das ihn in der Infosphäre mehr und

190 Metzinger: *Der Ego-Tunnel*, S. 159.

191 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 51.

192 Vgl., ebd., S. 73.

mehr umgibt. Wie bereits festgestellt sieht sich das digitale Subjekt inzwischen mit einem zunehmenden Wegfall verlässlicher Autoritäten konfrontiert, was seine bereits eruierte Projektwerdung begünstigt, denn Projekte verlangen und gewähren ein großes Maß an Autonomie und stehen meist quer zu institutionellen Hierarchien.¹⁹³ Das Netz ist unter diesem Aspekt nur die logische Fortführung dieser Situation, da es, anders als eine feste Hierarchie – die bisher wesentliches Kennzeichen einer autoritären Struktur war – kein eigentliches Zentrum mehr aufweist, sondern vielmehr in einzelne Knotenpunkte zerfällt.¹⁹⁴ Interessant ist hier vor allem der Gegensatz, den Byung-Chul Han benennt, wenn er das Netz mit dem Amphitheater vergleicht. Dieses besäße, anders als das Netz, eine „ausstrahlende Mitte“, welche sich wiederum als Instanz der Macht äußere.¹⁹⁵ Für die digitale Netzwerkstruktur hingegen erscheint der Verlust eben jener Mitte als wesentlich, was jedoch nicht bedeuten soll, dass innerhalb des Netzes niemand mehr die Fäden zieht.¹⁹⁶

Das Subjekt begibt sich im Verlauf seiner Digitalisierung demnach auf eine zweifache Suche: Erstens, auf die Suche nach dem eigenen, inneren und vermeintlich natürlichen Kern, den es zu finden, zu kultivieren und vor äußeren Einflüssen zu bewahren gilt. Zweitens, auf die Suche nach einem verbindlichen Zentrum, einer verlässlichen Mitte, die, ähnlich wie die organische, eine Art Stabilität erzeugen würde. Wenn es aber kein verbindliches Zentrum mehr gibt, wenn also jeder zur selbstregulierenden, autarken Einzelzelle wird, so könnte man die neue Netzstruktur mit Stefan Münker durchaus als weitere jener eingangs erwähnten narzisstischen Kränkungen verstehen,

[...] mit der das fortschreitende Erkenntnisinteresse die stolze Hybris der Menschen immer wieder konfrontiert: vertrieben aus dem Zentrum der Welt, der göttähnlichen Einzigartigkeit beraubt und als Herr aus dem eigenen Hause verbannt, droht dem Ich nunmehr die vollständige Auflösung in ein

193 Vgl. Bröckling: *Das unternehmerische Selbst*, S. 257.

194 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 115.

195 Vgl. Byung-Chul Han: *Im Schwarm*, Berlin 2013, S. 26-27.

196 Vgl. hierzu auch Arno Rolf und Arno Sagawe: *Des Googles Kern und andere Spinnennetze: Die Architektur der digitalen Gesellschaft*, Konstanz 2015, S. 83.

anonymes Netz, gewoben gleichermaßen aus biochemischen und digitalen Informationen; ein Netz, in dem alles eins – und ein Einzelner nichts ist.¹⁹⁷

Doch ist dieses Netz wirklich so anonym und bewirkt es tatsächlich die Auflösung des Individuums? Oder kann es auch auf eine andere, eine positivere Weise gedacht werden?

Um diese Frage klären zu können, bedarf es einer nochmaligen Fokussierung des Individuums in der Infosphäre. Gerade im Verlust der traditionellen generativen und gesellschaftlichen Bindungen wird dieses zwar in seinen Entscheidungen freier, nach Ulla P. Autenrieth jedoch gleichzeitig sozial isolierter.¹⁹⁸ Autenrieth spricht hier von dem Entstehen einer „emotionalen Leerstelle“¹⁹⁹, die mit der Etablierung von neuen Beziehungsnetzwerken gefüllt wird. Der Einzelne erfahre laut Autenrieth so „eine Rückbindung und Verortung im sozialen Raum.“²⁰⁰ In diesem Sinne hätte das Netz keine vereinsamende, sondern gerade eine verbindende Funktion. Diese spricht Han ihm jedoch kategorisch ab, wenn er die neu entstehende Menge als „digitalen Schwarm“²⁰¹ definiert, dem weder Seele noch Geist innewohne und der nicht fähig sei zu der Entwicklung eines wirklichen Wir-Gefühls.²⁰² Laut Han besteht der digitale Schwarm demnach aus lauter narzisstischen Individuen, die keine ernstzunehmende Verbindung untereinander herstellen können, da sie es nicht mehr bewerkstelligen, sich selbst in die gesichtslose Masse einzufügen. Dementsprechend schlecht ist das Zeugnis, das er dem homo digitalis ausstellt, denn dieser „[...] behält seine private Identität, selbst wenn er als Teil des Schwarms auftritt. Er äußert sich zwar anonym, aber in der Regel hat er ein *Profil* und arbeitet unaufhörlich an seiner

197 Stefan Münker: „Ich als Netzwerk: Zur Konstitution von Identität als Prozess virtueller Selbsterschließung“, in: Jürgen Barkhoff, Hartmut Böhme und Jeanne Riou (Hrsg.): *Netzwerke: Eine Kulturtechnik der Moderne*, Köln 2004, S. 335-350, hier: S. 336.

198 Vgl. Ulla P. Autenrieth: „MySelf. MyFriends. MyWorld: Fotoalben auf Social Network Sites und ihre kommunikativen Funktionen für Jugendliche und junge Erwachsene“, in: Klaus Neumann-Braun und Ulla P. Autenrieth (Hrsg.): *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web: Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook & Co*, Baden-Baden 2011, S. 123-162, hier: S. 152.

199 Ebd.

200 Ebd.

201 Han: *Im Schwarm*, S. 19.

202 Vgl., ebd., S. 20.

Optimierung. Statt »Niemand« zu sein, ist er penetrant *Jemand*, der sich ausstellt und um Aufmerksamkeit buhlt.“²⁰³

Anonym ist das Netz demzufolge auch bei Han nicht, allerdings gesteht er ihm auch keine wirklich verbindende Funktion zu. In Hans Sinne wäre es lediglich Mittel zum Zweck, Schauplatz für die eigene global-inszenierbare Selbstbeweihräucherung. Doch Narzissmus kann nicht die einzige Ursache für die augenscheinlich größer werdende Sehnsucht nach Vernetzung sein. Woher also kommt der Wunsch zum Netzwerk?

Ein Grund hierfür lässt sich sicherlich darin sehen, dass das sich selbst als Aufgabe denkende Subjekt einem Drang zu unterliegen scheint, trotz Optionenvielfalt eine Art Einheit bzw. eine fortlaufende, in sich schlüssige (biografische) Kohärenz erzeugen zu wollen; dies sowohl in Akten der Wahrnehmung als auch in Rekurrenz auf sich selbst. Digitale Netze können hier durch Narrationsprozesse dem Individuum dabei helfen, ein einheitliches Bild von sich zu gewinnen. Einerseits, da das Subjekt nicht in solipsistischer Innenwendung sein Selbst verhandeln und stabilisieren muss, sondern gerade im diskursiven Austausch kommunikativer Interaktion und in der spannungsreichen Andersartigkeit des Nicht-Eigenen. Andererseits, da insbesondere Soziale Medien den Abgleich mit anderen Lebenskonzepten und dadurch die Verhandelbarkeit eigener Konstellationen ermöglichen. Netze erscheinen so als festigende Struktur, die der „fundamentale[n] Erfahrung des modernen Subjekts als einsames Individuum“²⁰⁴ entgegenwirken und durch ihre Dynamiken ein Gefühl der Ich- und Fremd-Stabilität erzeugen können. Folgt man Daniela Otto, so wirken Vernetzungsmedien gerade deshalb als sinnstiftend, da sie uns dabei helfen, „unser Leben narrativ zu ordnen und uns gleichzeitig ‚kulturell einzuschreiben‘ – also sich durch narrative Teilnahme in einen größeren sozialen Kontext einzugliedern.“²⁰⁵ Im Gegensatz zu Hans 'digitalem Schwarm' oder Jansens „vernetzte[r] Einsamkeitsgesellschaft“²⁰⁶, hat das Netz hier gerade keine Vereinsamungsfunktion, sondern

203 Ebd., S. 20-21.

204 Daniela Otto: *Vernetzung: Wie Medien unser Bewusstsein verbinden*, Würzburg 2015, S. 19.

205 Ebd., S. 113.

206 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 235.

kompensiert vielmehr den durch Flexibilität, Mobilität und Agilität entstehenden Verlust eines Gemeinschafts- und letztlich eines Heimatgefühls. Wenn sogenannte 'Smart Citizens' sich in Zukunft immer mehr dadurch kennzeichnen, dass sie ähnlich wie Informationen zirkulieren und fluktuieren, muss letztlich auch darüber nachgedacht werden, welche Auswirkungen das wiederum auf Konzepte von Bürgerschaft, Zugehörigkeitsgefühl und Verortungsbedürfnis hat. Eine mobile Welt, in der Menschen sich ständig von Ort zu Ort bewegen, muss sich der Frage „Wo ist meine Basis und wo bin ich BürgerIn?“ neu stellen.²⁰⁷

Wesentlich ist hierbei auch, dass das Netz durch seine Fläche mehr Stabilität schafft als ein punktueller Freiraum dazwischen und dass ein 'wir' grundsätzlich weniger anfällig ist als ein 'ich'. Der Anthropos forciert hier folglich nichts anderes, als das, was er schon immer getan hat: die Organisation in Gruppen. Die Behauptung, Menschen seien soziale Tiere, entspricht keinem anthropologischen Euphemismus, sondern einem tiefgreifenden Bedürfnis, das nicht zuletzt das eigene Überleben sicherstellt. Dieses Bedürfnis basiert darüber hinaus auf einer tiefen neurologischen und damit einhergehenden psychologischen Grundlage, die nicht zuletzt im Bereich der sozialen Neurowissenschaften anhand der Hypothese des sozialen Gehirns verhandelt wird.

Die Erfolgsmatrix der menschlichen Gruppenbildung wiederum bildet die Vernetzung, die Yuval Noah Harari überhaupt für den entscheidenden Faktor menschlichen Fortschritts hält:

Der entscheidende Faktor für unsere Eroberung der Welt war vielmehr unsere Fähigkeit, viele Menschen miteinander in Verbindung zu bringen. Die Menschen beherrschen den Planeten heutzutage nicht deshalb vollkommen, weil der einzelne Mensch viel klüger und viel fingerfertiger ist als der einzelne Schimpanse oder Wolf, sondern weil *Homo sapiens* als einzige Art auf Erden in der Lage ist, in großer Zahl flexibel zu kooperieren.²⁰⁸

Dem Einsamkeitstopos des 'du bist immer allein' der Moderne wird jetzt also der neue Vernetzungstopos des 'du bist immer verbunden'

207 Vgl. Charles Landry: *to be debated: Die digitalisierte Stadt*, Dortmund 2018, S. 44.

208 Yuval Noah Harari: *Homo deus: Eine Geschichte von Morgen*, München 2017, S. 183.

gegenübergestellt.²⁰⁹ Entlarvt Hartmut Rosa die Grundangst des postmodernen Individuums noch als eine davor, „ein beziehungsloses, unverbundenes ›Atom‹ in einer schweigenden, stummen oder feindlichen Welt zu sein oder zu werden“²¹⁰, so könnte der neue Vernetzungstopos dieser durchaus entgegenwirken. Dass er sich aber ebenso invertieren und zu einem Vernetzungszwang pervertieren lässt, soll hier nicht unerwähnt bleiben. Vorerst gilt es aber darzulegen, warum der Vernetzungstopos überhaupt funktioniert.

Um dies erfassen zu können soll einer weiteren basalen Neigung des Menschen nachgegangen werden, die sich bereits anhand seines Technikgebrauchs gezeigt hat. Die Rede ist hier von dem Drang nach Extension. Der Mensch ist im Sinne der Erhaltung seines Offline-Körpers ein Begrenzter, ein technisch-induziertes Kompositum seiner Mängel. Als solches existiert in ihm ein Verlangen nach einer Erweiterung respektive einem Transzendieren seiner (physischen und psychischen) Grenzen.²¹¹ Verwiesen sei an dieser Stelle noch einmal auf die bereits erwähnten Theorien von Böhme, Kapp oder Gehlen, aber auch auf Ausführungen von Vilém Flusser, Marshall McLuhan oder Sigmund Freud, im Lichte derer der Anthropos als inkarnierter Drang nach Expansion erscheint. Er ist das additive Wesen, das hinzuschaltet, verbindet und vernetzt zum Zwecke seiner eigenen Reichweitenvergrößerung. Gleich eines jeden gesunden Organismus gibt er sich nicht damit zufrieden, in seinem begrenzten Umfeld zu verweilen. Vielmehr setzt er sich den Risiken des Umfeldes aus, nimmt eventuelle katastrophale Ereignisse in Kauf, um sich neue vitale Normen und eine neue Umgebungsvielfalt zu erschließen.²¹² Er begreift sich als gesund, wenn er mehr ist als normal, wenn er andere übersteigt und die Grenzen seines eigenen biologischen Wachstums sprengt. Denn der Anthropos will über sich *hinauswachsen*, sich den Dingen *gewachsen fühlen* und *Größe zeigen*. Damit dies gelingt, muss er seine „Weltreichweite“ im Sinne Hartmut Rosas maximieren:

209 Vgl. Otto: *Vernetzung*, S. 48.

210 Rosa: *Resonanz*, S. 522.

211 Vgl. Becker, von: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit*, S. 26.

212 Vgl. Maria Muhle: „Räume als Medien des Regierens“, in: Friedrich Balke und Maria Muhle (Hrsg.): *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn 2016, S. 18-23, hier: S. 20.

Wenn wir davon ausgehen, dass die Lebensziele und Möglichkeiten nicht von vornherein festgelegt, sondern veränderbar sind, erscheint es in jedem Falle sinnvoll, ja ratsam, die je eigenen Möglichkeitshorizonte und Reichweiten auszuweiten. Sich Rechte und Positionen zu sichern, mittels Geld, Wissen und Beziehungen buchstäblich die physische, soziale und technische ›Weltreichweite‹ zu vergrößern, seine Fähigkeiten zu erweitern, seine Netzwerke auszuweiten etc. erweist sich als eine, nein: als *die* geeignete Lebensstrategie unter Bedingungen ethischer Unsicherheit [...].²¹³

Das Netz – und hier vornehmlich das digitale Netz – erscheint unter diesem Aspekt als adäquates Mittel, diese 'Weltreichweite' zu maximieren. Dies vor allem auch, da es mittlerweile unverzichtbar für den reibungslosen Austausch von Informationen geworden ist. Da dieser, wie bereits festgestellt, essentielles Charakteristikum für die Infosphäre ist, kann man gemäß Philipp von Becker einen weiteren Faktor hinzuziehen, denn „[b]egreift man das Leben als einen ‚Informationsprozess‘, dann besteht die Struktur des Lebens aus *Beziehungen*. Denn Information entsteht und ergibt nur in einem *Kontext* Sinn.“²¹⁴

Ausgehend von dieser Prämisse erweist sich die Netzstruktur des Internets folglich als derzeit effektivste Struktur, sowohl für die Etablierung von Beziehungen als auch für die Kontextualisierung von Information. Dies nicht zuletzt aufgrund der spezifischen Eigenschaften, die Informationen, wenn man sie als Verbrauchsgut betrachtet, in sich vereinen. Floridi nennt hier im Wesentlichen drei Kennzeichen, die die Information von anderen Gütern unterscheidet. Erstens, sie ist *nicht rivalisierend*.²¹⁵ Das bedeutet, dass die gleiche Information von mehreren Menschen gleichzeitig konsumiert werden kann, was sie zur perfekten Ware für die Zirkulation innerhalb eines Netzwerkes macht. Zweitens, sie ist *nicht ausschließend*, sprich ihrer Natur nach auf Erschließbarkeit und Mitbenutzbarkeit ausgerichtet.²¹⁶ Gerade in einem Medium wie dem Internet, innerhalb dessen jeder eine Plattform sowie eine Öffentlichkeit erhält und das unter diesem Aspekt also beinahe als demokratisch bezeichnet

213 Rosa: *Resonanz*, S. 45.

214 Becker, von: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit*, S. 57.

215 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 77.

216 Vgl., ebd.

werden kann, da es potentiell jeden miteinbindet, wird Information folglich zu einer ebenso demokratischen Ware. Und schließlich drittens, sind die Reproduktionskosten einer einmal verfügbaren Information sehr gering, was wiederum den freien Zugang auf vernetzten Portalen wie Wikipedia rechtfertigt.²¹⁷

All diese Eigenschaften begünstigen es demnach, dass das Individuum sprichwörtlich ins Netz geht und am Haken der großen Datenfischer Google, Facebook und Co. hängt, die allesamt an Vernetzungsmedien arbeiten, die der technischen auf lange Sicht eine neuronale Vernetzung folgen lassen wollen. Ein entscheidender Schritt in diese Richtung sind derzeit wohl Brain-Computer-Interfaces (BCIs), bei denen der Benutzer sich laut Benjamin Wiedenbruch nicht mehr durch rationale Eingaben (z.B. per Tastatur etc.) mitteilen muss, sondern sich dem Medium vielmehr direkt entblößt. Die Interaktionsprozesse basieren hierbei auf einem reziproken Informationsaustausch, der – wenn man wie Wiedenbruch eine Trennung von Geist und Körper behaupten will – ohne die zentrale Handlungsinstanz des Körpers vonstatten geht. Wiedenbruch sieht den entscheidenden Vorteil von BCIs konsequenterweise in der „Überbrückung des Körpers im Akt der Anwendung“²¹⁸, was sie von anderen medialen Schnittstellen wie Multi-Touchscreens, Gesture User Interfaces oder Tangible User Interfaces unterscheidet.²¹⁹

Der darauf aufbauende Gedanke einer schlussendlichen Überwindung des Offline-Körpers respektive einer auf langer Sicht zu bewerkstelligen Vernetzung von interpersonalen Bewusstseinsprozessen entspricht durchaus der gängigen Tradition von Fantasien einer Bewusstseinsvernetzung, wie man sie beispielsweise in der Science-Fiction Literatur oder verstärkt auch in dem seit den 1990er Jahren zunehmenden Trend der Mind-Game Movies wiederfinden kann. Filme wie *Matrix* (USA 1999, Regie: Andrew und Lana Wachowski), *eXistenZ* (USA 1999, Regie: David Cronenberg) oder *Inception* (USA 2010, Regie: Christopher Nolan) sind

217 Vgl., ebd.

218 Benjamin Wiedenbruch: „Kommerzielle Gedankenübertragungsmaschinen“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten aus interdisziplinärer Perspektive: Weiter Beiträge zur Zukunft der Medien*, Hannover 2010, S. 163-185, hier: S. 184.

219 Vgl., ebd.

gerade deshalb so beliebt, da sie dem Individuum ermöglichen, was ihm in seiner konkreten Lebenswirklichkeit per se verwehrt bleibt: den Ausbruch aus der eigenen systeminternen Abgeschlossenheit und die Illusion der Zugänglichkeit fremder Bewusstseinsprozesse.²²⁰

Beruft man sich in der Manier des Radikalen Konstruktivismus²²¹ darüber hinaus auf die tendenzielle Abgeschlossenheit eines jeden wahrnehmenden, aktiv konstruierenden Subjekts, so erweist sich die Wahrnehmung des jeweils anderen als im höchsten Maße unzugänglich, denn, so Oliver Jahraus, „[...] [w]äre Bewusstsein immer schon mit anderem Bewusstsein direkt verknüpft, wäre es göttlich, unendlich und somit gar kein Bewusstsein mehr.“²²²

Es handelt sich demnach auch hier wieder um den Wunsch der Ausdehnung der eigenen Körpergrenzen, spezifischer der eigenen Wahrnehmungsgrenzen. Speziell Medien tragen diesem Wunsch Rechnung, da ein Großteil ihrer Faszination davon ausgeht, dass sie Einblicke gewähren, die dem Subjekt unter normalen Umständen verwehrt bleiben würden. Betrachtet man die Sozialen Medien, wird dies besonders deutlich, aber auch Filme, Bücher oder Fotografien führen uns in Räume und Zeiten, zu denen wir sonst keinen Zugang hätten. Sie sind die Brücke für die Verhandlung eigener Lebensentwürfe, die das Subjekt schlagen oder einreißen kann. Durch ihre Eigenart, Netzwerke auszubilden, werden Medien gleichsam selbst zur zwingenden Notwendigkeit für die Vernetzung.

220 Vgl. Thomas Morsch: „Filmische Erfahrung im Spannungsfeld zwischen Körper, Sinnlichkeit und Ästhetik“, in: *montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, (19.01.2010), S. 55-77, hier: S. 58.

221 Mehr zum Thema Radikaler Konstruktivismus unter anderem in: Glasersfeld, Ernst von: *Radikaler Konstruktivismus: Ideen, Ergebnisse, Probleme*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag 1997. Sowie in: Foerster, Heinz von und Glasersfeld, Ernst von: *Wie wir uns erfinden. Eine Autobiographie des radikalen Konstruktivismus*, Fünfte Auflage, Heidelberg: Carl-Auer 2014. Sowie in: Maturana, Humberto R. und Varela, Francisco J.: *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*, Fünfte Auflage, Frankfurt am Main 2012 (1984).

222 Oliver Jahraus: „Bewusstsein: wie im Film! Zur Medialität von Film und Bewusstsein“, in: Bernd Scheffer und Oliver Jahraus (Hrsg.): *Wie im Film: Zur Analyse populärer Medienergebnisse*, Bielefeld 2004, S. 77-100, hier: S. 78.

Vernetzung ist, so könnte man sagen, per se ein mediales Phänomen, das innerhalb des Mediensystems selbst diskursiv reflektiert wird.²²³

Otto sieht im Mediengebrauch darüber hinaus einen „auf materielle Technik gestützte[n] Wiederanbindungsritus“, der „ein uroborisches Einheitsgefühl hervorrufen und Hoffnungen der kommunikativen Transparenz wecken kann.“²²⁴ Ein durchaus nachvollziehbarer, wenn auch in seiner Rückführung sehr weitreichender Gedanke. Interessant ist jedoch der Aspekt einer Wiederanbindung an etwas, das im Verlauf der Zeit augenscheinlich verloren gegangen ist. Unter Umständen handelt es sich hierbei um die Natur, die ursprüngliche, über die kaum noch eine verlässliche Aussage getroffen werden kann und die innerhalb der Infosphäre zu meist eine posthume Konstruktion darstellt. Eingewebt in einen Modus der Weltbeziehung, in dem die (subjektive, objektive und/oder soziale) Welt dem Subjekt im Alltagserleben oft gleichgültig oder sogar feindlich gesonnen scheint, hegt der Anthropos unablässig „Hoffnung auf eine singende Welt“²²⁵, eine vernetzte Sozialwelt, von der er berührt werden und die er gleichsam selbst berühren kann.²²⁶

Zugrunde liegt hier folglich jene 'disembeddedness', die Rosa mit dem Begriff der „Entfremdung“²²⁷ oder Böhme mit dem „Verlust des Urvertrauens“²²⁸ bezeichnet. Also eben jene Crux digitaler Subjektivität, sich auf Lebensbedingungen und Technik verlassen zu müssen, mit denen wir nicht mehr durch unmittelbaren Umgang und Kenntnis vertraut sind und die, folgt man Bernd Flessner, außerdem hochgradig beschleunigt erscheinen:

Die Realisierung von Visionen ist keine Frage von Generationen und Epochen mehr; sondern findet quasi über Nacht statt. Somit wird der Mensch während seines Lebens gleich mehrmals von neuem in die Welt geworfen, da diese

223 Otto: *Vernetzung*, S. 194.

224 Ebd., S. 93.

225 Rosa: *Resonanz*, S. 599.

226 Ebd., S. 306.

227 Ebd.

228 Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 113-116.

permanent zu einer neuen wird. Die Zukunft, die einst nachfolgenden Generationen vorbehalten war, erlebt der Mensch heute selbst.“²²⁹

In diesem Sinne wäre der Anthropos kein Sujet mehr, sondern ein Jeté, ein Geworfener in eine Welt, die sich ihm unablässig neu entzieht und die im 24/7-Rhythmus davoneilt, während er selbst mehr schlecht als recht hinterherhinkt. „Neben mir die Sintflut!“, so könnte das neue lakonisch-resignative Credo einer derartigen Steigerungsmoderne lauten, die, gleich ihrer technischen Geräte, keinen wirklichen Schlaf, sondern nur noch einen energiesparenden Ruhemodus kennt. Crary spricht hier von einer Verdrängung des Ein-/Aus-Prinzips zugunsten einer 24/7-Welt, die durch ihre Auslöschung von Schatten und Dunkelheit sowie von wechselnden Zeitlichkeiten eine gänzlich entzauberte Welt ist.²³⁰ Zwar ist dies eine recht negative Sichtweise, die in ihrer Konsequenz sicherlich relativiert werden muss, die Hypothese einer Verdrängung der Dunkelheit ist jedoch im Hinblick auf das Phänomen der digitalen Vernetzung durchaus produktiv zu nennen.

Gemäß ihrer Logik ist Dunkelheit nämlich ein Zustand, der der digitalen Vernetzung diametral gegenübersteht, denn diese verlangt ja geradezu ein Leuchten der Bildschirme, in deren Schein unablässig Informationen ausgetauscht, Sender gewechselt und Datenströme aufrechterhalten werden. Dunkelheit wird hier schon allein deswegen zum Problem, da sie das Abgeschnittensein vom virtuellen Lebensnerv bedeutet, der weiter unablässig Signale überträgt, die das Subjekt allerdings nicht mehr empfangen kann. Wer einmal vor seinem schlagartig schwarzwerdenden Laptop-Bildschirm gesessen hat, ohne zu wissen, warum das virtuelle Leuchten verschwunden ist, oder wer sein Smartphone schon einmal fallen gelassen und nur noch ein schwarzes Splitternetz anstelle des strahlenden Sozialen Netzes gesehen hat, versteht die plötzlich eintretende Unruhe, die das digitale Subjekt im Falle plötzlicher informationeller Dunkelheit befällt. Digitale Dunkelheit ist in diesem Sinne ein Ausspucken des Ich aus

229 Bernd Flessner: „Antizipative Diffusion: Science Fiction als Akzeptanzbeschleuniger und Wegbereiter einer multitechnokulturellen Gesellschaft“, in: Bernd Flessner (Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur*, Freiburg im Breisgau 2000, S. 245-264, hier: S. 246.

230 Crary: *24/7*, S. 23.

der digitalen Welt, ein Zurückwerfen in den eigenen Raum, ähnlich, wie es Max Bense für die Nacht an sich feststellte:

Die Nacht ist es, die Dunkle, die Unterscheidungslose, wo wir die Weite am tiefsten erleben. In der Nacht erreicht das Raumgefühl in uns seine höchste Intensität, bis zu jenem Einklang, wo das Schweigen schon zu tönen beginnt und die Ruhe zu schweben. [...] Aber wir sind Ich, und das Ich hat Raumangst, darum fürchtet es die raumbringende Nacht. Die Einsamkeit des Ichs ist in der Nacht größer als am Tage. [...] In der Nacht geschieht im Ich das Erschrecken vor dem Raum.²³¹

Aufbauend auf Bense wäre Vernetzung so nicht zuletzt auch der Versuch, die Weite des Raumes zu beherrschen, ihn übersichtlicher zu machen und sich selbst über sein enormes Ausmaß hinwegzutäuschen. Der Versuch also, ein globales Dorf zu bauen, oder besser: eine Smart City, in der man umgeben ist von Multi-Screens, die einem, gleich eines Solariums, die angenehme Bräune eines digitalen Reisenden verleihen. Dieser digitale Reisende scheut die Dunkelheit, da sie ihn orientierungslos werden lässt und blind, denn Dunkelheit-Haben bedeutet Blindheit-Sein. Der digitale Reisende möchte aber nicht blind sein, er möchte unablässig sehen. Er zieht es vor, vom Schein der Bildschirme geblendet zu sein; die Unterbrechung lehnt er ab. Sicherheit gibt ihm nur, was ihn permanent umgibt, was in Reichweite ist. „*Bring mehr Welt in deine Reichweite, dann kannst du eine neue Heimat in Gestalt eines ansprechenden Weltausschnitts finden und dir aneignen*“²³², so lautet das Versprechen der Netzwerk-Utopie – das Paradoxon des fortwährend Reisenden, der Heimat sucht.

Für das digitale Subjekt ist der öffentliche Raum im Wesentlichen also ein riesiger Bildschirm, der ihm beständig etwas mitteilt und via den es selbst wiederum Mitteilungen machen kann. Ansatzpunkt hierfür bleibt der Offline-Körper, der selbst als ein vielschichtiges informationelles System aus Bewusstseinsaktivitäten, Erinnerungen und Erzählungen gesehen werden kann. Als solches ist er sich fortwährend seine eigene Information und kann sich im Digimodernismus des 21. Jahrhunderts

231 Max Bense: *Raum und Ich: Eine Philosophie über den Raum*, München, Berlin, Oldenburg 1943 (1934), S. 31-32.

232 Rosa: *Resonanz*, S. 619.

beinahe nicht mehr *nicht* vernetzen.²³³ Er wird folglich zum Knotenpunkt eines Systems, das kein eigentliches Zentrum mehr hat und das sich beständig ausdehnt. Will er gleichsam selbst seine Grenzen expandieren, so muss er einen Weg finden, die Schwelle Bildschirm zu überschreiten. Sprich er muss seine organisch-fleischliche Beschaffenheit zurücklassen, um sich selbst in die Sphäre codierter Software einzuschreiben. Kurz gesagt: Er muss zum Online-Körper werden.

233 Vgl. zum Begriff des Digimodernismus: Alan Kirby: *Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*, New York [u.a.] 2009.

2.2 Online-Körper

Während der Fokus bisher vornehmlich auf dem Offline-Körper vor dem Bildschirm lag, soll jener nun in den Raum der digitalen Vernetzungsmedien und insbesondere in den der sozialen Netzwerke erweitert werden. Sprich, dem analogen Leibkörper wird jetzt die Sphäre des digitalen Abbildkörpers zugeschaltet. Dies ist vor allem darum notwendig, da ersterer nicht unübersetzt – also als Offline-Körper – in den virtuellen Raum gelangen kann. Demnach muss er, wann immer er die mediale Schnittstelle Bildschirm überwinden möchte, seine materielle Beschaffenheit verändern – sprich zum Bild werden –, um seine Migration ins World Wide Web herbeiführen zu können. Der organisch-vorhandene Offline-Körper wird so im Akt seiner Medialisierung zum organlos-codierten Online-Körper, welcher sich seiner organischen Leiblichkeit entledigt, um sich so als Code in den Datenstrom einspeisen zu können. Je nachdem, ob dieses codierte Abbild unser eigenes oder das eines anderen ist, werden wir in diesem Prozess der Einspeisung so entweder selbst zu unserem eigenen 'Gegenüber' oder mit dem 'Gegenüber' eines anderen konfrontiert.

In beiden Fällen stellt das digitale Gegenüber eine Projektion dar, die die organisch-sinnlichen Fähigkeiten des Offline-Körpers entbehrt und somit weniger aktiv produziert – im Sinne einer körperlich-genuinen Aktivität – als vielmehr passiv zirkuliert. Eingedenk seines lateinischen Ursprungs ('circulare' = 'sich im Kreis bewegen') kommt all das, was zirkuliert, jedoch an seinen Ausgangspunkt zurück und so existiert auch der digitale Abbildkörper nicht losgelöst von seiner Quelle, dem eigentlichen Leibkörper.²³⁴ Zwar kann nicht behauptet werden, dass der – beispielsweise in Form von geposteten Selfies – hochgeladene Online-Körper de facto tatsächlich durch Akte des Teilens und Verbreitens immer wieder an seinen ursprünglichen Entstehungspunkt zurückkehrt, jedoch wird deutlich, dass jener unter anderem durch Prozesse des Feedbacks auf den eigentlichen Offline-Körper zurückwirkt und Erwartungshaltungen gegenüber selbigen produziert. Zwar bewirkt der Online-Körper in diesem Sinne nichts, da er losgelöst von seinen Sinnestätigkeiten nicht mehr als

²³⁴ Vgl. Roman Marek: *Understanding YouTube: Über die Faszination eines Mediums*, Bielefeld 2013, S. 67.

wandelnde Schnittstelle fungieren kann, er ist aber auch nicht wirkungslos. Als Repräsentation und Stellvertreter des eigentlichen Offline-Körpers verschafft er ihm Sichtbarkeit in einem Raum, der seiner binären Konstruktion sowie seiner Entwicklungsgeschichte nach prädestiniert dafür ist, organisch-körperliche Unsichtbarkeit zu erzeugen. Er dehnt folglich die Grenzen des Offline-Körpers aus, der sich seiner Natur nach als ein begrenzter erwiesen hat, und trägt so dem bereits postulierten Drang nach Erweiterung des eigenen Selbst Rechnung. „Handle jederzeit so, dass deine Weltreichweite größer wird [...]“. ²³⁵ Das ist der neue kategorische Imperativ (spät-)modernen Entscheidungshandelns und der Online-Körper trägt in nicht unerheblichen Maße zu eben jener Vergrößerung der Weltreichweite bei.

Doch diese Vergrößerung gelingt nicht nur durch das permanente Hochladen von codierten Körperbildern in die Sozialen Netzwerke, sondern auch durch den Gebrauch der hierfür konkret notwendigen medialen Manifestationen selbst. Dadurch, dass man die für den immerwährenden Upload benötigten Endgeräte zumeist nonstop am Offline-Körper trägt, erfolgt etwas, das man eine Erweiterung des Prinzips der Körperkonstanz nennen könnte. In der Wahrnehmung seiner eigenen Grenzen erscheint der Offline-Körper nämlich durchaus flexibler, als man dies vermuten könnte. Folgt man Bärbel Tischleder und Hartmut Winkler, so umfasst das Körperbild

[...] mehr als Fleisch und Blut, und auch die Haut bildet nicht notwendig die Grenze. Vielmehr besteht das Körper-Ich aus organischen und kulturellen Körperteilen und schließt Kleider, Hüte, Schmuck oder Werkzeuge mit ein. [...] Die Grenzen des Körperbildes sind dementsprechend flexibel, und je länger ein Gegenstand einen festen Ort am Körper hat, desto wahrscheinlicher ist es, daß er nicht mehr als fremd, als ein vom Subjekt getrenntes Objekt wahrgenommen wird, sondern als Teil des eigenen Leibes. ²³⁶

235 Rosa: *Resonanz*, S. 618.

236 Bärbel Tischleder und Hartmut Winkler: „Portable Media: Beobachtungen zu Handys und Körpern im öffentlichen Raum“, in: *Ästhetik und Kommunikation*, Heft 112 (32), S. 97-104, hier: S. 98.

Demnach werden auch die 'medialen Körpermaschinen' wie Smartphone oder Smartwatch in das eigene Bild des Körper-Ichs integriert, was dazu führt, dass ihre Funktionen bisweilen als geradezu körpereigene Fähigkeiten empfunden werden.²³⁷ Als festes 'Zusatzkörperteil', das neben einer ununterbrochenen Vernetzung auch eine kontinuierliche Ablenkung erlaubt, fungiert das Endgerät so nicht nur in seiner Gegenständlichkeit (Additivum) als Steigerung der eigenen Körperreichweite, sondern ermöglicht es darüber hinaus auch, die virtuellen Gegenstücke des eigenen Offline-Körpers unentwegt bei sich zu tragen und durch taktile Bewegungsübertragung (Touchscreen) zu verbreiten. Der analoge Offline-Körper und der digitale Online-Körper befinden sich so in unmittelbarer Nähe, auch wenn sie durch die klassischen Bereiche des Off- und Online deutlich getrennter erscheinen.

Er, der Online-Körper, ist folglich wie ein digitaler Schatten, dessen Größe von der jeweiligen Belichtung, oder anders gesagt von der jeweiligen viralen Aufmerksamkeit abhängig ist. Eines konkreten – sprich sich im persönlich-realen Körperraum befindenden – Gegenübers verlustig geworden, ist er es, der live (Streaming) oder mit Verzögerung (Posting) Lebensereignisse und Freizeitaktivitäten kommuniziert und den man vor Augen hat (beispielsweise in Form des Profilbildes), wenn man selbst wiederum mit Anderen interagiert.

Da er in allererster Linie Bild ist, neigt er, anders als der analoge Offline-Körper, zum Stillstand, wodurch er nicht altert, sondern lediglich veraltet.²³⁸ Aufgrund dieser Tatsache müssen beständig Aktualisierungen in Form von neuen Bildern vorgenommen werden, damit dem digitalen Online-Körper zumindest der Anschein einer Lebendigkeit innewohnt. Denn Leben ist Bewegung, nicht Stillstand. Der Offline-Körper wiederum erscheint so im Spannungsfeld der Sozialen Netzwerke als immer wieder neu abzulichtendes Objekt, dessen äußere Form zum medialen Inhalt wird. Die so entstehenden diversen Abbildkörper sind folglich Oberflächen, sie werden aber erst im Akt ihrer medialen Inszenierung mitunter oberflächlich. Als Elemente einer überbordenden viralen Bilderflut, die

237 Vgl., ebd.

238 Vgl., Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 102.

spätestens seit dem im Jahr 2012 einsetzenden und nach wie vor anhaltenden Trend zum Selfie jedes zuvor gekannte Ausmaß digitaler Bildlichkeit übersteigt, zirkulieren sie in den Tiefen des Netzes, werden geteilt, geliked und verlinkt.

Entsprechend des immer wieder proklamierten 'pictorial turn', der einen Übergang von der Schrift- zur Bildkultur markiert und im Zuge dessen es folglich zunehmend wichtiger wird, nicht mehr nur gehört, sondern auch gesehen zu werden, sind die Sozialen Netzwerke, allen voran Facebook und Instagram, schon seit langem *der* Raum für die Visualisierung des eigenen Selbst sowie seiner sozialen Beziehungen.²³⁹ Allein Facebook wird monatlich mit etwa drei Milliarden Bildern gespeist, von denen pro Sekunde ca. 1,2 Millionen aufgerufen werden.²⁴⁰ Vermutet man hier schon eine gewisse Beliebigkeit und Irrelevanz, so zeigt ein verhältnismäßig neuer Messenger-Dienst, dass das einzelne Bild noch mehr der Bedeutungslosigkeit verfallen kann. Snapchat ermöglicht es nämlich, Fotos zu verschicken, die nur eine bestimmte Anzahl von Stunden sichtbar sind, bevor sie sich anschließend selbst 'zerstören'. Das eigene Erleben wird hier also – mehr noch als auf bisherigen Messenger-Diensten – nicht mehr in Worte gefasst, sondern nur noch als Bild festgehalten²⁴¹, und dieses Bild ist darüber hinaus nur noch ein flüchtiges.

Ob es sich hierbei tatsächlich, wie Roberto Simanowski nahelegt, um ein Anzeichen für das „Ende der Sprache als Mittel der Kommunikation“²⁴² handelt, bleibt offen. Fest steht jedoch, dass Soziale Netzwerke eine Affinität zum Bilderaustausch aufweisen und textuelle Beschreibungen nur noch in kürzester Form tolerieren. Dies zeigt sich beispielsweise in den 280 zur Verfügung stehenden Zeichen auf Twitter, oder aber bei vermeintlich zu lang geratenen Posts, die unter anderem auf Facebook mit dem Kürzel 'tl;dr' (too long; didn't read) kommentiert werden. „Keep it short and simple“ (K.I.S.S.), so die Marketing-Maxime, die auch in den

239 Vgl., Markus Schroer: „Selbstthematization: Von der (Er-)Findung des Selbst und der Suche nach Aufmerksamkeit“, in: Günter Burkart (Hrsg.): *Die Ausweitung der Bekenntnis-kultur – neue Formen der Selbstthematization?*, Wiesbaden 2006, S. 41-72, hier: S. 43.

240 Vgl., Jakob Steinschaden: *Phänomen Facebook: Wie eine Webseite unser Leben auf den Kopf stellt*, Wien 2010, S. 20-22.

241 Vgl. Roberto Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, Berlin 2016, S. 16-17.

242 Ebd., S. 93.

Sozialen Netzwerken vorherrscht und den User dort abholt, wo er sich ohnehin nicht lange aufhalten möchte, denn dieser hat die Suche zum Selbstzweck erhoben und verliert sich bisweilen im endlosen Scrollen und Skippen. Sei es das Besondere, das Individuelle oder das Unterhaltende, ein jedes Finden ist nur eine weitere Etappe im Lichte unendlich potenzierbarer Klicks. Doch auch die Endgeräte selbst laden aufgrund der Beschaffenheit ihrer Tastatur nicht gerade dazu ein, lange Nachrichten zu verfassen,²⁴³ weswegen sie immer wieder zum Ziel unterschiedlichster Kritik werden.

Auf der Basis der vorangehenden Ausführungen und den bereits erörterten Optimierungs-, Sichtbarkeits- und Aktualisierungsimperativen eingedenk, bietet der Raum der Sozialen Netzwerke konsequenterweise optimale Voraussetzungen für das Florieren des Online-Körpers, der durch seine ständige Neubelebung im Akt des Postens eine andauernde Variation erfährt und dessen Teile immer wieder neu in Szene gesetzt werden. Er wird so zum digitalen Mehrfachkörper, der zwar ständig repräsentiert, aber im Sinne des Offline-Körpers nicht mehr präsent ist. Die Möglichkeit seiner flächendeckenden Präsentation durch Prozesse des Teilens und Verlinkens scheint jedoch einherzugehen mit dem Verlust der leibkörperlichen Einheit zugunsten der Freisetzung seiner virtuell inszenierten Teile, denn der Online-Körper – allen voran in Form des Selfies – zeigt sich meist nur in Ausschnitten, ergo fragmentarischen Bruchstücken, die im Akt der Wahrnehmung von anderen zu einer einheitlichen Person zusammengesetzt werden müssen. Gemäß Roman Marek birgt diese Wahrnehmung jedoch ein Problem, da sie von einer Masse erfolgt, deren Aufmerksamkeit nicht nur zerstreut ist, sondern selbst eine zerstreuende Wirkung hat, wodurch das Wahrgenommene lediglich zerstückelt erfasst wird und somit zwangsläufig auch nur in Bruchstücken weitergegeben werden kann.²⁴⁴ Das 'Teilen' auf Facebook und Co. kann unter diesen Umständen also durchaus wörtlich verstanden werden und so ist die Arbeit am virtuellen Online-Körper, ebenso wie die am Projekt Offline-Körper, Prozessen des permanenten Herstellens bzw. Neuzusammensetzens

243 Vgl., ebd., S. 83.

244 Vgl. Marek: *Understanding YouTube*, S. 88.

unterworfen.²⁴⁵ Folgt man Gerald Raunig, so sind Soziale Medien also in der Tat nicht nur Medien der Mit-teilung, sondern vor allem auch Medien der Selbst-zerteilung.²⁴⁶

Dieser Hang zur somatischen „Dividualität“²⁴⁷ ist in seiner Erscheinungsform jedoch keineswegs etwas, das die digitalen Medien aus dem Nichts einfach hervorgebracht haben. Vielmehr ist er die folgerichtige Entwicklung einer grundlegenden Voraussetzung, die technische Medien im Sinne Postmans mit sich bringen. Entsprechend seiner bereits ausgeführten Überlegungen zur Unterhaltungsindustrie lässt sich auch für die digitale Infosphäre festhalten, dass wir noch immer „über eine Vielzahl von Medien verfügen, die sich ihrer Form nach zum Austausch bruchstückhafter Botschaften eignen“²⁴⁸, wovon auch der Online-Körper nicht unbeeinflusst bleibt. Am exemplarischsten für diese Entwicklung ist Facebook, da es spätestens seit Einführung des 'News-Feed' quasi in Endlosschleife bruchstückhafte Informationen visualisiert, die wiederum vom Nutzer zu einer kontinuierlichen Identität oder einer konsistenten Kausalkette zusammengesetzt werden müssen. Postmans Begriff der „Guckguck-Welt“²⁴⁹, den er im Wesentlichen für das Medium Fernsehen verwendet und der nichts anderes meint als die schnelle Präsentation von unzusammenhängenden Informationen, wird auf Facebook geradezu Programm. Fotos vom Sommerurlaub eines Freundes stehen direkt über den neuesten Terrormeldungen, welche selbst wiederum gleich auf das neueste Katzenvideo folgen. Während Postman seinem fernsehgeschädigten Subjekt darüber hinaus eine Handlungsunfähigkeit attestiert, da es mit einer Fülle an Informationen konfrontiert wird, auf die es de facto eigentlich nicht reagieren kann²⁵⁰, so ist es Facebook (ebenso wie den anderen Sozialen Netzwerken) jedoch gelungen, zumindest den Schein

245 Vgl. Gabriele Klein: „Das Theater des Körpers: Zur Performanz des Körperlichen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 73-91, hier: S. 88.

246 Vgl. Gerald Raunig: „Dividuen des Facebook: Das neue Begehren nach Selbstzerteilung“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 145-160, hier: S. 145.

247 Ebd., S. 156.

248 Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*, S. 17.

249 Ebd., S. 99.

250 Vgl., ebd., S. 88-89.

einer Handlungsfähigkeit zu produzieren. Dies vor allem deswegen, da man auf Meldungen, welcher Art auch immer, mittlerweile für alle sichtbar und nahezu unmittelbar reagieren kann.

Ob es das Teilen eines für gelungen befundenen Artikels ist, die Färbung des eigenen Profilbildes in den Nationalfarben eines terrorerschütterten Landes oder aber das Kommentieren neuster politischer Entscheidungen – immer vermitteln diese Aktionen den Hauch einer wirklichen Handlung. Allerdings nur den Hauch, da dieses Handeln im Grunde ein illusorisches ist und lediglich das Gefühl von Aktivität vermittelt, während man im Sinne einer organischen Aktion tatsächlich dezidiert passiv ist. Ob es sich im konkreten Einzelfall um Gewissensberuhigung, Selbstpositionierung oder bloße Meinungsäußerung handelt, ist hier weniger von Bedeutung, als die grundlegende Möglichkeit, auf Sachverhalte zu reagieren, selbst wenn oder vielmehr gerade weil es nur im leibgeschützten Raum des Online ist.

Basierend auf der Annahme, dass der Online-Körper an sich ein lebloser Körper ist und eingedenk seiner Funktion als virtueller Stellvertreter, erscheint er im Umfeld der Sozialen Netzwerke nämlich als eine Interaktionsfläche, die umso beliebter ist, weil sie nicht der eigene Offline-Körper und somit nicht verwundbar respektive sterblich ist. Virtuelle Angriffe gegen den eigenen Online-Körper oder dessen Erscheinungsformen im Netz haben in diesem Sinne zunächst keine direkten Folgen, da sie selbst wiederum nicht unübersetzt in die Sphäre des Offline-Körpers gelangen können. Es soll jedoch nicht behauptet werden, dass sie deshalb folgenlos wären, denn dass die digitalen Mehrfachkörper nicht ohne ihr analoges Pendant und andersrum gedacht werden können, sollte mittlerweile deutlich geworden sein. Insbesondere anhand negativer Phänomene wie Cyber-Mobbing oder Cyber-Stalking wird dies immer wieder diskutiert. Der oft formulierte Ratschlag, man solle als Cyber-Mobbing-Opfer den Cyber-Space einfach meiden, erscheint hier fast wie Hohn einer Generation, die noch immer einer strikten Trennung von Off- und Online verhaftet ist und nicht realisieren will, wie wenig haltbar diese noch ist. Im Grunde wird hier der Bildschirm noch immer als das gesehen, was er materiell ist: ein Bildschirm. Als etwas, das man beliebig ein- und ausschalten kann. Als eine Welt also, die per Tastendruck aufhört zu existieren.

Doch der digitale Raum des Online-Körpers hört nicht einfach auf, wenn das Subjekt seine Aufmerksamkeit entzieht. Er entgleitet gleichsam selbst im Strom informationeller Güter, dehnt sich fortwährend aus, ist plastisch und veränderbar. Der Bildschirm ist hier weitaus mehr als eine technisch-materielle Projektionsfläche. Er ist der große Potentialis, der dem Offline-Körper Zugang zu unendlich vielen Räumen verspricht und es ihm erlaubt, diese in Form seiner Online-Körperlichkeit ununterbrochen zu durchleben, zu wechseln und selbst zu konstruieren. Er begegnet dem digitalen Subjekt in unterschiedlichsten Formationen und Größen und fasziniert, da sich mit ihm Vorstellungen des Eintauchens in andere Welten verbinden, sei es im Film, in der Serie oder im Sozialen Netzwerk. Kurz: er ist nicht nur bewegt (durch mediale Inhalte), sondern er bewegt gleichsam selbst. Medien bewegen das digitale Subjekt und erzeugen Emotionen, die es ohne den medial-induzierten Reiz so im jeweiligen Moment nicht hätte. Im Grunde ist das Leuchten des Bildschirms so beinahe das wesentliche Erscheinungsbild faszinierter Mediennutzung selbst: das Versäumen des Ausschaltens zum Zwecke des eigenen Abschaltens.

Da der Großteil medialer Erfahrung mittlerweile bildschirmvermittelt ist, werden aber immer wieder Vorwürfe laut, die ihn als reduzierten und beinahe sterilen Raum erscheinen lassen. Aufgrund seiner medialen Omnipräsenz stilisiert Rosa ihn beispielsweise „zum uniformen Medium nahezu aller Weltbeziehungen [...]“²⁵¹, was dazu führe, dass „der größte Teil unserer Weltbeziehungen bildschirmvermittelt“ und dass „unser Weltverhältnis als ganzes [sic!] bildschirm-symbolvermittelt“ sei.²⁵² Rosa führt dies wie folgt aus:

Die Welt *antwortet* uns, und wir *erreichen* sie, auf immer dieselbe Weise, über den immer gleichen Kanal, mittels der stets gleichen Augen- und Daumenbewegungen. Und zum Zweiten wird die physische Welterfahrung dadurch natürlich trotz aller technischer Neuerungen extrem reduziert: Die Welt, mit der wir interagieren, kommunizieren, an der wir arbeiten und in der wir spielen, riecht nicht, sie hinterlässt keine Gravitationswirkungen und taktilen

251 Rosa: *Resonanz*, S. 156.

252 Ebd., S. 157.

Empfindungen und lässt keine Geschmackswahrnehmungen zu. Tatsächlich sind wir bei der Tätigkeit am Bildschirm nicht mit der ganzen Person im Welt-Raum, mit dem wir interagieren: Wie beim Lesen fallen die geistige Welt und die körperliche so sehr auseinander, dass sie potentiell beziehungslos werden.²⁵³

Rosa spricht hier gleich mehrere Punkte an, die interessant für das Verständnis der neuen Bildschirmlkultur sind und die es deshalb genauer zu betrachten gilt. Folgt man beispielsweise dem Vorwurf, dass der Offline-Körper im Akt seiner Mediennutzung einer Vielzahl seiner leibkörperlichen Funktionen und Körperteile beraubt wird, wird deutlich, warum der Cyberspace nicht selten als motorisch-monotoner und reizarmer Raum verbalisiert wird. Egal was auf dem Bildschirm passiert, ob wir nun im Netz surfen, chatten oder arbeiten, die leibliche Beanspruchung bleibe, laut Rosa, immer die Gleiche.²⁵⁴ Dass aufgrund dieser Tatsache Stimmen laut werden, die von einer Verkümmerng des Offline-Körpers ausgehen, überrascht hier nicht. So spricht Han beispielsweise von einer „Atrophie der Hände“²⁵⁵ und auch Barbara Becker konstatiert, dass der reale Körper im Cyberspace zur „Ausdrucks- und Bedeutungslosigkeit verdammt“ sei und „[a]ls physischer und bedeutungsstiftender Leib [...] in den virtuellen Inszenierungsprozessen offensichtlich kaum noch Relevanz“ habe.²⁵⁶

Hier gilt es jedoch zu differenzieren bzw. zu nuancieren. Spricht man nämlich von einer Verkümmerng des Offline-Körpers, so fortifiziert man geradezu eben jene alte Trennung, die das Subjekt in einen Leib und einen Geist spaltet. Man impliziert ein – zumeist stumpfsinniges – Davoneilen des Geistes, während der eigentliche Leib dem 'Real-Raum' verhaftet bleibt. Doch Leib und Geist lassen sich nicht so einfach trennen. Gerade in den Ausführungen zur Offline-Körperlichkeit dürfte deutlich geworden sein, dass das Subjekt zwar aus unterschiedlichen Teilen respektive Humana besteht, selbst aber eben nicht klar teilbar ist. Leib und Geist ebenso wie Leib und Körper sind keine distinktiv-separierbaren Bereiche. Sie sind Teile einer Struktur, die nicht fix und starr ist, sondern

253 Ebd.

254 Vgl., ebd., S. 158.

255 Han: *Im Schwarm*, S. 46.

256 Becker: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«“, S. 46.

vielmehr eine 'Nicht-Einheit' im Sinne Braidottis. Man sollte daher von einer Modifizierung der Aufgaben der Hände sprechen und nicht von einer Atrophie. Die Hand als solche degeneriert nicht. Sie ist immer noch das wesentliche Körperteil für alle alltäglich zu verrichtenden Aufgaben, nicht nur analog, sondern auch digital. Dies zeigt sich unter anderem an Innovationen im Bereich Natural User Interfaces (NUIs). Diese ermöglichen ja gerade ein Agieren des Offline-Körpers, also auch der Hand, mit Technik.

Bei NUIs handelt es sich um auf 'natürliche' Art und Weise bedienbare Benutzeroberflächen, die sowohl Touch- und Multitouch-Bedienbarkeit als auch Bedienung mittels Sprache, mittels realer Objekte wie Kleidungsstücke oder Brillen bis hin zu komplett berührungsfreien Interaktionen umfasst. Mit dem Zusatz 'natürlich' verbinden sich auch hier wieder Implikationen einer vermeintlichen Ursprünglichkeit, die weniger etwas technisch Hinzuaddiertes als vielmehr etwas im Kern Gewachsenes und dadurch zutiefst Anthropologisches ist. Ein NUI soll den Nutzer in Sinne einer gelungenen User Experience schneller und angenehmer zum Ziel führen, möglichst keine verschränkten Denkprozesse oder indirekten Handlungen erfordern, und ihm, zugeschnitten auf seinen aktuellen Nutzungskontext, einen möglichst direkten und intuitiven Zugang zu Informationen oder Funktionen ermöglichen. Interfaces dieser Art begünstigen ein Transferieren von Signalen des Offline-Körpers in den Raum des Online-Körpers, da die Interaktion als etwas Pur-Unverfälschtes, eben als etwas Natürliches empfunden wird.

Ebenso wie die Hand degeneriert auch der Offline-Körper nicht plötzlich innerhalb eines Funktions-Kosmos, der zugegebenermaßen bis dato nicht auf eine olfaktorische, taktile oder geschmackliche Erkundung ausgelegt ist. Insbesondere die zunehmende Mobilität medialer Manifestationen, die längst nicht mehr an die Statik des auf dem Schreibtisch montierten Personal Computer gebunden ist, sowie die steigende Interaktion mit Sprachassistenten zeigen deutlich, dass eine neue Agilität des Offline-Körpers während seiner Mediennutzung denkbar wird. Eine Modifizierung ist nicht automatisch eine Degenerierung und so erscheint es essentiell, die Bereiche Offline-Körper und Offline-Welt sowie Online-Körper und Online-Welt nicht mehr rigide zu trennen. Beide bedingen und

konturieren sich unablässig. Der Online-Körper ist nicht ein steriles Etwas, das im antiseptischen, virtuellen Raum zirkuliert. Er ist verbunden, gleichsam selbst vernetzt mit dem Konzept des Offline-Körpers. Er entbehrt einer organisch-haptischen Präsenz im Welt-Raum des letzteren, aber das macht ihn nicht weniger existent. Der Modus des Offline-Körpers ist die Existenz, der des Online-Körpers ist die Ko-Existenz. Wenn man diese On-Off-Trennung aufhebt und als das erkennt, was sie eigentlich ist – eine zunehmende Hybridisierung – erscheint das Internet nicht als separierter Raum, der, mit Rosa gesprochen, schwingungsarm und resonanzbedürftig ist, sondern vielmehr als voranschreitender Wesenszustand digitaler Subjektivität selbst, als neue Humana und formende Struktur.

Der Offline-Körper bleibt folglich nicht außen vor, wenn er sich über die Schwelle Bildschirm zum Online-Körper transferiert. Das Lamentieren über eine Passivität, Degenerierung und Vernachlässigung des Offline-Körpers zugunsten einer digitalen Scheinwelt, bestehend aus bunten aber sinnentleerten Online-Körpern, bedarf hier also einer deutlichen Relativierung und einer Eingliederung in einen medienhistorischen Kontext. Letzteres vor allem auch, da Vorwürfe einer Abschirmung und Passivität durch den Bildschirm bzw. durch Medien selbst ein Diskursfeld darstellen, innerhalb dessen sich bereits das Buch, der Film, das Fernsehen oder das Kino behaupten mussten. Vielmehr gilt es hier abermals einen reflektierten Medienumgang zu finden, der sich weder in transhumanistisch-begünstigten Verlustängsten noch in übersteigerten Erwartungshaltungen manifestiert.

Da das Wesen des digitalen Netzes im Grunde die Verlinkung ist, erfährt der Offline-Körper so eine Ausdehnung, die seinem leiblichen Substrat verwehrt bleibt. Der konkrete Link wird hierbei beinahe zum Ticket in ein immer wieder neues Wirklichkeitsuniversum, in das er sich nach Belieben in Form diverser Online-Körperlichkeiten einspeisen kann. Der Online-Körper kann in diesem Sinne, nicht zuletzt dank Bildbearbeitungsprogrammen und Filtern, zu dem werden, was vorstellbar ist, wodurch er selbst den Offline-Körper wiederum erst vorstellbar macht. Der Online-Körper ist also der, der sich im virtuellen Raum vor uns stellt, Stellung bezieht und Stellungnahmen gibt. So betrachtet ist er kein Passiv,

sondern ein virtuelles Aktiv, ohne das der homo digitalis in großen Bereichen seiner täglichen Interaktion gesichtslos wäre. Insbesondere in den Sozialen Netzwerken ist eine derartige Gesichtslosigkeit undenkbar. Eine Freundschaftsanfrage von jemanden ohne Profilbild wird es deutlich schwerer haben als eine mit entsprechendem Bildnachweis. Ebenso stellt eine Verweigerung sich auf Bildern verlinken zu lassen beinahe einen sozialen Affront dar, der nur von dem hartnäckigen Nicht-Antworten auf eine WhatsApp-Nachricht übertroffen wird, die doch bereits als 'Gesehen' markiert wurde.

Das Gesicht des Online-Körpers spielt hier also eine ebenso große Rolle wie das des Offline-Körpers. Es ist Projektionsfläche eigener Inszenierungswünsche und Identitätsversuche, es erzeugt Intimität – man denke hier u.a. an Video-Telefonie via Skype oder WhatsApp – und es gibt sensuellen Halt in einem primär numerischen Umfeld. Auch das Online-Gesicht ist, ebenso wie das Offline-Gesicht, eine Vermittlungsfläche des Eigenen gegenüber dem Fremden und beinhaltet trotz Retusche, Filter und Bearbeitungsmöglichkeiten eben jenen natürlichen Kern, den wir selbst in uns zu spüren meinen. Das Online-Gesicht ex-positioniert das digitale Subjekt nicht, sondern involviert es geradezu in einen Prozess kontinuierlicher Interaktion und Kommunikation. Indexikalisch verweist es sowohl auf den Offline- als auch auf den Online-Körper und bildet zusammen mit dem Offline-Gesicht eben jene wandelbar-subjektive Struktur, die ihre Grenzen beständig ausdehnen will. Den Anthropos als derartige Struktur zu verstehen, verlangt unter diesem Aspekt eine Synthese seiner analogen sowie seiner digitalen Wachstumsbestrebungen. Während das Fleisch des Offline-Körpers an der One-to-many-Logik des Fernsehens oder des Kinos noch scheiterte, gelingt seine Transformation in der Many-to-many-Logik der Sozialen Netzwerke beinahe instantan. Das Offline-Gesicht des Nutzers blickt hier in das Gesicht der Schnittstelle, das 'Inter-Face'. Das Front End als spezielle Form dieses Interfaces ist als Bedienerchnittstelle zwischen Mensch und Maschine (HMI) lokalisiert und das durch den Code produzierte Sichtbare im Sozialen Netz. Der Offline-Körper als Fleisch, das wir selbst sind, wird so im System des entsprechenden Sozialen Netzwerks zum Online-Körper, den wir selbst haben. Dieser wird durch den im Hintergrund operierenden Code aus

abstrakten Pixeln erzeugt. Ebenso wie das Fleisch liegt der Code im Verborgenen, ist Tiefe und nicht Fläche. In diesem Sinne ist er die DNA des virtuellen Systems, aus der sich der Online-Körper speist. Seinem Wesen nach ist er gebaut und das Gerüst des digitalen Seins und so ist er es auch, der dem Offline-Körper dabei hilft, gleichsam ein weiteres Mal zu inkarnieren, wenn auch auf maximal-modifizierte Art und Weise.

Diese virtuelle Inkarnation des homo digitalis ist grundsätzlich betrachtet keine natürliche. Der Online-Körper wird nicht organisch-gezeugt, er wird technisch-erzeugt. Seine Inkarnation ist eine Projektion bzw. eine Simulation organischen Substrats. Virtuelle Inkarnation bedeutet Bild-Sein und Fläche-Haben. Es bedeutet im übertragenen Sinne aber auch eine 'Verfleischung' des sozial-digitalen Raumes, der erst durch die Expansion des Subjekts entsteht. Dieses Subjekt will Welt erleben und da Welterlebnis im Grunde Raumerlebnis ist, denkt auch das digitale Subjekt in Räumen.²⁵⁷ Als Folge von Orten ist der Raum dem Subjekt zugänglich, der, anders als der Ort, nicht auf den Punkt tendiert, sondern sich ausdehnt. Seine Weiten gilt es im Lichte digitaler Potenziale im Folgenden zu ergründen.

257 Vgl. Bense: *Raum und Ich*, S. 19.

2.2.1 Virtuelle Inkarnation: Räume

„Der Raum, aber Ihr könnt nicht begreifen,
dieses fürchterliche Drinnen-und-Draußen,
das der wahre Raum ist.“

Henri Michaux

Will das Subjekt die Fülle seiner Welt begreifen, so gilt es Ordnung zu schaffen in diesem Nichts, in das es sich beständig hineinhalten muss. Diese Ordnung beruht auf einem wohldurchdachten Arrangement, innerhalb dessen jedem Ding sein ganz eigener Platz zugewiesen wird. In diesem Akt des physischen und psychischen 'Auf-räumens' entsteht Raum, den das Subjekt durchqueren und in dem es sich zurechtfinden kann. Dieser von der (Ein-) Bildungskraft erfasste und konstruierte Raum ist niemals der indifferente Raum, der als bloße Umgebungs-Notwendigkeit eine alleinige Umhüllungsfunktion aufweist. Er ist vielmehr der erlebte Raum, der in der gesamten Prozesshaftigkeit dieses Ausdruckes erfasst werden muss.²⁵⁸ Der erlebte Raum kann eng oder weit sein, singular oder additiv und ist ein Geflecht unterschiedlicher strukturgebender Elemente, die Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen sowie die Variabilität der Zeit in Verbindung bringen.

Für das inkarnierte, sprich geborene Ich, ist das Haus der erste wesentliche Raum, denn das Haus, so Gaston Bachelard, ist „unser Winkel der Welt. Es ist – man hat es oft gesagt – unser erstes All.“²⁵⁹ Bei Bachelard ist das Haus darüber hinaus gekennzeichnet als ein zweifaches Wesen. Als ein vertikales zum einen, das sich erhebt und sich im axialen Sinne differenziert. Als ein konzentrisches zum anderen, das in uns ein Zentralisierungsbewusstsein weckt.²⁶⁰ Diese Verbindung aus Vertikalität und Konzentrität ist ein wesentlicher Vektor für subjektives Raumerleben und -gestalten und deutlich plastischer, als es die vermeintliche Starrheit der Wände für gewöhnlich suggeriert. Als Geflecht beweglicher Elemente ist er, der Raum, gleichsam selbst von der Bewegung erfüllt, die sich in

258 Vgl. Gaston Bachelard: *Poetik des Raumes*, 5. Auflage, Frankfurt am Main 1999 (1987), S. 166.

259 Ebd., S. 31.

260 Vgl., ebd., S. 43.

ihm entfaltet. Mit Michel de Certeau gesprochen ist er folglich „[...] ein Resultat von Aktivitäten, die ihm eine Richtung geben, ihn verzeitlichen und ihn dahin bringen, als eine mehrdeutige Einheit von Konfliktprogrammen und vertraglichen Übereinkünften zu funktionieren.“²⁶¹

Den Raum so zu verstehen bedeutet, ihn vom Standpunkt einer Subjekt-abhängigkeit aus zu sehen. Das Subjekt verleiht dem Raum die Konsistenz, indem es sich einwebt in das Beziehungsgeflecht unbelebter und belebter Dinge, die es konzentrisch um die Vertikalität der eigenen Körperachse arrangiert. Ohne Raum, kein Sein, denn das Raumen entspricht im Sinne von Max Bense dem Sein: „Das Seiende raumt, soll bedeuten, daß Sein immer zugleich Raum ist, ganz gleichgültig, ob es sich dabei um physische, psychische, mathematische, logische oder metaphysische Phänomene handelt.“²⁶²

Das Ich bietet dem Chaos folglich die Stirn, indem es raumt. Indem es sich also Räume schafft, die in einer ganz bestimmten lokalen und bisweilen emotionalen Umgebungstiefe verortet sind. Der Raum ist in diesem Sinne nicht wie der Ort, der seinem Wesen nach auf den Punkt tendiert. Er ist eine Abfolge von Orten und nur so dem Bewusstsein überhaupt zugänglich. In ihm bewegt sich der Offline-Körper, der dem Bewusstsein so an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit erscheint, wodurch eine Verortung überhaupt erst möglich wird.²⁶³

Diese Verortung geschieht unablässig und gelingt nicht zuletzt dadurch, dass der Offline-Körper eine zweifache Verankerung erfährt. Erstens durch das Prinzip seiner eigenen, bereits erwähnten Körperkohärenz, die seine Einheit in den sich beständig verändernden Räumen gewährt. Zweitens durch die Unmöglichkeit einer Gleichortigkeit, die sich, anders als die Gleichzeitigkeit, der Vorstellungskraft des regulären Bewusstseins entzieht.²⁶⁴ Eine Ausnahme insbesondere des letzteren stellt die Symptomatik des Phantomschmerzes dar, wie sie unter anderem Hermann

261 Micheal de Certeau: „Praktiken im Raum“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, 8 Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1980), S. 343-353, hier: S. 345.

262 Bense: *Raum und Ich*, S. 19.

263 Vgl., ebd., S. 25.

264 Vgl., ebd.

Schmitz in seinen Ausführungen zur Amputation beschreibt. So kann das Phantomglied in der Empfindung beispielsweise in den Restkörper selbst eindringen, sich gleichzeitig in- und außerhalb des Offline-Körpers befinden oder die Undurchdringlichkeit von Gegenständen wie Wänden, Tischen etc. teilweise aufheben.²⁶⁵ Das Prinzip, dass an einem Ort nie zwei Körper gleichzeitig sein können, erfährt im Phantomschmerz folglich eine Erschütterung, die auch den Status des Restleibes verhandelbar werden lässt.²⁶⁶

Bei einer regulären Bewusstseinstätigkeit stößt der Offline-Körper hingegen zwangsweise an äußere Grenzen, die sowohl im physikalischen als auch im biologischen Verständnis körperbedingt sind. So entsteht der Offline-Körper einerseits an den Grenzen anderer Objektkörper, die ihm als leibfremd erscheinen (was nicht bedeuten soll, dass das Bewusstsein diese nicht integrieren kann). Andererseits ist er im Sinne Vilém Flussers selbst der Begrenzte, der nicht genügend Zeit zur Verfügung hat, um den ganzen Lebensraum zu erfahren. Während die Grenze des eigenen Lebensraumes der Tod ist, so ist der gemeinsame Lebensraum unendlich, ebenso wie die gemeinsame Lebenszeit unendlich ist.²⁶⁷ Auch hier lässt sich eine Wurzel menschlicher Extensionsbestrebungen erkennen, deren wesentliches Ziel vor allem auch das 'In-Reichweite-Bringen' von Lebensraum ist, der sich dem Subjekt in seiner Ausdehnung beständig entzieht. Denn zum Wesen des Raumes gehört – ebenso wie zur Natur eines physikalischen Körpers – das Ausgedehnt-Sein.²⁶⁸

Der Anthropos vermisst den Raum daher seit jeher und ist gleichsam selbst vermessen in der Annahme, ihn sich dadurch zu Eigen beziehungsweise etwas Eigenes daraus machen zu können. Insbesondere was die eigenen vier Wände betrifft, arrangiert er seinen Lebensraum als fein

265 Vgl. Schmitz: *System der Philosophie*, S. 18-19.

266 Zum Themenkomplex des Phantomschmerzes siehe auch: Craig Murray: *Amputation, Prosthesis Use, and Phantom Limb Pain: An Interdisciplinary Perspective*, New York [u.a.] 2010.

267 Vgl. Vilém Flusser: „Räume“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, 8 Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1991), S. 274-285, hier: S. 275.

268 Vgl. René Descartes: „Über die Prinzipien der materiellen Dinge“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, 8 Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1644), S. 44-57, hier: S. 44.

säuberliches Innen, das durch seine Überschaubarkeit und Kontrolle einem tendenziell unüberschaubaren und chaotischen Außen trotz. Doch kaum ist das Ich im Inneren, wird es immer darauf ankommen hinauszugelangen. Und kaum draußen, wird es wieder zurückkehren wollen (Enge und Weite). Ebenso wie Plessner es dem Subjekt zur Aufgabe gemacht hat, leibkörperlich einen Ausgleich zwischen Drinnen und Draußen herzustellen, so gilt es folglich, denselben Ausgleich auch räumlich zu bewerkstelligen. Gerade im Zuge der Digitalisierung treibt das Subjekt sich so gleichsam selbst in die Ausdehnung, will überall und nirgendwo zugleich sein und ist erfüllt von der Sehnsucht nach Raum, die letztlich eine Sehnsucht nach Einheit ist.²⁶⁹

Ob die Einheit des eigenen Offline-Körpers, die Einheit des selbigen mit einer verlustig geglaubten Natur oder die Einheit in der Vorstellung des neuen Vernetzungs-Topos, immer liegt ihr der Wille zur Verbindung zugrunde, der sich aus den eigenen organischen Grenzen speist. „Now we can always be elsewhere.“²⁷⁰, so formulierte Sherry Turkle den neuen topologischen Absolutismus des digitalen Subjekts, der dem Drang nach Ausdehnung zumindest psychisch konsequent Rechnung trägt und ebenso wie schon die Elektrizität ein Versprechen gibt. Dies ist das Versprechen, eine Welt zu erreichen und gleichsam selbst in Reichweite zu bringen, die weniger nacheinander existiert, also innerhalb unserer eigenen linearen Handlungskette, sondern ihr Wesen vielmehr in einem Nebeneinander findet, das sich unserer Wahrnehmung schon aufgrund seiner bloßen Fülle an Eindrücken entzieht: „Wir sind Zeitwesen geworden. Denn in uns hat sich eine Dominanz des Zeitbewußtseins herausgebildet. Daher verstehen wir selbst den Raum nur über das Zeitphänomen, über die Geradheit.“²⁷¹

Doch der Raum, sowohl der analoge als auch der digitale, ist keine Gerade. Er ist nicht wie ein Buch, das uns linear Seite für Seite seinen Inhalt enthüllt. Vielmehr ist er vielschichtig, hat Ecken, Winkel und Gänge und

269 Vgl. Bense: *Raum und Ich*, S. 35.

270 Sherry Turkle: *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*, New York 2011, S. 156.

271 Ebd., S. 29.

ist beinahe selbst ein Organismus, der uns umgibt und der uns nährt, denn Leib-Sein bedeutet Raum-Brauchen:

›Raum‹ kann nicht mehr eine niedrige Kiste sein, die auf dem Boden sitzt und durch welche die Zeit in Richtung Zukunft durchbläst. Eher hat ›Raum‹ eine Blase zu sein, die sich in die Zukunft hinausdehnt. Und ›Raum‹ hat nicht mehr ein Gerüst zu sein, innerhalb dessen sich Leben ereignet, oder ein Skelett, auf das sich das Leben stützt, um nicht zu zerfließen. Eher hat ›Raum‹ eine lebende Haut zu sein, die Informationen aufnimmt, sie speichert, verarbeitet, um sie weiterzugeben.²⁷²

Als konsekutiver Teil der Infosphäre wird der Raum folglich nicht mehr nur vom Boden her, rein geometrisch erlebt und verstanden, sondern bewegt sich gleichsam auf der vertikalen Achse Richtung Atmosphäre, oder genauer: Richtung Cloud. Nicht mehr die Definition oder die Grenze bestimmen sein Wesen, sondern vielmehr das Überschneiden, das Überdecken und das Ineinandergreifen unterschiedlichster analoger und digitaler Schichten.²⁷³ Insbesondere was die Separierung zwischen Off- und Online betrifft wird deutlich, dass spätestens mit dem sogenannten Internet der Dinge eine Verschiebung stattfindet, die Realität nicht mehr als bloßen Gegensatz zur Virtualität denkt. Vielmehr erfolgt ein Prozess der Verschmelzung, der eine zweifache Ausdehnung zur Folge hat. Erstens, eine horizontale, die sich konzentrisch um die eigene Körperachse arrangiert und sämtliche Objekte miteinander vernetzt. Das Subjekt findet sich hier inmitten unterschiedlichster externer Bewegungsimpulse, die es umgeben und die untereinander agieren, die einander bisweilen aber auch widersprechen können. Der Offline-Körper wird so zur Achse eines spiralförmigen Seins, das sich äußerlich gut um seine Mitte geordnet darstellt und sich beständig um sich selber dreht. Ein einschlägiges Beispiel wäre hier unter anderem die Nutzung von GoPros im Extremsport, im

272 Flusser: „Räume“, S. 282-283.

273 Vgl., ebd., S. 284.

Verlauf derer der Offline-Körper laut Winfried Gerling zum „center at rest“ und „immobile locus“ wird, um den sich die ganze Welt dreht.²⁷⁴

Und zweitens, eine vertikale, die uns das Internet als etwas imaginieren lässt, das von oben gedacht, wie eine Wolke über uns schwebt und den einstigen Mythos von Draußen und Drinnen, der ja ein zutiefst räumlicher ist, untergräbt. In diesem Sinne ist das Internet der Raum, der unseren vermeintlich realen Raum mehr und mehr zu infiltrieren beginnt. Es ist demzufolge auch der Raum, der die allgegenwärtige Nähe des Online-Körpers produziert, indem es dort Präsenz verlangt, wo der Offline-Körper keine hat. Wurde es ursprünglich noch als Parallelraum gedacht, den man durch Einwählen betreten und durch Auswählen verlassen kann, ist es im Verlauf seiner Historie zu einer Infosphäre geworden, die sich beständig in unseren Alltag schiebt. Das Internet befindet sich nicht mehr *im* Computer oder ist gar mit diesem gleichzusetzen. Vielmehr ist es dabei, den Sprung in alle Dinge zu vollziehen. Der dadurch erzeugte Sog bildet so eine Art informationellen Zylinder, der nicht zuletzt die beiden vormals distinkt wahrnehmbaren Bereiche Privatheit und Öffentlichkeit zunehmend miteinander verknüpft.

Dies gilt vor allem in den Räumen Sozialer Netzwerke, die aufgrund ihres Sichtbarkeitsimperativs das Subjekt dazu veranlassen, die eigene Präsenz zu zeigen. Die Sehnsucht nach dem Raum manifestiert sich hier unter anderem in einer doppelten 'Sehn-Sucht' (zu sehen und gesehen zu werden), die Privatheit schon deshalb als Defizit versteht, da sie im Sinne Raunigs eben jene „Entkoppelung vom Lebensnerv“²⁷⁵ bedeutet, die es im Digimodernismus zu vermeiden gilt. Im Spannungsfeld aus virtueller Sozialität und der Dominanz visueller Aspekte entsteht auf Facebook, Instagram, Snapchat und Co. so ein Korrelativ aus 'Sich-Sehen' und 'Andere-Sehen' sowie 'Gesehen-Werden'.²⁷⁶ Als wesentliches Strukturmerkmal erweist sich hier eine Ökonomie der Blicke, die ausgetauscht und zugeworfen beziehungsweise abgewendet oder entzogen werden. Sie bilden

274 Winfried Gerling: „Be a Hero: Self-Shoots at the Edge of the Abyss“, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 261-283, hier: S. 273.

275 Raunig: „Dividuen des Facebook“, S. 156.

276 Vgl. Frischling: *Alltag im digitalen Panopticon*, S. 10.

gleichsam selbst ein Netz, in das sich das Subjekt mehr oder minder freiwillig begibt. Im Fokus steht hier zumeist der suchende Blick, der Datenbanken durchforscht, Informationen ausfindig macht oder potentielle Attraktionen sichtet. Im Akt des Ab- und Umherschweifens wird er gerade in den Sozialen Netzwerken so zu einer Währung, die es zu vermehren sowie zu motivieren und insbesondere in Likes zu materialisieren gilt. Seinem Weg folgt das unablässige Scrollen, Wischen und Tippen der Hände, die sich unzählige Benutzeroberflächen erschließen und dadurch abermals unzählige Einblicke ermöglichen.

Zum Ziel dieser Blicke wird hierbei immer wieder der Online-Körper, der nicht mehr starr an die Objektgrenzen umliegender Dinge stößt, sondern in Prozessen der Verlinkung, Demontierung und Modifizierung beliebig addier- und kombinierbar erscheint. Man kann hier an GIFs oder Memes²⁷⁷ denken, oder aber an beliebig variierbare Snapchat- und Facebook-Filter, die mit dem Konzept der eigenen Körperkohärenz spielen. Der Online-Körper wirkt so deutlich fluider als der Offline-Körper, der sich zwar mitteilt, aber selbst nicht mitteilbar ist. Sein Modus ist der Zyklus, der des Online-Körpers die Zirkulation. Als zirkulierendes Bild ist er das Surrogat, mit dessen Hilfe der Offline-Körper in der Virtualität wahrnehmbar wird und das für ihn kommuniziert, sei es in Form eines Profilbildes, eines hochgeladenen Selfies oder eines kurzen YouTube-Clips. Hierbei gilt es anzumerken, dass sich die Blicke des Offline-Körpers selten aktiv mit denen des Online-Körpers instantan kreuzen. Denkt man beispielsweise an das Telefonieren via Skype, so verhindert es die technische Beschaffenheit der medialen Manifestationen, sich direkt in die Augen zu sehen. Man hat vielmehr die Wahl: Blickt man in die Kamera, so empfindet das der Andere zwar als ansehen, man selbst sieht dann jedoch den Anderen nicht mehr. Blickt man direkt auf den Anderen, so lässt sich dieser unmittelbar wahrnehmen, allerdings auf Kosten der Empfindung des direkten Blickes. Ein wirklicher Blickkontakt kommt so in den Sozialen Netzwerken kaum zustande, wodurch der konkrete Moment eines leiblichen Erblickt-Werdens nur noch in Form einer virtuellen Reaktion

277 Vgl. zum Thema Memes u.a. Patrick Breitenbach: „Memes: Das Web als kultureller Nährboden“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 29-50.

erfolgt, entweder durch die unmittelbare Gefällt mir-Angabe, den Kommentar unter einem Bild oder die plötzlich aufscheinende Messenger-Nachricht.

Ungeachtet dessen, wie die entsprechende Reaktion ausfällt, ist sie eine Notwendigkeit, um im blickkontakt-armen Raum der sozialen Vernetzung überhaupt ein Gefühl für das eigene 'In-Erscheinung-Treten' zu bekommen. Ein Post, der keinerlei Interaktion oder zumindest Reaktion hervorbringt, erzeugt letztlich den Eindruck eines leeren Raumes, in dem sich die Stimme des Postenden verliert. Sie wird dann zum Echo eines leeren, sinnlosen Geräusches, das nicht selten vom verunsicherten Subjekt aus der Chronik oder dem Chatverlauf gelöscht wird, denn nichts, so scheint es, ist schlimmer als der Widerhall der eigenen Stimme im resonanzarmen Raum. Insbesondere wenn es sich bei dem Post um einen Ausschnitt des eigenen Online-Körpers handelt, wird das lärmende Schweigen der Community besonders deutlich. Posts, die in diesem Sinne kein Engagement erzeugen, sind für die Algorithmen der Sozialen Netzwerke im Grunde digitale Kadaver, die über eine kaum nennenswerte Reichweite (*reach*) verfügen. Eingedenk des Bildes des Raumes als Zylinder ließe sich so zugespitzt formulieren, dass sich im wahrsten Sinne also alles um die eigene Reichweite 'dreht'. Dabei ist das Wort 'Reichweite' durchaus auch herrschaftlich als die Weite des eigenen Reiches zu verstehen, denn gerade im Bereich der Influencer (Blogger, Vlogger, Insta-Stars) wird deutlich, wie sehr die eigene Reach mit einer Deutungshoheit einhergeht und welche Markenmacht bisweilen hinter den einzelnen Personen steht. Je nachdem, wie hoch die eigene Gefolgschaft respektive Follower-Zahl ist, sind Influencer durchaus als mächtig in Bezug auf Identitätsentwicklung, Alltagsgestaltung und Normbildung zu bezeichnen. Insbesondere YouTube erscheint unter diesem Aspekt als nicht endendes Hochhaus, bestehend aus einer Diversität an Channels, die das digitale Subjekt gleich unterschiedlichster Räume frequentieren und erleben kann.²⁷⁸

278 Vgl. zum Thema YouTube u.a. Andam Kavoori: *Reading YouTube: The Critical Viewers Guide*, New York 2011 sowie Jean Burgess und Joshua Green: *YouTube: online video and participatory culture*, Cambridge 2018.

Wenn dem so ist, dass die Räume, in denen wir uns bewegen, in erheblicher Weise das prägen, was wir sind und wie wir uns verhalten, dann erscheint es umso notwendiger, die Raumstrukturen und -implikationen von Sharing-Plattformen genauer zu beleuchten. Hierfür ist es lohnend mit André Leroi-Gourhan zu reflektieren, wie sich der Anthropos grundsätzlich seine Welt erschließt: „Die Wahrnehmung der umgebenden Welt erfolgt auf zwei Wegen, der eine ist dynamisch und besteht darin, den Raum zu durchqueren und dabei von ihm Kenntnis zu nehmen, der andere Weg ist statisch und gestattet es, um sich herum die aufeinanderfolgenden Kreise anzuordnen, die sich bis an die Grenzen des Unbekannten erstrecken.“²⁷⁹

Darauf Bezug nehmend lässt sich die Wahrnehmung der umgebenden Lebensrealität als eine deutlich leibkörperlich geprägte feststellen, die sowohl von kinetischen Bewegungsvektoren als auch von mentalen Gestaltungssektoren abhängig ist. Ziel beider Bestrebungen ist die Erweiterung des eigenen Radius, in dessen Bahnen sich beständig Raumerfahrung ereignet. Während das leibkörperliche Durchqueren von Räumlichkeiten zumeist als psychische und vor allem physische Erfahrung verstanden wird, die sensorisch-herausfordernd und resonanzreich ist, gilt die konzentrisch-mentale Erschließung virtueller Lebensrealitäten, wie sie beispielsweise in der Nutzung der (digitalen) Medien erfolgt, zumeist als erfahrungs- und resonanzärmer. Dies vor allem, da der Offline-Körper dort durch die virtuelle Inkarnation zwar noch vorhanden, aber eben nicht mehr der eigentlich handelnde ist.

Die Transformation des Offline-Körpers in seine zahlreichen Online-Körper ließe sich so mit Becker als eine „Loslösung vom Physischen“ verstehen, die durch „die mediale Vermittlung des Kontakts mit der Welt“ entsteht.²⁸⁰ Laut Becker schwinde sich das Subjekt in „solipsistischer Weltabkehr“ zunehmend zum Beherrscher einer Welt auf, die „vornehmlich als medial vermittelte oder als diskursive Konstruktion in Erscheinung

279 André Leroi-Gourhan: „Die symbolische Domestikation des Raums“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main 2015 (1965), S. 228-243, hier: S. 234.

280 Becker: „Cyborgs, Robots und »Transhumanisten«“, S. 63.

tritt“.²⁸¹ Die direkte Erfahrung und die Benutzung von Medien werden hier also als zwei Bereiche gesehen, die in der Regel als unvereinbar gelten, da es (bis jetzt) keinen Ersatz gibt für das konkrete Sich-Erfüllen einer potentiellen Erfahrung am eigentlichen Offline-Körper. Hartmut Winkler unterscheidet in diesem Kontext zwischen einer Realerfahrung und einer Medienerfahrung, welche er wie folgt definiert:

Während Erfahrung Anwesenheit, Beteiligt- und Involviertsein verlangt und als subjektiv ›unmittelbar‹ erlebt wird, operieren Medien und Zeichen auf Distanz. ›Unmittelbarkeit‹ und ›Vermittlung‹ treten sich damit gegenüber. Gleichzeitig gehen die meisten unserer Orientierungen, Überzeugungen und Wissensbestände gerade nicht auf Erfahrung, sondern auf Medienerfahrung zurück. Die Realerfahrung wird durch Zeichen und Medien tiefgreifend strukturiert.²⁸²

Sowohl Becker als auch Winkler markieren demnach eine eindeutige Trennung zwischen real-erlebter und medial-vermittelter Erfahrung, was insbesondere im Kontext Sozialer Medien immer wieder zu einer Abwertung der darin positionierten Erlebnisräume führt.²⁸³ Ein Grund hierfür ist das immer wieder postulierte, deutliche Auseinanderfallen der beiden Bereiche Ort und Präsenz, die jedoch weniger medial- als vielmehr biologisch-bedingt erscheinen:

IKT [Informations- und Kommunikationstechnologien, F.W.] vergrößern den Unterschied zwischen Ort und Präsenz des Selbst. Ein lebender Organismus wie etwa eine Spinne ist nur dort kognitiv präsent, wo er als ein verkörpertes und eingefügtes Informationsverarbeitungssystem seinen Ort hat beziehungsweise verortet ist. Ein lebender Organismus, der ein Bewusstsein von seinen Informationsprozessen hat, beispielsweise ein träumender Hund, kann in solchen Prozessen präsent sein [...], während er sich woanders befindet [...]. Ein Selbst allerdings – das heißt ein lebender Organismus, der seine

281 Ebd.

282 Hartmut Winkler: *Basiswissen Medien*, Frankfurt am Main 2008, S. 243.

283 Vgl. hierzu auch Jürgen Raab und Hans-Georg Soeffner: „Körperlichkeit in Interaktionsbeziehungen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 166-188, hier: S. 170.

eigenen Informationsprozesse und seine eigene Präsenz in ihnen bewusst erlebt – kann wählen, wo er sein will.²⁸⁴

Der Anthropos hat folglich grundsätzlich die Möglichkeit, anderswo (mental) präsent zu sein als an dem Ort, an dem er sich leibkörperlich befindet, was in diesem Sinne nichts anderes bedeutet, als die willentliche Trennung von Leib und Geist. Obgleich beide in einer unablässigen Interaktion miteinander stehen und sich anhand diversester Wechselwirkungen konfigurieren, kommt es insbesondere im Prozess der Immersion so zu einem Auseinanderdriften beider Entitäten, wodurch es überhaupt erst zu Vorwürfen hinsichtlich eines Eskapismus oder einer Lebensvermeidung durch Medien kommen kann. Auf einer basalen Ebene betrachtet spielt es hier jedoch keine Rolle, um welches Medium es sich handelt, da jedes einzelne von ihnen diesen Prozess in Gang setzen kann. Ja im Grunde braucht man hierfür nicht einmal technische Medialität als solche, da das Bewusstsein an sich bereits eine ähnliche Trennung zwischen psychischer Abwesenheit und physischer Anwesenheit vollführen kann. Augen konnten schon immer weit geschlossen sein. Gerade die Koppelung der digitalen Medien an den menschlichen Offline-Körper führt allerdings dazu, dass es zu permanenten Berührungspunkten zwischen On- und Offline kommt. Das ununterbrochene Prozessieren der medialen Manifestationen führt so quasi zu einer Parallelität der Existenzen, deren radialer Fokus sich wiederum axial verschieben lässt. Während unsere Präsenz hierbei eine virtuell-globale Reichweite erlangen kann, bleibt unser materieller Offline-Körper der klassischen Physik verhaftet und hüllt sich – zumindest vordergründig – in Passivität.

Da unsere Präsenz jedoch nicht gleichzeitig überall sein kann, hat sich das digitale Subjekt diverse Anwesenheitssurrogate geschaffen, mit Hilfe derer es eine Art digitales Raummanagement betreibt. Zu nennen wären hier unter anderem visuelle Repräsentationen wie das Profilbild und Selfies oder aber referentielle wie E-Mail-Adressen oder Messenger-Profile. Das gleichzeitige Vorhandensein von Surrogat und eigenem Selbst führt

284 Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 101-102.

jedoch dazu, dass die Grenzen zwischen beiden zunehmend verschwimmen und so registriert Rushkoff zurecht, dass

[...] [e]ven though we may be able to be in only one place at a time, our digital selves are distributed across every device, platform, and network onto which we have cloned our virtual identities. The people and programs inhabiting each of these places relate to our digital addresses and profiles as if they were the original. The question is always 'Why hasn't he answered my email?' and never 'When will he log on to the Internet and check the particular directory to which my text was copied.'²⁸⁵

Dem homo digitalis ist es ergo tatsächlich gelungen, seine lokalen Grenzen durch geschicktes Auslagern und Kopieren seiner Identität auszuweiten. Obgleich er durch die Vernetzung so jederzeit alles empfangen kann, bleiben Aufnahmefähigkeit, Fokus und Aufmerksamkeit weiterhin nicht nur einer gewissen Linearität unterworfen (allen Multi-Tasking-Bekundungen zum Trotz), sondern darüber hinaus auch hochgradig begrenzt. Turkles bereits rezitierte Sentenz "now we can always be elsewhere" ließe sich so im Hinblick auf die aktiv-bewusste Handlungsebene noch um ein "but not at the same time" ergänzen. Um überhaupt die Möglichkeit zu haben, den stetigen Ebenenwechsel zu vollziehen, muss der Kontakt mit den unterschiedlichen medialen Schnittstellen nahtlos ineinander übergehen. Dies führt wiederum dazu, dass wir nicht nur selbst potentiell überall sein können, sondern dass dieses 'Überall' gleichsam durchgehend bei uns sein kann, und so ist die Unterbrechung des Augenblicks immer nur ein Nachrichtensignal weit entfernt, bereit, sämtliche Präsenz vom eigentlichen Ort abzusondern. Den Sozialen Netzwerken kommt hier eine besondere Rolle zu, da sie einen Raum bieten, der permanent aktiv ist und dadurch grundsätzlich zu jeder Tages- und Nachtzeit in eine Interaktion treten und eine Reaktion provozieren kann. Der Offline-Körper gerät so in einen Bereitschaftsmodus, der physische Distanz durch virtuelle Nähe auszugleichen hat. Besonders deutlich wird dies, wenn nicht einmal mehr darauf gewartet wird, dass die mediale Schnittstelle agiert, sondern man selbst einer Art Kontrolltätigkeit verfällt

285 David Rushkoff: *Present Shock: When everything happens now*, New York 2013, S. 72.

und fortwährend sämtliche Interaktionsräume überprüft.²⁸⁶ Der zwanghafte Charakter, der dadurch entstehen kann, wurde bereits im Hinblick auf Crarys Ausführungen zum Schlafmodus erwähnt. Räumlich betrachtet gilt es zu ergänzen, dass das Subjekt durch die Nutzung Sozialer Netzwerke zwar potentiell unendliche Raummöglichkeiten hat, von diesen jedoch auch nie ganz abgekoppelt ist. Es ist in diesem Sinne ganz ähnlich jenes schlechtweggekommenen Wesens Bachelards, das sich seine Handlungsräume im wahrsten Sinne einverleibt und mit sich trägt, auch wenn es gerade nicht aktiv in ihnen präsent ist.²⁸⁷

Denn nicht nur der Anthropos formt und gestaltet seine Räume, die Räume formen und gestalten auch den Anthropos. Hält dieser sich vornehmlich in ruhigen Räumlichkeiten auf, wird er gleichsam selbst ruhig in den eigenen Körperräumen verweilen. Produziert er sich hingegen unablässig selbst und fühlt den Inszenierungs-Druck von beispielsweise hierarchisch-strukturierten Räumen, so werden sich auch seine eigenen Körperräume beständig verschieben und anpassen müssen. Umso entscheidender erscheint inmitten dieses physischen und psychischen Auf- und Umräumens im wahrsten Sinne ein Rückzugs-Punkt, von dem aus die umliegende Welt geordnet werden kann. Es ist dies seit jeher die Wohnstätte, die nach Leroi-Gourhan Ausdruck einer dreifachen Notwendigkeit ist: Erstens, eine technisch effiziente Umgebung zu schaffen. Zweitens, dem sozialen System einen Rahmen zu geben und drittens, im umgebenden Universum von einem Punkt her eine Ordnung zu schaffen.²⁸⁸

Was aber ist die Wohnstätte des digitalen Subjekts? Was bedeutet es überhaupt, in einer sich unablässig digitalisierenden Welt zu wohnen, in der Dinge sich zunehmend nicht mehr befinden, sondern nur noch gefunden werden? Was sind das für Räume, die sich kontinuierlich in subjektive Lebensrealitäten weben und wie schafft es das digitale Subjekt, in der Fluidität von Grenzen und den wachsenden Singularitäts-Imperativen auf Dauer überhaupt ein Gefühl für Raum und Zeit zu behalten? Oder mit

286 Vgl. hierzu auch das Phänomen des 'phantom vibration syndroms', u.a. bei Rushkoff: *Present Shock*, S. 99.

287 Vgl. Bachelard: *Poetik des Raumes*, S. 104.

288 Vgl. Leroi-Gourhan: „Die symbolische Domestikation des Raumes“, S. 232.

Bachelard gesprochen: „Wo soll man wohnen in diesem Drama der inneren Geometrie?“²⁸⁹

2.2.1.1 Im Spiegelkabinett: Digitale Doppelgänger und das eigene Bild

Die digitalen Räume des sich in einem andauernden Projektstatus befindenden, digitalen Subjekts stellen gleichsam selbst Endlos-Schleifen dar, die es immer wieder neu zu gestalten gilt. Während in der Phase des ersten kommerziellen Internet-Booms in den 1990er Jahren das Spiel mit Identitäten und fiktiven Nicknames dominierte, hat sich heute vorläufig ein Umgang mit dem Social Web etabliert, der auf Authentizität, Sichtbarkeit und Überprüfbarkeit abzielt. Im Zentrum steht hier das digitale Bild, das die singuläre Evidenz des Offline-Körpers zugunsten einer multiplen Präsenz des Online-Körpers verlässt. Diese Online-Körper werden zumeist in autonomer Eigenregie erzeugt und verbreitet. Ihre Gangart ist nicht der Singular, sondern das Plural. Dies wird insbesondere am Phänomen Selfie deutlich, das meist in einer Vielzahl produziert wird und sich Prozessen der Sortierung und Filterung zu unterziehen hat. Das Selfie ist gemäß seiner populärsten Definition „a photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and uploaded to a social media website“²⁹⁰. Diese Art von Bildgenerierung wird überwiegend mit ausgestrecktem Arm, einem Selfie-Stick oder vor einem Spiegel realisiert, wodurch man die abgebildete Person nicht nur als Person, sondern auch beim Abbilden ihrer Person sieht. Kurz: Die „Person, die man sieht, zeigt den Prozess, durch den man sie sieht.“²⁹¹

Doch das Selfie wird nicht nur des Öfteren mithilfe eines Spiegels produziert, sondern gibt sich gleichsam selbst den Anschein eines Spiegelbildes. „When looking at the smartphone’s screen in the course of taking a

289 Bachelard: *Poetik des Raumes*, S. 216.

290 Definition ‘Selfie’ Oxford Dictionaries, <https://www.bbc.com/news/uk-24992393> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

291 Jörg Astheimer, Klaus Neumann-Braun, und Axel Schmidt: „MyFace: Die Porträtfotografie im Social Web“, in: Klaus Neumann-Braun und Ulla P. Autenrieth (Hrsg.): *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web: Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook & Co*, Baden-Baden 2011, S. 79-122, hier: S. 113.

selfie, what initially appears to us is our mirror image”²⁹², stellt beispielsweise Hagi Kenaan fest und auch Jens Ruchatz merkt an, dass “[t]he photographs often make it look like the person taking the selfie is looking into a hand mirror”²⁹³. Diese Konnotation ist es mitunter auch, die der Generation Y den Vorwurf eingebracht hat, narzisstischer und egozentrischer zu sein als alle Generationen vor ihr. Gesprochen wird hier unter anderem von einem “surface self”²⁹⁴, das als Oberflächenerscheinung die Sozialen Netzwerke flutet und das Echte beständig in eine Pose umwandelt.²⁹⁵ Aber auch von einer „Narzissifizierung der Wahrnehmung“²⁹⁶, die dazu führe, dass Bilder zu einem von vielen „entleerten Wegwerfprodukten“²⁹⁷ verkämen. Wer Selfies jedoch rein als Ausdruck von überbordendem Narzissismus und Egozentrismus wertet, verkürzt gemeinhin ihre Bedeutung, denn das Phänomen Selfie ist weit mehr als die bloße Bildwerdung der Abschaffung des Seins zugunsten des Scheins respektive der Wirklichkeit zugunsten der Pose. Vielmehr ist es eingewoben in eine Geschichte der Bildgebung, im Zuge derer der Offline-Körper seit jeher dem Phantasma einer piktoralen Verewigung unterliegt.²⁹⁸ Ob Malerei, bildende Kunst oder Fotografie, immer verspricht das Subjekt fasziniert zu sein vom eigenen Abbild, von der Fähigkeit sich dort zu sehen, wo es nicht ist und von einem mimetischen Außen, dass das Labil-Fleischliche zumindest oberflächlich überdauern kann. Dass die Haut hierbei nicht zwangsläufig die Grenze bildet, wurde bereits erwähnt. Vor allem bildgebende Verfahren wie das Röntgen, die Magnetresonanztomografie (MRT) oder die Elektroenzephalografie (EEG) dienen seit langem der Erschließung leibkörperlicher Prozesse und dem 'Nach-Außen-

292 Hagi Kenaan: “The Selfie and the Face”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 113-130, hier: S. 122.

293 Jens Ruchatz: “Selfie Reflexivity: Pictures of People Taking Photographs”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 49-82, hier: S. 51.

294 Ben Agger: *Oversharing: Presentations of Self in the Internet Age*, New York 2012, S. 5.

295 Vgl. Martin Altmeyer: *Video(r) ergo sum! Ich werde gesehen, also bin ich*, http://www.lptw.de/archiv/vortrag/2002/altmeyer_martin.pdf [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

296 Han: *Im Schwarm*, S. 37.

297 Cray: *24/7*, S. 35.

298 Vgl. hierzu auch Wolfgang Ullrich: *Selfies: Die Rückkehr des öffentlichen Lebens*, Berlin 2019.

Tragen' selbiger. Waren diese Verfahren ursprünglich im Bereich medizinischer Notwendigkeit verortet, so gelangen sie heute zunehmend in die Sphäre individueller Möglichkeit. Gleich der Fotografie, die seit der Digitalisierung und der Verbreitung portabler medialer Manifestationen längst Eingang in die jeweils eigene Alltäglichkeit gefunden hat, ermöglichen technische Innovationen, insbesondere im Bereich Self-Tracking, einen neuartigen Umgang mit körper-produzierter Bildlichkeit. Egal ob EEG-Headsets, wie *iBrain* oder *MindWave*, Smartwatches, von Samsung oder Apple, oder aber intelligente Textilien wie die *Sensoria Fitness Socks* oder das Vitaldaten wie Herzfrequenz, Herzfrequenzvariabilität und Atmung messende Shirt *Hexoskin* der kanadischen Firma Carré Technologies – den eigenen Körper nicht nur von außen, sondern auch von innen zu portraituren ist Trend. Möglich macht dies nicht zuletzt das Internet der Dinge, das unterschiedlichste Akteure – egal ob biologischer oder technischer Natur – dazu befähigt, sich unentwegt auszutauschen.

Selfies erscheinen vor diesem Hintergrund als ein weiteres Symptom eben jener grundlegenden Imago-Bedürftigkeit, mit der sich der Anthropos auch in der Digitalisierung ein Gesicht zu verleihen sucht. Dies auch im wörtlichen Sinne, denn so Kanaan: “Interestingly, what serves as our most immediate *carte de visite*, our point of entry into the public visual sphere – the face – is something to which we ourselves do not have direct access. Our face escapes us.”²⁹⁹ Kanaan sieht hierin einen wesentlichen Grund für die Faszination gerade am Selfie, da die eigene “inability to have a direct view of our face” zu einer “deep dissatisfaction, curiosity, desire, and sometimes obsession to see more than our body allows us to see” führe.³⁰⁰ Derart verstanden wären Selfies der bildgewordene Wille, das eigene Gesicht zu sehen, was uns im Alltag, angesichts unserer leibkörperlichen Anatomie, grundlegend verwehrt bleibt. Außer wenn man das eigene Ich als Abbild betrachtet, wie es im Prozess des Sich-Spiegelns geschieht.

Wie wichtig gerade der Akt des Spiegelns auch entwicklungspsychologisch ist, wurde oft herausgestellt. Am prominentesten im sogenannten

299 Kanaan: “The Selfie and the Face”, S. 119.

300 Ebd., S. 121.

Spiegelstadium von Jacques Lacan, anhand dessen deutlich wird, wie elementar notwendig die Spiegelung als empathische Antwort auf das eigene Dasein und Sosein ist. Das Kind tritt in diesem Prozess in einen Dialog mit sich, dessen Ergebnis nicht mehr das zerstückelte Bild eines Quasi-Körpers ist, sondern das Wahrnehmen einer lebendigen Einheit. Um ein sicheres, kohärentes Bild seiner selbst und – damit eng verbunden – ein kohärentes Körperbild sowie ein Gefühl persönlicher Identität entwickeln und vor allem aufrechterhalten zu können, bleibt das Ich zeit lebens angewiesen auf Bilder.³⁰¹ Sie erst erlauben die Modellierung von Einheiten geringerer Mächtigkeit zu einer Einheit höherer Mächtigkeit, die nicht verstanden werden kann, wenn man ihre Teile isoliert und unabhängig von diesen ihren Beziehungen zueinander betrachtet.³⁰² Eingedenk der spiegelbildlichen Konnotation, die Selfies respektive Smartphones aufweisen, überrascht es daher nicht, dass Han das Smartphone als eine Art digitalen Spiegel zur postinfantilen Neuauflage des Lacanschen Spiegelstadiums sieht.³⁰³ Ich sehe mich, also bin ich.

Die digitalen Spiegel-Metaphern sind hierbei allgegenwärtig. So spricht Jansen beispielsweise von einer „digitale[n] Spiegelwelt“³⁰⁴ und auch Stefan Selke stellt im Hinblick auf das Smartphone fest: „Noch nie hatten Menschen einen derart tiefen Spiegel, in den sie schauen konnten.“³⁰⁵ Doch was hat es mit dem Spiegel eigentlich genau auf sich? Welche Bedeutungsfelder eröffnet er, und ist es gerechtfertigt von Sozialen Netzwerken als Spiegelkabinette zu sprechen?

Um sich einer Beantwortung dieser Fragen zu nähern, erscheint es zunächst notwendig, den Spiegel selbst in den Fokus zu rücken. Wirft man hierbei einen Blick auf Michel Foucaults Unterscheidung in Utopien und Heterotopien, die letztlich im Spiegel als Ort des 'Sowohl-als-Auch' kulminiert, so findet man bereits eine ganze Reihe an grundlegenden

301 Vgl. Demuth: *Fleisch*, S. 186-187.

302 Vgl. Elias: *Die Gesellschaft der Individuen*, S. 23.

303 Vgl. Han: *Im Schwarm*, S. 34.

304 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 11.

305 Stefan Selke: *Lifelogging: Wie die digitale Selbstvermessung unsere Gesellschaft verändert*, Berlin 2014, S. 13.

Gesichtspunkten, die sich in Bezug auf Soziale Netzwerke produktiv anwenden lassen. Foucault führt die Position des Spiegels wie folgt aus:

Und ich glaube, daß es zwischen den Utopien und diesen andern Plätzen, den Heterotopien, eine Art Misch- oder Mittlerfahrtung gibt: den Spiegel. Der Spiegel ist nämlich eine Utopie, sofern er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut; ich bin dort, wo ich nicht bin, eine Art Schatten, der mir meine eigene Sichtbarkeit gibt, der mich mich erblicken läßt, wo ich abwesend bin: Utopie des Spiegels. Aber der Spiegel ist auch eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich bin, da ich mich dort sehe; [...].³⁰⁶

Was zunächst auffällt, ist, dass der Spiegel als ein „Ort ohne Ort“ bezeichnet wird, folglich als eine Art 'Nicht-Ort' erscheint, weil das, was er zeigt, keine eigenständige physikalische Materialität besitzt. Er ist in diesem Sinne zwar vorhanden, entwirft aber einen Raum, den es an der Stelle, wo er ihn entwirft, eigentlich nicht real-existent gibt. Versucht man nun dieses Konzept vornehmlich auf Soziale Medien zu übertragen, so fällt auf, dass diese in ähnlicher Weise operieren. Denn auch Soziale Medien sind in ihrer konkreten medialen Manifestation zunächst zwar durchaus vorhanden, sie zeigen das Ich jedoch zusätzlich in Räumen, von denen man nicht ohne weiteres in der gleichen Art behaupten würde, dass sie 'real' sind. Egal ob das gestreamte Bild der Live-Übertragung oder das gerade entstehende Selfie, der Online-Körper befindet sich immer dort, wo der Offline-Körper nicht ist. Foucault benutzt hier bereits das Adjektiv „virtuell“, das seiner Bedeutung nach schon impliziert, dass etwas in Wirklichkeit nicht vorhanden ist. Der Spiegel respektive die mediale Manifestation erschafft so eine zweite Welt, die in Bezug auf die erste hochgradig ähnlich, aber gleichzeitig auch hochgradig unähnlich ist.

Nun könnte man argumentieren, dass Soziale Medien, anders als der Spiegel, ja gerade nicht ausschließlich instantan dasselbe (beispielsweise in Form von Selfies oder Videos) zeigen, sondern vielmehr in

306 Michel Foucault: „Andere Räume“, in: Karlheinz Barck u.a. [Hrsg.]: *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1992 (1967), S. 34-46, hier: S. 39.

grundlegend andere Räume führen, für die es im Offline kein unmittelbar zu spiegelndes Pendant gibt. Dies ist durchaus nicht von der Hand zu weisen, jedoch sollte man etwas nicht außer Acht lassen: Unsere eigene Medienbiografie. Denn auch der homo digitalis verbindet seine Lebensbiografie mit seiner Mediennutzung und er tut dies im Sinne Scheffers in einer „endlos autobiographischen Tätigkeit“³⁰⁷. Die daraus entstehende Medienbiografie macht deutlich, dass wir uns im Verlauf unserer Mediennutzung widerspiegeln. Das bedeutet, dass wir frei nach dem Motto „zeig mir deine Medien und ich sage dir, wer du bist“ greifbar werden. Besonders auffällig wird das, wenn man sich in die Struktur der Sozialen Netzwerke begibt, denn diese arbeiten im Wesentlichen mit individuell-personalisierten Profilen. Natürlich führen Facebook, Instagram, YouTube und TikTok nicht in Räume, die identisch mit denen im Offline sind. Als Teil der sogenannten Filter Bubble spiegeln sie jedoch wider, was man selbst in ihr Netzwerk einspeist. So zeigt die Auswahl meiner Suchergebnisse bei Google nicht nur bloße Suchergebnisse bei Google, sondern gerade *meine* Suchergebnisse. Ebenso erzeugt das Teilen wichtiger Lebensereignisse auf Plattformen wie Facebook in seiner Konsequenz nicht irgendein Leben, sondern gerade *mein* Leben, offenbaren abonnierte YouTube-Channel nicht irgendeinen Musikgeschmack, sondern gerade *meinen* Musikgeschmack. Folglich lässt sich durchaus sagen, dass besonders der Bildschirm des medialen Endgeräts grundsätzlich nichts anderes ist als ein Spiegel, da wir durch ihn eine permanente Selbstspiegelung sowie „Selbstaueinandersetzung“³⁰⁸ bewerkstelligen können. Selbst der schwarze Bildschirm des Smartphones spiegelt noch unser eigenes Gesicht wider.

Speziell Soziale Netzwerke, aber auch Medien im Allgemeinen, halten dem vernetzten Benutzer ergo permanent den Spiegel vor und offenbaren nicht nur diesem ein Abbild seiner selbst, sondern auch jedem, der zufällig oder ganz bewusst mit hineinsieht. Wurde anfänglich festgestellt, dass ein Körper Sichtbarkeit erzeugt, so wird jetzt zusätzlich erkennbar, dass auch Soziale Medien selbiges leisten, indem sie einerseits den Online-

307 Scheffer: *Interpretation und Lebensroman*, S. 24.

308 Jan-Hinrik Schmidt: „Linked: Vom Individuum zur Netzgemeinschaft“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015. S. 83-96, hier: S. 90.

Körper selbst und andererseits das Innere dieses Körpers in Form von Interessen, Erinnerungen und Gefühlen wiedergeben. Was Käte Meyer-Drawe also speziell über Maschinen sagt, nämlich dass sie „Spiegel der Menschen“, „Doppelgänger“ und „materialisierte Selbstauffassungen“ seien, lässt sich infolgedessen problemlos auf die digitale Mediennutzung und den Online-Körper übertragen.³⁰⁹ Folgt man diesem Gedankengang, so ist es nur konsequent, dass das Subjekt in der Infosphäre anhand seines Mediengebrauchs versucht, eine Vorstellung von der eigenen Identität zu erhalten. Als „Kunstwerk, das wir aus dem spröden Material des Lebens formen wollen“³¹⁰, erweist sich die Suche nach selbiger als eine in außerordentlicher Weise durch Medien vollzogene. Die Vorstellung von Konsistenz, Logik und Harmonie, die mit dem Konzept einer kohärenten Identität einhergeht und die gerade immer nur bei anderen als realisiert empfunden wird, ist jedoch eine, die dem Strukturprinzip des Mediums als Spiegel diametral gegenübersteht.³¹¹ Denn ein Spiegel reflektiert, was man ihm zeigt. Was man ihm nicht zeigt, kann er nicht wiedergeben. Der Spiegel ist demnach ein Instrument des Augenblicks, das sich durch Flüchtigkeit und Punktualität auszeichnet, weniger durch Permanenz und Geschichtlichkeit. Er kultiviert das 'Sein' und nicht das 'Werden'. Zwar erzählt auch das Spiegelbild eine Geschichte, aber es tut dies nur solange, wie man ihm Inhalte ermöglicht. Identität hingegen ist etwas, das sich im Verlauf der eigenen Lebensgeschichte bilden muss und die nur im Prozess retrospektiv-narrativer Verknüpfung entstehen kann. Sie ist demgemäß ein Verlaufsprodukt, das nur in seiner Geschichtlichkeit erfasst werden kann. Mediale Identität ist infolgedessen immer punktuelle Identität. Sie ist vorläufig, nicht endgültig, ist also wie das 'Projekt Ich' ein sich andauernd fortsetzendes.

Dies ist ein Aspekt, warum Soziale Netzwerke in Zeiten digitalen Projekt Denkens nach wie vor Konjunktur haben und vermutlich auch in naher Zukunft wenig an Beliebtheit einbüßen werden. Sie sind unter diesem Gesichtspunkt symptomatisch für eine Gesellschaft, in der Identität nichts mehr ist, das man in introspektiver Eigenschau mit sich selbst

309 Meyer-Drawe: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, S. 28.

310 Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 100.

311 Vgl., ebd.

verhandelt, sondern gerade etwas, an dem öffentlich gearbeitet wird. Somit sind sie genau das, was Hannelore Bublitz aufbauend auf Michel Foucault unter „Technologien des Selbst“ versteht:

In der Gegenwartsgesellschaft bilden sich verstreute Komplexe von Technologien des Selbst, deren Gemeinsamkeit eine *subjektive Selbstreferentialität* ist. Konstitutiver Bestandteil dieser Selbsttechnologien ist es, primär *eine Beziehung zu sich selbst* herzustellen. Zentrales Kennzeichen ist die Experimentier- und Stilisierungsfähigkeit im Umgang mit sich selbst. Es handelt sich um die »kulturelle Form eines experimentellen Subjekts, das sich selbst nicht als gegeben, sondern immer wieder als hervorzubringendes betrachtet und sich darin trainiert, mit diversen Repräsentationen und Sinneswahrnehmungen ergebnisoffen zu hantieren [...]«. ³¹²

Das digitale Subjekt will folglich eine Beziehung aufbauen, sowohl zu anderen aber vor allem zu sich selbst. Selfies auf Instagram oder Videos auf TikTok sind in diesem Sinne auch Werkzeuge zur eigenen Subjektmodellierung, die sich in der Spannung von Selbstkreation und marktförmig organisierter Anerkennung vollzieht. Die schiere Fülle an Foto- und Videomaterial reduziert Individualität jedoch nicht selten auf Beliebigkeit und visuelle Stereotypen. Es scheint geradezu ein wesentliches Charakteristikum des Selfies selbst zu sein, nicht singular, sondern plural in Erscheinung zu treten, was bereits im Prozess der Selfie-fizierung des Offline-Körpers deutlich wird. Da Selfies meist in einer Vielzahl produziert werden, stehen sie immer in einer Reihe von Bildern, die nicht gepostet werden und entweder als digitale Datenleichen auf Smartphones ihr Dasein fristen oder sofort wieder gelöscht werden. Zurück bleibt diejenige Reflexion des eigenen Selbst, die im verschwommenen Raum Sozialer Netzwerke die vermeintlich beste Sichtweite garantiert.

Selfies sind ergo nicht nur ein Mittel, fremdes Feedback zu erzeugen, sondern gleichsam Auslöser eines internen Dialogs zwischen mir und mich, zwischen Benutzer und Bild sowie letztlich zwischen Offline- und Online-Körper. ³¹³ Besonders deutlich wird dies, wenn man das Selfie

312 Hannelore Bublitz: *Im Beichtstuhl der Medien: Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*, Bielefeld 2010, S. 110-111.

313 Vgl. Kenaar: „The Selfie and the Face“, S. 105-107.

aufbauend auf Bröckling als Symptom für das Bild vom Selbst als Faltung sieht:

Genau darauf zielt das Bild vom Selbst als Faltung, d.h. als mehr oder weniger flüchtige oder stabile Form des Sich-zu-sich-in-Beziehung-Setzens. Eine Falte bezeichnet ein Verhältnis von Innen und Außen, bei der beide Seiten nur von der Beziehung zur jeweils anderen her zu denken sind. Das Innere ist nichts anderes als ein auf sich selbst zurückgewendetes Äußeres – und umgekehrt.³¹⁴

Das Subjekt faltet sich im Prozess seiner virtuellen Inkarnation also unablässig selbst: es streift Ecken und Kanten glatt, will sich entfalten, dreht und wendet sich oder faltet sich und andere zusammen oder zurecht. In seiner Konsequenz wird dem so auf sich selbst zugewandten Subjekt der Sozialen Netzwerke nicht selten vorgeworfen, dass es während seines 'In-Beziehung-Setzens' einer egozentrischen Innenwendung verfällt, die die „spannungsreiche Andersartigkeit des Nicht-Eigenen“³¹⁵ zunehmend ausblendet. Es ist dies im Grunde der Vorwurf eines Verlustes des Anderen zugunsten des Eigenen. Den Nährboden für diese Entwicklung stellen laut Han vor allem auch Soziale Netzwerke zur Verfügung, die selbst wiederum Ausdruck einer neuen Positivgesellschaft seien:

Die Gesellschaft der Negativität weicht heute einer Gesellschaft, in der die Negativität zugunsten der Positivität immer weiter abgebaut wird. So manifestiert sich die Transparenzgesellschaft zunächst als eine *Positivgesellschaft*. [...] Das allgemeine Verdikt der Positivgesellschaft heißt ›Gefällt mir‹. [...] Die Positivgesellschaft meidet jede Spielart der Negativität, denn diese bringt die Kommunikation ins Stocken. Ihr Wert misst sich allein an der Menge und Geschwindigkeit des Informationsaustausches.³¹⁶

Ebenso wie Parisers Filter Bubble umschließt die Positivgesellschaft demnach das digitale Subjekt und duldet darüber hinaus keinerlei Störfaktoren, die den Informationsaustausch verzögern oder gar zum Stocken bringen könnten. Folglich stellt der Andere in Form eines realen

314 Bröckling: *Das unternehmerische Selbst*, S. 34.

315 Barbara Becker: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«“, S. 63-64.

316 Byung-Chul Han: *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2012, S. 5-17.

Gegenübers für den „Raum der Positivität“ eine Bedrohung dar, da er sich nicht kontrollieren lässt und dadurch Gefahr läuft, die „imaginäre Selbstbespiegelung“ zu unterbrechen.³¹⁷ Laut Han bringen die digitalen Medien den Anderen deshalb konsequenterweise zum Verschwinden, da dieser als Widerstand kategorisiert wird, wodurch die digitale Kommunikation selbst wiederum immer körper- und antlitzloser wird.³¹⁸ Han postuliert hier folglich nichts anderes als den Siegeszug des Online-Körpers auf Kosten des Offline-Körpers, der entweder als der eigene inszeniert oder als bloße Hülle des Anderen konsumiert wird. Mimik, Gestik und Körperhaltung des eigentlichen Offline-Körpers erscheinen bei der Kommunikation im Netz also nicht nur als nicht mehr relevant, sondern erweisen sich darüber hinaus zusätzlich als nicht mehr erwünscht. Becker spricht hier von dem „empfindliche[n] Gleichgewicht einer Person“, welches durch die „konkrete Materialität eines jeweiligen Gegenüber [...] in seiner Andersartigkeit“ schnell gestört werden kann³¹⁹ und auch Jansen sieht eine Negierung der „unmittelbare[n] Leiblichkeit des Menschen“, wodurch der Zugang zu Gefühlen und Emotionen systematisch verhindert wird.³²⁰ Aufbauend auf Becker und deren Ausführungen zu Slavoj Žižecs Begriff des pathologischen Narziss ließe sich so sagen, dass der Andere innerhalb sozialer Netzwerke meist zu einer imaginierten Wunschvorstellung wird, der in seiner widerständigen Andersartigkeit nur noch im Blick des Eigenen existiert.³²¹ Mehrdeutigkeiten sowie Dissonanzen, die im konkreten Kontakt offensichtlich wären, können so ausgeblendet oder gar geleugnet werden: “Electronic intimacy can be turned on and off at will. Three-dimensional intimacy requires commitment and reciprocity.”³²²

Der Prozess der Selfie-fizierung bezieht sich somit nicht nur auf die Virtualisierung des eigenen Offline-Körpers, sondern kann zugespitzt gleichsam als Infizierung des Anderen mit dem Eigenen gesehen werden. Wenn man sich diesen Prozess jedoch genauer ansieht, stellt man

317 Han: *Im Schwarm*, S. 35.

318 Vgl., ebd., S. 34.

319 Becker: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«“, S. 64.

320 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 63.

321 Vgl. Becker: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«“, S. 64.

322 Agger: *Oversharing*, S.7.

fest, dass das Subjekt hier nichts anderes macht, als sich ganz im Sinne des Projekt- und Optimierungsgedankens immer wieder neu zu erschaffen. Aufbauend auf das bereits angeführte Autopoiesis-Konzept scheint sich der Prozess der biologisch-körperlichen Eigen-Kreation bis in kulturelle Inszenierungspraktiken einzuschreiben. Der Offline-Körper erscheint also auch hier als basale Konstante, die unseren Umgang mit Medien prägt. Doch das Medium prägt eben auch den Offline-Körper und so kann es durchaus geschehen, dass das jeweilige Soziale Netzwerk den Anderen auch im 'realen' Raum vorübergehend zum Verschwinden bringt. Simanowski beschreibt dies wie folgt: „Räumliche Nähe ist nicht länger Garantie für Intimität, wenn die Smartphones wie Pistolen auf dem Tisch liegen, bereit, den anderen beim nächsten Klingelton ins kommunikative Aus zu befördern.“³²³ Nicht nur in das kommunikative, sondern auch in das wahrnehmungstechnische Aus könnte man ergänzen, da der Blick – anders als die Information – durchaus rivalisierend und ausschließend ist. Der Möglichkeit des Einbrechens des Smartphones in den konkreten, real-erfahrbaren Raum steht hier jedoch wiederum die des Ausbrechens des Individuums in den virtuell-realisierten Raum gegenüber. Ob als Überbrückung von aufgezwungener Passivität während der Notwendigkeit des Wartens oder aber als Kompensation von öffentlich sichtbarer Isolation, mobile Kommunikationsgeräte wie das Smartphone bieten quasi die permanente Möglichkeit, sich aus als unangenehm empfunden Einsamkeitssituationen zu befreien. Simanowskis These, dass die ununterbrochene Rede von sich selbst in den Sozialen Netzwerken weniger ein Zeichen für Narzissmus sei, sondern vielmehr dafür, dass man die Gegenwart nicht ertrage³²⁴, scheint hier durchaus ein bestätigendes Argument gefunden zu haben.

Die Frage, ob Soziale Netzwerke tatsächlich vom Echo des Eigenen im Anderen leben, ließe sich vor diesem Hintergrund also mehr als bejahen. Virtuelle Inkarnation meint unter diesem Aspekt betrachtet ja gerade eine Ausdehnung des Eigenen, wodurch weniger Raum für den Anderen entsteht. Hinzu kommt, dass Off- und Online-Körper durch die immense Nähe beinahe ein intimes Verhältnis eingehen können, was laut Sabine

323 Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 20.

324 Vgl., ebd., S. 170.

Wirth durch die Beschaffenheit entsprechender medialer Endgeräte begünstigt scheint:

The touch technology that is used by smartphones interfaces mediates the notion of intimacy as the picture can be taken by touching the shutter release icon, which, in effect, means touching the live preview of the selfie. Touching and viewing are thus closely entangled in this interface practice – so closely that we could even speak of a haptic way of viewing: The image is literally a fingertip away.³²⁵

Der Bildschirm wäre demnach nicht etwas, das den Off- vom Online-Körper abschirmt bzw. sich wie das Glas des Spiegels als starr und kalt präsentiert. Durch seine Nähe zum Offline-Körper manifestiert er sich vielmehr als wohltemperierter Begleiter, der „in erster Linie ein Berührtwerden herausfordert“³²⁶ und der sich spätestens mit der zunehmenden Entwicklung von foldable Smartphones noch besser in die eigene Körperautorität integrieren lassen wird. Die vielzähligen digitalen Derivate des Offline-Körpers erscheinen so als vertraute Träger des eigenen Profils, das beides, Vielseitigkeit sowie Kohärenz, verlangt.³²⁷

Doch der Online-Körper ist nicht ausschließlich jenes Eigene, das kontrolliert und souverän zirkuliert und präsentiert. Durch seine einfache und beliebig-vollziehbare Manipulation kann er sich zu einer Art Krisenkörper wandeln, der weitergereicht oder an den digitalen Pranger gestellt wird. Der Prozess des Uploads geht einher mit einer Entkoppelung von Verfügung und Kontrolle und endet nicht selten in verzweifelten Versuchen, einen einmal geposteten Online-Körper wieder zu löschen. So betrachtet steigert der Online-Körper das Beunruhigende eines Spiegelbildes, weil er ein Eigenleben entwickeln kann und weil er bleibt, auch wenn wir uns von ihm entfernen. So verstanden muss man den Online-Körper immer auch als eine Erfahrung von Körperlichkeit betrachten, die nicht

325 Sabine Wirth: „Interfacing the Self: Smartphone Snaps and the Temporality of the Selfie“, Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 213-238, hier: S. 220-221.

326 Timo Kaaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien: Zur Kybernetisierung des Alltags*, Bielefeld 2018, S. 169.

327 Vgl. Reckwitz: *Die Gesellschaft der Singularitäten*, S. 204-205.

die eigene ist. Der Online-Körper kann so die eigene Körper-Wahrheit radikal infrage stellen, bis hin zu dem Punkt, an dem kein Verweis auf den realen Referenten mehr enthalten ist.

Dies ist ein Aspekt, der nicht nur den Online-Körper betrifft, sondern die digitale Fotografie als Ganzes. Während Fotografie aufgrund ihrer kulturgeschichtlichen Prägung lange Zeit als Beweis für den Wahrheitsgehalt eines 'So-ist-es-Gewesen' diente, ist ihre Stellung innerhalb digitaler Narrative eine gänzlich andere. Besonders Filtertechniken, wie sie unter anderem Snapchat, TikTok oder Facebook verwenden, markieren längst das Ende fotografischer Reliabilität. Natürlich ist auch das digitale Bild innerhalb Sozialer Netzwerke ein Indikator für den Wahrheitsgehalt eigener Erlebnisse, Reisen und Erfahrungen, jedoch ist hinter diesen Bildern schon lange etwas verschwunden. Es ist dies die verlässliche Annahme eben jenes realen Referenten, der unverändert aus der Welt des Offline-Körpers in die des Online-Körpers transferiert werden könnte. Für gemeinhin erfährt die digitale Fotografie im Vergleich zu ihrem analogen Relikt darum eine Abwertung, wie sie beispielsweise Baudrillard formulierte: „Das analoge Photo ist ein von der Welt hervorgebrachtes Bild, das dank des Mediums des Films noch eine Darstellungsdimension impliziert. Das digitale Bild hingegen ist als Bild direkt aus dem Bildschirm hervorgegangen und mischt sich unter die Masse aller anderen Bilder, die ebenfalls aus dem Bildschirm hervorgegangen sind.“³²⁸

Während das analoge Foto also von einem Draußen zeugt, entsteht das digitale Bild in einem Drinnen, dem Baudrillard jeglichen Bezug zur Welt abspricht. Es geht hier im Grunde erneut um die Trennung zwischen Off- und Online, wenn man ersteres als realisiert und letzteres als simuliert auffasst. Laut Baudrillard postuliere die digitale Fotografie darüber hinaus ein dreifaches Ende: „Ende einer singulären Präsenz des Objekts, denn es kann digital konstruiert werden. Ende des singulären Moments des photographischen Akts, denn das Bild kann unmittelbar gelöscht oder wieder zusammengesetzt werden. Ende des unabweisbaren Zeugnisses des Negativs.“³²⁹ Letzteres insbesondere, da ihm die „Zeit des In-

328 Jean Baudrillard: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, Berlin 2008, S. 25-26.

329 Ebd.

Erscheinung-Tretens“ fehle, ohne die das digitale Bild nur noch „ein zufälliges Segment der universellen Verpixelung“ sei, die überhaupt nichts mehr zu tun habe „mit dem Blick oder mit dem Spiel des Negativs und der Distanz“. ³³⁰ Das unmittelbare In-Erscheinung-Treten des digitalen Bildes rückt es folglich näher an das Spiegelbild, das selbst ebenfalls instantan erscheint. Gleichzeitig entfernt es sich jedoch auch davon, da es zum Teil schon während des fotografischen Aktes beliebig manipulierbar und dehnbar wird. In diesem Sinne fehlt ihm die vielfach proklamierte Ehrlichkeit des Spiegels.

Die Kombination der physischen Abwesenheit des Offline-Körpers und der unendlichen Verformbarkeit des Online-Körpers hin zum Phantasma eröffnet so einen Raum, in dem ein Großteil digitaler Kommunikation mittlerweile mithilfe artifizierlicher Körper stattfindet. ³³¹ Neben Selfies (und deren Spielarten wie z.B. Belfies, Felfies, Footsies oder Suglies ³³²) spielen hier auch Animojis oder Emojis eine nicht zu unterschätzende Rolle wenn es darum geht, kommunikative Akte im virtuellen Netz gelingen zu lassen. Dem liegt die Tatsache zugrunde, dass der sichtbare Offline-Körper nach wie vor der elementare Ausgangspunkt eines interpersonalen Kommunikationsprozesses ist. Dies vor allem, da er sowohl nonverbal (Gestik, Mimik, Körperhaltung) als auch extralinguistisch (Sprechgeschwindigkeit, Sprechstörungen, Antwortlängen, Pausen) eine zentrale sinn- und ordnungsstiftende Bedeutung besitzt. ³³³ Ihn gilt es zu imitieren und auf wesentliches zu reduzieren, damit digitale Verständigung schnell und unkompliziert gelingen kann. Aufgrund des Umstandes, dass Selfies respektive gepostete Bilder im Allgemeinen bereits im Moment ihres Entstehens veraltet sind, ergibt sich ein permanentes Aktualisierungsdesiderat, das sich letztlich bis zu einer 'Ich poste, also bin ich'

330 Ebd., S. 44.

331 Vgl. hierzu Christiane Funken: „Körpertext oder Textkörper – Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz“, in Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 103-129, hier: S. 112.

332 Im Verlauf der Trendgenerierung innerhalb Sozialer Netzwerke kommt es immer wieder zu einer Vielzahl an unterschiedlichsten Selfie-Gattung. Zu nennen wären hier u.a. das Belfie (= Butt Selfie), das Felfie (= Farm Selfie), das Footsie (Foot Selfie) oder aber das Suglie (=Ugly Selfie).

333 Vgl. Funken: „Körpertext oder Textkörper“, S. 106.

Mentalität steigern kann. Das Resultat ist eine Vielzahl von virtuellen Bildern, die jeder im Verlauf seiner Mediennutzung produziert. Durch Prozesse des Teilens, Verlinkens und Postens tragen diese Bilder zu einer Kultur der Körper-Kopien respektive zu einer körperlichen Monokultur bei, die zwar Individualität suggerieren möchte, aber gleichzeitig Gefahr läuft, unterzugehen in einem Meer von bildlichen Stereotypen. Die Frage, warum sich der Nutzer so bereitwillig in die Gänge des digitalen Spiegelkabinetts Sozialer Netzwerke begibt und dabei nicht müde wird, immer wieder auf sich selbst und auf die puren Reflexionen der Anderen zu stoßen, die sich gleichsam ihren Weg durch das Bilderchaos bahnen müssen, ist damit jedoch noch nicht ausreichend geklärt. Wenn dem so ist, dass hinter jedem Bild, wie Baudrillard es sagt, irgendetwas verschwunden ist und dass genau dieses *irgendetwas* seine Faszination ausmacht³³⁴, dann gilt es im Bedeutungsraum des Spiegelkabinetts eine weitere Tür zu öffnen: die des Theaters.

2.2.1.2 Im Theater: Inszenierung, Illudierung und Mimesis

„Zu sein bedeutet, in Relation zu anderen zu sein.“³³⁵

Was Michel Houellebecq hier im Hinblick auf seine Romanfiguren postuliert, lässt sich problemlos auf das Subjekt in der Infosphäre übertragen. Obgleich dieses nicht müde wird, seine eigene Autonomie, Individualität und Selbstbestimmtheit zu verkünden, zeigt sich gerade im Vernetzungsdrang, dass das Subjekt eben nicht völlig autark in ego-zentrischer Weltabkehr existiert. Denn die alltägliche Lebenswelt des Subjekts ist und bleibt eine Sozialwelt³³⁶, was eine gegenseitige Interaktion – ob analog oder digital – unausweichlich werden lässt. Da diese zum Zwecke des produktiv-reibungslosen Funktionierens des Alltags gekennzeichnet ist durch Kompromisse, Regeln und gesellschaftliche Verpflichtungen, ergibt sich auch im Spiegelkabinetts Sozialer Medialität ein Spannung-

334 Vgl. Baudrillard: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, S. 21-22.

335 Michel Houellebecq: „Gott will mich nicht!“, in: *philosophie magazin*, Nr. 06/2015, Oktober/November, S. 26-31, hier: S. 27.

336 Vgl. Alfred Schütz und Thomas Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, Frankfurt am Main 1979, S. 39.

verhältnis zwischen dem, was man innerlich zu sein glaubt und dem, was man äußerlich glaubt sein zu müssen. Grundlage dieser inneren Überzeugung ist meist die Annahme einer Individualität, die selbst wiederum eine Vorstellung von einem besonderen, nicht austauschbaren inneren Kern³³⁷ enthält, den das Subjekt zu entfalten versucht. Da diese Entfaltung in der gesellschaftlichen Alltagswelt jedoch als erheblich erschwert erscheint, das Subjekt aber dennoch von Individualisierungspostulaten umgeben und von Verwirklichungssehnsüchten getrieben ist, erschließt es sich immer wieder neue Wege der Selbstthematizierung und Eigendarstellung. Medien und insbesondere solche, die ein hohes Interaktionspotential bergen, spielen hierbei eine wichtige Rolle, da sie es nicht nur ermöglichen, die Selbstthematizierung durch eine Fremdthematizierung abzugleichen, sondern darüber hinaus vielfältige Möglichkeiten zur Aushandlung der eigenen Identität bieten.

Gerade weil Identität zusätzlich etwas ist, das, wie bereits festgestellt wurde, nicht mehr in introspektiver Eigenschau, sondern anhand öffentlicher Zurschaustellung verhandelt wird, bieten Soziale Netzwerke die perfekte Bühne für Inszenierung und Abgleich. Dies vor allem auch, da sich der Inhalt von Facebook, YouTube und Co. zu einem Großteil aus User-Generated Content speist, ein aktives Einbringen auf Seiten der Nutzer demnach nicht nur möglich, sondern dezidiert Voraussetzung für die Aufrechterhaltung des Netzwerkes ist. Insbesondere im Hinblick auf die kontinuierliche Produktion virtueller Online-Körperlichkeit erfüllt der User so eine zweifache Rolle: Er ist sowohl Gestalter als auch zu gestaltendes Material.³³⁸ Der Online-Körper wird so zum Ausdruck des Wunsches, auf eine besondere Art und Weise wahrgenommen zu werden. Er ist nicht mehr der bloße Schnappschuss, den Alter von Ego anfertigt, sondern vielmehr ein Akt von Selbstbestimmtheit und Kontrolle, der dazu führt, dass sich Ego nunmehr nicht mehr direkt an Alter orientieren

337 Vgl. Reckwitz: *Subjekt*, S. 17.

338 Vgl. Simone Scherger: „Die Kunst der Selbstgestaltung“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 235-252, hier: S. 238.

muss, wenngleich die Reaktion des unsichtbaren Anderen stets mitgedacht wird.³³⁹

Je nach Inszenierungsgrad seiner virtuellen Bildlichkeit wird das Subjekt so zum Kurator seines Selbst, indem es nicht von Grund auf etwas Neues erfindet, sondern vielmehr klug zusammenstellt. Es selbst fotografiert, wählt aus, eignet sich Blickwinkel an und bindet innerhalb der Sozialen Netzwerke scheinbar Disparates mittels eines wohlüberlegten und überzeugenden Identitäts-Konzeptes zusammen.³⁴⁰ Dies geschieht ganz in der Annahme einer Individualität, die sich zwar aus einer Ansammlung von Einzelteilen speist, sich dennoch aber zu einem holistischen Ganzen zusammensetzen vermag.

Dieses Ganze ist entsprechend seiner Etymologie unteilbar sowie potentiell unverfälscht und präsentiert sich abermals im Sehnsuchtstopos einer Einheit. Diese Einheit, und das gilt es herauszustellen, betrifft vornehmlich die Vorstellung von einem eigenen Wesenskern und weniger die sich daraus ergebende Lebensbiografie. Nichtsdestotrotz gilt es auch letztere im Zuge virtueller Präsentation als etwas Eigenes, Besonderes und Authentisches zu markieren, das eben nicht jener Normalbiografie entspricht, die von einer Gleichförmigkeit der Subjekte zeugt. Von dieser zu sehr abweichen darf der homo digitalis in der Upgradekultur allerdings auch nicht, denn es gibt nach wie vor klare Stationen und als erstrebenswert geltende Ziele, die von selbiger propagiert werden. Das Besondere und das Allgemeine, die gemäß Reckwitz seit der Moderne miteinander konkurrieren, erweisen sich auch innerhalb der Infosphäre konsequent als zwei Pole, die sich zumeist diametral gegenüberstehen.³⁴¹ Die Aufgabe des Subjektes bleibt es daher, sowohl Anpassung als auch Abwechslung zu portraituren.

In den Sozialen Netzwerken gelingt dies zumeist mithilfe eines Profils, das es zu entwickeln und aufrechtzuerhalten gilt:

339 Vgl. hierzu auch Christian Stiegler: „Selfies und Selfie Sticks: Automedialität des digitalen Selbst“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 67-82, hier: S. 69.

340 Vgl. Reckwitz: *Die Gesellschaft der Singularitäten*, S. 295.

341 Ebd., S. 27.

Als Träger eines Profils ist ein Subjekt so eindeutig und scharf konturiert wie die Silhouette seines Gesichts, wenn man es von der Seite betrachtet. Das Profil im hier gemeinten, übertragenen Sinne bezeichnet so die einzigartige Kombination der verschiedenen Eigenschaften eines Individuums, die zugleich ein identifizierbares Ganzes ergeben. Also: Das Profil hat nach innen eine hohe Eigenkomplexität und sichert nach außen Andersheit und Unterscheidbarkeit [...].³⁴²

Auch hier zeigt sich die Dichotomie eines Außen und eines Innen, an deren Grenze entschieden wird, was 'Ich' eigentlich ist. Profile ermöglichen so ein gezieltes Identitäts-, Beziehungs- und Stimmungsmanagement, das sichtbar nach außen lässt, was im Inneren zuvor meist sorgfältig abgewogen wurde. Erster Ansatzpunkt ist hierbei das Profilbild, dem ungeachtet seiner konkreten Realisierung die Geste des Zeigens innewohnt. Dieses Zeigen verweist nicht auf etwas anderes, sondern gerade auf die bildverwendende Person und so ist es in diesem Sinne vor allem eine Sprachhandlung, ein 'Das bin ich' im virtuellen Raum.³⁴³ Astheimer, Neumann-Braun und Schmidt gehen hier von einer dreifachen Funktion des Profilbildes nach außen hin aus. Erstens erfolgt dadurch die Identifikation einer personalen Einheit, zweitens dient es als Anwesenheitssurrogat und drittens gelingt durch selbiges eine Sprecher-Identifikation.³⁴⁴ Es ist folglich unabdingbar für das Agieren im Netz, jedoch reicht es als alleiniges visuelles Repräsentationszeichen nicht aus.

Als unmissverständliches Zeichen für die Präsenz im virtuellen Raum erweist sich vielmehr das permanente Hochladen und Posten digitaler Körperlichkeit, welche sich selbst wiederum an Feedback-Strukturen und aktuellen Bildpraktiken orientiert. Es ergibt sich daraus ein Konzept von Präsenz, das zum Ziel hat, in einer medialen und visuell-dominierten Gesellschaft Sichtbarkeit und ein Gefühl von Existenz zu vermitteln. Gerade Soziale Netzwerke bieten hierfür eine Bühne, da sie es uneingeschränkt jedem ermöglichen, „[...] sein Selbst zum öffentlichen Gegenstand zu machen, auf sich aufmerksam zu machen, sich zu zeigen und damit das

342 Ebd., S. 204-205.

343 Vgl. Astheimer, Neumann-Braun und Schmidt: „MyFace“, S. 81.

344 Vgl., ebd.

Gefühl zu verschaffen, existent zu sein – woran sonst offensichtlich Zweifel zu bestehen scheint.“³⁴⁵

Die Verhandlung dieses Zweifels an der eigenen Existenz bzw. am Stellenwert selbiger orientiert sich am Verständnis davon, was es gemäß Anzieu bedeutet, ein Ich zu sein, nämlich „die Fähigkeit in sich zu spüren, Signale auszusenden, die von anderen wahrgenommen werden“³⁴⁶. Es ist demnach nur konsequent, wenn das digitale Subjekt, wie es Altmeyer feststellt, in einer medialen Welt seine nach innen gerichtete Selbstvergewisserung durch den identitätsstiftenden Austausch mit einem Publikum ablöst.³⁴⁷ Dieser Austausch erfolgt zumeist öffentlich sowie expressiv und misst seine Reliabilität nicht zuletzt anhand der Größe des jeweiligen Publikums. Da dieses umso größer ist, je einzigartiger sich die dargestellten Bildinhalte präsentieren, wird die Schwelle zwischen einer unbewussten Inszenierung und einer bewussten, strategisch durchgearbeiteten Aufführung bisweilen schnell überschritten. Dies vor allem auch, da durch eine derartige (visuelle) Kommunikationsstrategie Kontrolle ausgeübt wird: „Wenn wir Wahrnehmung als eine Art gemeinschaftlichen Kontakt betrachten, dann ist die Kontrolle über das, was wahrgenommen wird, Kontrolle über den hergestellten Kontakt, und die Steuerung und Einschränkung dessen, was gezeigt wird, ist eine Regulierung und Einschränkung des Kontakts.“³⁴⁸

Die Bedeutung der Kontrolle über das eigene Bild kommt damit doppelt zum Ausdruck: einerseits durch das Selbst-Produzieren und Selektieren des Bildes, andererseits in der Ausdruckskontrolle über den eigenen Offline-Körper. Denn dieser muss im reflexiven Auge der Kamera beständig eine Pose einnehmen. Er ist der posende Körper, während der Online-Körper der gepostete Körper ist. Das Lebendige und das Gespiegelte schieben sich so kontinuierlich ineinander, bilden Fassade und Faksimile.

345 Schroer: „Selbstthematization“, S. 57.

346 Anzieu: *Das Haut-Ich*, S. 87.

347 Vgl. Altmeyer: *Video(r) ergo sum*, S. 6.

348 Erving Goffman: *Wir spielen alle Theater: Die Selbstdarstellung im Alltag*, München 2011 (1956), S. 62.

Doch den zahllosen Visualisierungen, die eine direkte, authentische Wahrnehmung der abgebildeten Person garantieren sollen, gilt es immer wieder aufs Neue Leben einzuhauchen, denn das visuelle Schweigen gleicht einem Abbruch und gilt darüber hinaus als Indiz für Ereignislosigkeit und Eintönigkeit des resonanzsuchenden Subjekts. Im Prozess seiner permanenten Zurschaustellung wandelt sich der Offline-Körper jedoch zu einem Ausstellungsobjekt, das es zu optimieren gilt. Laut Han ist es darum nicht mehr möglich, in selbigen zu wohnen³⁴⁹, was Böhmes eingangs formuliertes Leibsein als Aufgabe weiterhin erschwert. Noch schwieriger wird es, wenn man sich die generelle Bedeutung des Wohnens für den Anthropos bewusst macht:

Wir sind wohnende Tiere, sei es in Nestern, Höhlen, Zelten, sei es in Häusern, über- und nebeneinander geschichteten Würfeln, sei es in Wohnwagen oder unter Brücken. Denn ohne einen gewohnten, gewöhnlichen Ort könnten wir nichts erfahren. Das Ungewohnte und Ungewöhnliche ist geräuschvoll und kann nur im Gewohnten und Gewöhnlichen zu einer Erfahrung prozessiert werden.³⁵⁰

Der Anthropos ist also ein wohnendes Tier, jedoch nicht nur externalisiert, sondern ebenso internalisiert. Als Bewohner eigener Körperräume, also als leibliches Wesen im Sinne Böhmes, verliert er derzeit, gemäß dieser Argumentation, seine Substanz als Leib zugunsten einer Kultivierung als Körper. Dieser Körper ist es, der sich im „Markt der Aufmerksamkeit“³⁵¹ effektiv inszenieren und auf die Bühne bringen lässt. Der Leib wird hingegen zu einer Instanz, die „nur noch gefiltert, retuschiert und optimiert durch die technologischen Gadgets und virtuell dargestellt auf dem Bildschirm“ ertragen wird.³⁵² Durch die omnipräsente Darstellung derart inszenierter Online-Körper im Netz kommt es wiederum zu einer Beeinflussung des eigentlichen Offline-Körpers, der von Konzepten imaginierter Wunsch- und Idealkörperlichkeit überlagert wird. Sichtbarkeit garantiert folglich der inszenierte und nicht der pur-abgelichtete Online-Körper. Zwar gibt es eine Reihe von Hashtags auf Instagram, die einen

349 Vgl. Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 22-23.

350 Flusser: *Vom Subjekt zum Projekt*, S. 61.

351 Steinschaden: *Phänomen Facebook*, S. 178.

352 Vgl. Jansen.: *Digitale Herrschaft*, S. 288.

unverfälscht-puristischen Eindruck von Körperlichkeit propagieren (z.B. #nofilter #wokeuplikethis #nomakeup), eine wirkliche Gewichtung ergibt sich dadurch jedoch nicht. Da Sichtbarkeit wesentliches Movens für die Herstellung von Normalität ist, erscheint uns alles, was von dieser Norm abweicht, als exotisch und anders. Präsenz schafft Wirklichkeit sowie Normalität und bildet dadurch den Hintergrund, vor dem sich das digitale Subjekt abheben und behaupten muss.³⁵³

Dies gelingt auch durch einen zunehmenden Abbau der Grenze zwischen Privatheit und Öffentlichkeit. Was einst deutlich als das Private gekennzeichnet war, kolonisiert mittlerweile die öffentliche Sphäre. Bauman spricht hier vom öffentlichen Raum als einen riesigen Bildschirm, auf dem private Sorgen projiziert werden, ohne dass sie „den Status des Privaten dabei verlieren oder durch ihre Vergrößerung zu irgend etwas Kollektivem würden“.³⁵⁴ Sein lakonisches Fazit: „Öffentlichkeit ist dort, wo private Geheimnisse und Intimitäten veröffentlicht werden.“³⁵⁵ Gerade das Selfie macht das zunehmende Verschwinden dieser Grenze darüber hinaus noch auf eine andere Weise deutlich. Während das 'normale' Foto eine Distanz zwischen Subjekt und Objekt wahrt, verschmilzt im Selfie beides. André Gunthert führt dies mit Hinblick auf Prinz Harrys Verweigerungshaltung bezüglich einer Selfie-Anfrage wie folgt aus:

[...] take a 'normal photograph' means: Stay in your place, respect the unwritten rule that build a protective screen between the subject of attention and his admirers – sometimes materialized by barriers and guards. A world separates us, says the prince: There are those who look at and those who are looked at. Photography is not there to contradict this distinction but to strengthen it.³⁵⁶

Es verschiebt sich hier folglich nicht nur die Grenze zwischen dem, was gezeigt werden darf und gezeigt werden kann, sondern auch die Grenze, wer mit wem gezeigt werden darf und gezeigt werden kann. Beides wird

353 Vgl. Posch: *Projekt Körper*, S. 176.

354 Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 52.

355 Ebd.

356 André Gunthert: „The Consecration of the Selfie: A Cultural History“, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 27-47, hier: S. 43.

an der Schwelle zwischen Öffentlichkeit und Privatheit verhandelt, die sich dadurch immer wieder verschiebt. Während das Subjekt durch seine Selfie-fizierung also versucht, seinem Selbst durch Medien auf zweifache Weise Wert und Sinn zu verleihen, kommt es nicht nur zu einer Fülle privater Informationen, sondern gleichzeitig auch zu einer abnehmenden Sensibilisierung für Ereignisse, die es wert sind geteilt zu werden. Frei nach dem Motto „Wenn ich etwas nicht poste, ist es dann überhaupt passiert?“ scheint die Tatsache, dass man postet, bisweilen relevanter zu sein als die Frage, was man da eigentlich postet. Unterstützt wird dieser Prozess durch die Tendenz Sozialer Netzwerke, durch die Wahl ihrer Terminologie gezielt eine Atmosphäre zu schaffen, die zur sozialen Komfortzone stilisiert wird, in der man die Inhalte gerne teilt, weil man sie mit 'Freunden' teilt. Die forcierte Intimität der Netzwerke zeigt sich beispielsweise bei Facebook darin, dass es nicht müde wird, auf pseudo-amicaler Basis das eigene Nutzerverhalten zu kommentieren: „Hallo X, wir finden, dass Freundschaft etwas Besonderes ist. Du bist seit 5 Jahren mit Y auf Facebook befreundet. Glückwunsch zum Jahrestag eurer Freundschaft!“ kann man dann lesen, oder aber „Hallo X, du und deine hier geteilten Erinnerungen sind uns wichtig. Wir dachten, dass du dir diesen Beitrag von vor 1 Jahr vielleicht noch einmal ansehen möchtest.“ Subtext: Selbst wenn es niemand sonst tut, Facebook interessiert sich für dich. Gleich eines digitalen Gottes beantwortet es deine Fragen und ist für dich da und das 24 Stunden, sieben Tage die Woche. Das Smartphone ist somit nicht nur technikmotiviertes Alltagsgadget, sondern darüber hinaus eine „digitale Devotionalie“ bzw. ein „mobiler Beichtstuhl“ geworden³⁵⁷, der uns im Angesicht bröckelnder Verlässlichkeit traditioneller Institutionen dabei hilft, uns selbst Wert und Sinn zu verleihen sowie eine Vorstellung vom eigenen Leben zu bekommen. Sherry Turkle bringt dies auf folgende simple Formel: “I glance at my watch to sense the time, I glance at my BlackBerry to get a sense of my life.”³⁵⁸

Selbst wenn man nicht aktiv etwas postet, wird man auf Facebook Ziel zahlreicher Animationsversuche: „Was machst du gerade?“, „Die Veranstaltung XY findet morgen statt. Teile deinen Freunden mit, ob du daran

357 Vgl. Han: *Psychopolitik*, S. 23.

358 Turkle: *Alone together*, S. 163.

teilnimmst.“, oder aber „Kennst du Y? Hilf ihr dabei, diese Personen zu finden.“, lauten nur ein paar der regelmäßigen Einblendungen, mit denen Facebook gezielt versucht, die Hemmschwelle für Posts möglichst niedrig zu halten. Dass die Sensibilisierung für Ereignisse, die es wert sind geteilt zu werden, dadurch rapide abgenommen hat und in Bezug auf die Preisgabe von Informationen längst eine „Akzeptanzkultur“³⁵⁹ entstanden ist, erscheint hierbei nur folgerichtig. Zumindest im Hinblick auf Soziale Medien ist das Internet mittlerweile tatsächlich eine Kamera geworden, die überall und jederzeit im Einsatz ist. Kulturpessimistisch könnte man es als einen Siegeszug der Quantität über die Qualität beschreiben, die das Subjekt, frei nach Postman, nicht nur dazu verleitet, sich zu Tode zu amüsieren, sondern auch zu informieren, zu positionieren und zu inszenieren. Trotz diesem Trend zum sogenannten „Oversharing“³⁶⁰ scheint es jedoch eine enorme Angst davor zu geben, auf eine durchschaubare Datenansammlung reduziert zu werden beziehungsweise zu einem 'gläsernen Menschen' zu verkommen. Nicht zuletzt die derzeitigen Bemühungen, eine datenrechtliche Grundlage für die fluiden Räumlichkeiten des Internet zu schaffen, machen deutlich, wie groß die Überforderung ist beim Versuch, diese beiden Pole auf effiziente Weise zu vereinen.

Im Bild vom gläsernen Menschen zeigt sich aber auch eine Angst davor, dass der Offline-Körper seine Funktion als schützende Hülle einbüßt, denn er würde dann unter Umständen bloßlegen, dass darin gar nichts mehr enthalten ist. Denn wer sich nur um seine Hülle kümmert, wird zwangsläufig hohl und so könnte die Angst vor der Transparenz einen horror vacui der ganz besonderen Art offenbaren. Das Mittel, um dieser Erkenntnis zu entgehen, ist paradoxerweise nicht das eigene Leben mit Erfahrungen anzureichern, sondern gerade das Soziale Netzwerk mit visuell-festgehaltenen Ereignissen zu speisen, welche bisweilen zum inszenierten Erlebnis stilisiert werden. Während Postman also am Fernsehen noch kritisierte, dass „es jedes Thema als Unterhaltung präsentiert“³⁶¹, ließe sich für das Soziale Netzwerk konstatieren, dass es alles als Erlebnis

359 Vgl. Spreen: *Upgradekultur*, S. 41.

360 Vgl. Agger: *Oversharing*, S. 2.

361 Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*, S. 110.

arrangiert. Wobei es nicht eigentlich die Netzwerke sind, sondern gerade die Nutzer selbst, welche ihre Lebenssplitter als schillerndes Mosaik gestalten und so zur virtuellen Erlebniskultur beitragen. Das eigene Leben wird hier bisweilen zu einem Mega-Event emporgehoben, dessen Einzelerlebnisse mithilfe einer Rahmen-Erzählung zu vielfältigen und zusammengehörigen Aktivitäten verbunden werden.³⁶² Da die Blicke der anderen Nutzer potentiell immer aktiv sind und die Schnellebigkeit der erzeugten Bilderflut immer neuen Input fordert, muss die Realität fortwährend in Bildmaterial übertragen, der Offline-Körper fortwährend in eine Pose verwandelt werden. Die Folge, die sich daraus ergibt, ist, dass sich das jeweilige technische Endgerät immer häufiger wie ein Filter zwischen das Subjekt und die Welt schiebt, da dieses zunehmend damit beschäftigt ist, Außenwelt einzufangen. Dies führt bisweilen wiederum dazu, dass das eigentliche Geschehen im Akt seines Festhaltens nicht vollständig erlebt wird und somit keine wirkliche Erfahrung generiert werden kann. „Die Beweise, die man vom Dort und Damals nach Hause bringt, sind Zeugen des verpassten Hier und Jetzt.“³⁶³, betont Simanowski mit Verweis auf das unaufhörliche Fotografieren und benennt damit im Grunde nichts anderes, als die Verarmung des Lebens zugunsten der Bereicherung des Netzwerks, oder aber die Reduzierung des Offline-Körpers zugunsten einer Inszenierung des Online-Körpers.

Bezieht man darüber hinaus Parisers Konzept der Filter Bubble mit ein und kombiniert dieses mit Hans Vorstellungen von der Positivgesellschaft, so erweist es sich als noch schwieriger, eine wirkliche Erfahrung zu machen. Laut Pariser ist es nämlich „[...] immer unwahrscheinlicher, dass wir [...] Menschen kennenlernen, die anders sind als wir, und so ist es auch immer unwahrscheinlicher, dass wir mit verschiedenen Ansichten und Meinungen in Kontakt kommen.“³⁶⁴

362 Vgl. Ronald Hitzler: „Erlebniswelt für Existenzbastler: Über Eventisierung“, in: Wilhelm Gräb und Lars Charbonnier (Hrsg.): *Wer lebt mich? Die Praxis der Individualität zwischen Fremd- und Selbstbestimmung*, Berlin 2015, S. 159-179, hier: S. 71.

363 Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 41.

364 Pariser: *Filter Bubble*, S. 74.

Gerade das wäre aber nach Han notwendig, um Erfahrung zu generieren, denn

[d]as lückenlose Gefällt-mir erzeugt einen Raum der Positivität. Aufgrund ihrer Negativität unterbricht die Erfahrung als Einbruch des *Anderen* die imaginäre Selbstbespiegelung. Die Positivität, die dem Digitalen innewohnt, reduziert die Möglichkeit einer solchen Erfahrung. Sie setzt das *Gleiche* fort. Das Smartphone wie das Digitale überhaupt schwächt die Fähigkeit, mit der Negativität umzugehen.³⁶⁵

Erfahrung wäre demnach das Einbrechen der Negativität in den Gewohnheitsraum, was jedoch aufgrund der lückenlosen digitalen Positivität nicht mehr möglich scheint. Geschieht es aber doch, so ist man überfordert, verunsichert, ja vielleicht sogar hilflos, da man es bis dahin vollständig versäumt hat, 'Antikörper' zu bilden und stattdessen zu etwas geworden ist, das Pariser als „sich selbst erfüllende Identität“ bezeichnet: „Wenn eine sich selbst erfüllende Prophezeiung eine falsche Annahme über die Welt ist, die sich durch die eigenen Handlungen bewahrheitet, so stehen wir nun vor sich selbst erfüllenden Identitäten: Das verzerrte Persönlichkeitsprofil des Internets wird zu unserem wahren Ich.“³⁶⁶

Dies vor allem, da ihm der Blick des Anderen beziehungsweise der Einbruch des Fremden selbst fehlt. Gleich einem von jeglichen Außeneinflüssen getrennten Offline-Körper, der es bei plötzlicher Konfrontation mit der Krankheit nicht vermag, eine adäquate, immunologische Abwehrreaktion zu bilden,³⁶⁷ ist das Subjekt überfordert, wenn es sich unerwartet mit einer inkompatiblen Wirklichkeit auseinandersetzen muss. Es ist demnach äußerst nachvollziehbar, wenn Simanowski das Mitteilen auf Facebook als eine Art Notlösung begreift, die es einem in Zeiten rastloser Erlebnisse in sozialverträglicher Weise erlaubt, das eigene Erleben an Andere zu delegieren.³⁶⁸ Man will sich die Erfahrung also sprichwörtlich vom Leib halten, ihr den eigenen Offline-Körper nicht mehr zur Verfügung stellen und sie lediglich anderen präsentieren, anstatt sie selbst zu

365 Han: *Im Schwarm*, S. 35.

366 Pariser: *Filter Bubble*, S. 120.

367 Vgl. Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 13.

368 Vgl. Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 170.

erleben. Man will inszenieren, nicht investieren und so bleibt sie, ebenso wie der Online-Körper, oberflächlich. Das digitale Subjekt ist in diesem Sinne nicht durchsichtig, sondern vielmehr verspiegelt. Es wirft zurück, aber nichts dringt ein. Es will die Kontrolle behalten über die Wahrnehmung, die eigene sowie die fremde.

Dies ist ein Grund, warum gerade Facebook-Freundschaften besonders attraktiv sind, denn sie suggerieren dem individuell-selbstbestimmten Subjekt, dass zwischenmenschliche Beziehungen ebenso planbar und kontrollierbar sind wie das Erscheinungsbild und die Funktionalität des eigenen Online-Körpers.³⁶⁹ Eine Illusion freilich, die immer dann schmerzlich zutage tritt, wenn die eigene Wirklichkeitsblase unerwartet platzt und ungefilterte Außeneinflüsse ungehindert ins Innere drängen. Was folgt ist die Erkenntnis, dass man unter Umständen nicht am eigenen Körper, sondern vielmehr an einem Fremdkörper gearbeitet hat, der darüber hinaus auch seine Fähigkeit zur Resonanz verloren hat, denn „*Resonanzfähigkeit* gründet auf der vorgängigen Erfahrung von Fremdem, Irritierendem und Nichtangeeignetem, vor allem aber von Nichtverfügbarem, sich dem Zugriff und der Erwartung Entziehendem.“³⁷⁰

Resonanz gründet folglich auf all dem, was die Positivgesellschaft konsequent ausblendet, vor allem auch, da es Zeit kosten würde, sich mit all diesen Aspekten wirklich zu befassen. Ziel von sozialen Plattformen wie Facebook und Instagram ist es jedoch, die entsprechenden Bedingungen zu schaffen, die der Produktion eines anhaltenden Kommunikationsflusses am förderlichsten sind und diesen nicht unnötig verzögern.³⁷¹

Hier gilt es jedoch mit Bernhard Pörksen eine Relativierung des Konzeptes der Filter Bubble respektive der Positivgesellschaft vorzunehmen, denn Soziale Netzwerke bilden zwar Informationsblasen, jedoch sind diese nicht derart abgeschlossen und steril wie Pariser oder Han dies

369 Vgl. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 63.

370 Rosa: *Resonanz*, S. 317.

371 Vgl. Mark Andrejevic: „Facebook als neue Produktionsweise“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 31-50, hier: S. 44.

postulieren. Pörksen spricht hier vielmehr vom sogenannten Filter Clash und führt diesen folgendermaßen aus:

Gemeint ist mit der Rede vom Filter Clash, dass unterschiedlichste Varianten der Weltwahrnehmung in radikaler Unmittelbarkeit aufeinanderprallen, verursacht und forciert durch die intensiv vernetzte Kommunikation. Menschen leben unvermeidlich in vorgefilterten Informations- und Wahrnehmungswelten. [...] Manche Filter sind Teil der menschlichen Natur, andere sind jedoch variabel [...]. Ebendiese variablen, medial und informationstechnisch geprägten Filter eines Menschen lassen sich in einer intensiv vernetzten Gesellschaft leicht aufbrechen und durch Nachrichten unterschiedlichster Art fluten – mit dem Effekt, dass Wirklichkeiten und Wahrnehmungen in neuartiger Schärfe kollidieren.³⁷²

Das Prinzip vom Filter Clash ist hier auf eine zweifache Weise interessant. Erstens verweist es auf die Tatsache, dass Filter von Natur aus Teil der menschlichen Wahrnehmung sein können. Zweitens betont es die Einfachheit, mit der unterschiedliche Wirklichkeitskonzepte in einer digitalisierten Medienwelt aufeinandertreffen können. Denn auf der Suche nach Unterhaltung und Informationen stößt das digitale Subjekt zwangsläufig auch auf konträre Sichtweisen, die es anhand eigener Erfahrungen zu verarbeiten hat. Natürlich ist es im Netz möglich, sich gezielt mit Meinungen und Personen zu umgeben, die die eigenen Ansichten und Einstellungen im wahrsten Sinne des Wortes teilen. Gerade im Bereich der Verschwörungstheorien wird immer wieder deutlich, wie schwer es ist, eine einmal gefasste Meinung zu wiederlegen. Dies vor allem auch, da Meinung etwas ist, das durch soziale Stabilisation verstärkt wird, woran es in den unterschiedlichen virtuellen Räumen keinen Mangel gibt.

Ebenso ist es im Netz aber auch ganz besonders möglich, auf Ansichten und Einstellungen zu treffen, die das eigene Weltbild irritieren und sogar reizen. Das Aneinanderstoßen dieser konträren Perspektiven führe laut Pörksen zu einer neuen „Zeit der Empörungskybernetik“, die neben einer informationellen Verunsicherung einen „Zustand der Dauerirritation

372 Bernhard Pörksen: *Die große Gereiztheit: Wege aus der kollektiven Erregung*, München 2018, S. 118-119.

und der großen Gereiztheit“ hervorbrächte.³⁷³ Dies vor allem, da die Sozialen Netzwerke eine Gleichwertigkeitsdoktrin der Informationspräsentation verfolgten, die eine Unterscheidung zwischen journalistisch-researchertem Content und Fake-News nicht mehr zuließe.³⁷⁴ Laut Pörksen führe dies wiederum zu einem „Sinnbiotop“, in dem „das Drama die neue Normalität geworden ist und die spektakuläre Enthüllung zur alltäglichen Erfahrung“.³⁷⁵ Es zeigt sich demnach auch hier eine gewisse Unfähigkeit des digitalen Subjekts, mit Andersartigkeit und Differenz umzugehen, wengleich gerade darin ein enorm hohes Potenzial sozialer Medialität läge:

Allerdings ist diese Erfahrung nicht nur negativ, weil sie sehr unterschiedliche Effekte auszulösen vermag. Sie kann das Weltbild des Dogmatikers produktiv erschüttern; sie kann von der Diktatur der Monoperspektive befreien und als Bereicherung und als Stimulus eines Aufbruchs in Richtung der autonom fabrizierten Erkenntnis verstanden werden.³⁷⁶

Nichtsdestotrotz bleibt der Vorwurf, das Netz und insbesondere Soziale Netzwerke würden eine Art ideologische Selbstversiegelung begünstigen, bestehen.

Das Ich dreht demnach weiter seine Bahnen um den eigenen Kern, dessen Zentrum es selbst ist. Es speist seine Online-Körper ein in die Massenkultur der Kopien, denn es ist ja gerade Merkmal des Internets, dass etwas mehrfach, gleichzeitig und ständig abrufbar ist. Und tatsächlich spielt der Unterschied zwischen Kopie und Original im 'Selfie-versum' kaum noch eine Rolle. Virale Trends wie die Ice Bucket Challenge auf Instagram und Facebook oder wie die diversen Challenges auf TikTok (#welcometojurassicpark-Challenge, #trustfall-Challenge, #fingerdance-Challenge, ...) leben gerade davon, dass es eine Vielzahl an Nachahmungen und kopiertem Verhalten gibt. Aber auch retweetete oder geteilte Bilder lassen kaum die Frage nach einem vermeintlichen Original aufkommen. Zwar beschreibt Bernd Leienecker ein originales Selfie als eines

373 Ebd., S. 7.

374 Vgl., ebd., S. 36.

375 Ebd., S. 32.

376 Ebd., S. 44.

“that has been taken without any particular predecessor or a group of predecessors in mind”³⁷⁷, jedoch scheint eine solche Definition mehr als fraglich. Aufgrund der enormen Fülle digital-inszenierter Körperposen, Mimiken und Ausdrucksweisen hat das digitale Subjekt durchaus eine Vorstellung davon, wie es sich wann zu zeigen hat, denn die gesehenen Online-Körper – die eigenen sowie die fremden – verdichten sich zunehmend zu Repräsentationstypen, die sich selbst wiederum zu Konzepten einer idealen Bildlichkeit wandeln. In diesem Sinne ist das digitale Subjekt ein Epigone, der kopiert, recycelt, imitiert und parodiert. Die meisten Nutzer begeben sich folglich erst gar nicht auf die Suche nach dem Original, weil dieses meist ohnehin identisch mit seinen Kopien ist oder keinerlei Mehrwert bringt. Wenn dem jedoch so ist, dass es im Wesen der Kopie liegt, das Original auszulöschen, dann lässt sich durchaus die Frage stellen, welche Auswirkungen die inszenierten Online-Körperlichkeiten auf das ursprüngliche Original, den Offline-Körper, haben.³⁷⁸

An dieser Stelle gilt es genauer zu berücksichtigen, welche Arten digitaler Bildlichkeit es durch die Demokratisierung und Privatisierung des Portraits in den Sozialen Netzwerken eigentlich gibt und welche Rolle der Online-Körper dabei spielt. Eine wesentliche Gangart digitaler Inszenierung sind hierbei sogenannte Beziehungsbilder, in deren Mittelpunkt nicht eine Profilinhaberin oder ein Profilinhaber steht, sondern vielmehr die Identifikation mit einer Beziehung. Es findet hier also weniger eine narzisstische Überhöhung des Subjekts statt, als vielmehr eine Überhöhung der dargestellten Beziehung, die zum Symbol und Mittel der sozialen Integration wird.³⁷⁹ Diese Art von Bildlichkeit kann ebenso wie das Selfie personen- oder anlasszentriert sein und Varianten unterschiedlichster Körperposen porträtieren.³⁸⁰ Meist werden Teile des Offline-Körpers hierbei zu körperlichen Ausdruckselementen stilisiert, die auf Stimmungen, Attraktivität oder Aktivität verweisen sollen.³⁸¹ Die

377 Bernd Leidecker: “Of Duck Faces and Cat Beards: Why Do Selfies Need Genres?”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 189-209, hier: S. 196.

378 Vgl. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 289.

379 Vgl. Astheimer, Neumann-Braun und Schmidt: „MyFace“, S. 105.

380 Vgl. Autenrieth: “MySelf”, S. 130.

381 Vgl. Astheimer, Neumann-Braun und Schmidt: „MyFace“, S. 106-114.

Körpersprache der Pose schließt hier durchaus nicht selten stereotype, normative Vorbilder von Weiblichkeit und Männlichkeit mit ein, was bisweilen dazu führt, dass das digitale Subjekt als entsubjektivierter Rollendarsteller erscheint, der im Sinne soziokulturell-geforderter Interaktionsrituale agiert. Ergebnis ist dann gerade nicht Individualität, sondern eine Konformität, die Ego abermals an Alter bindet. So verstanden wäre der Online-Körper demnach nicht der authentisch-individuelle Körper, sondern gerade jener gemeinsame Körper, jener kollektive Körper-Typ, den Floridi dem homo digitalis diagnostiziert.³⁸² Aus überbordender Individualitätsbestrebung würde so eine „Krise der Gleichheit“³⁸³, die es, mit Han gesprochen, tatsächlich unmöglich machen würde, das eigene Gesicht zu sein.³⁸⁴

So wie das digitale Subjekt sich und andere im Spannungsfeld sozialer Medien imitiert, so imitiert auch das jeweilige mediale Endgerät eine entsprechende Materialität: „Im Computer ist nichts, was es ist. So wie der Skeuomorphismus der Benutzeroberfläche mir vorspiegelt, dass ich es mit einer Papieroberfläche oder mit Holz zu tun habe, ist alles nur Schein. Ein Buchstabe die Beschreibung eines Buchstabens, eine Zahl die Beschreibung einer Zahl, eine Maschine die Beschreibung einer Maschine.“³⁸⁵ Es herrscht demnach eine Oberflächen-Imitation, gerade so, wie sie das Selfie am Offline-Körper bewerkstelligt. Ebenso wie das Selfie respektive der Online-Körper das Double des Offline-Körpers ist, das jenem ein Medium zurückgibt, in dem er gegenwärtig bleiben kann, imitiert das mediale Endgerät eine Vielzahl ursprünglicher medialer Referenten. Jay David Bolter und Richard Grusin nennen diese „representation of one medium in another“, kurz 'Remediation', und erheben selbige zu einem grundlegenden Charakteristikum neuer digitaler Medien.³⁸⁶ Deren Ziel sei es, sich selbst zum Verschwinden zu bringen, „so that the viewer stands in the same relationship to the content as she would if she

382 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 108.

383 Christoph Kucklick: *Die Granulare Gesellschaft: Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst*, Berlin 2014, S. 51.

384 Vgl. Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 24.

385 Martin Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, Berlin 2018, S. 29.

386 Bolter und Grusin: *Remediation*, S. 45.

were confronting the original medium.”³⁸⁷ Gleich dem Selfie trägt das digitale Medium also eine Referenz auf etwas Abwesendes in sich, und doch kann diese Referenz wiederum nur durch den Umstand bestehen, dass das Ursprungsmedium ebenso wie der Offline-Körper in der Evidenz des 'Hier und Jetzt' als anwesend erfahren wird. Diese Anwesenheit wiederum gründet sich aufbauend auf Schulz darauf, dass es (das Ursprungsmedium) respektive er (der Offline-Körper) in einem Medium verkörpert oder auf ein Medium übertragen wurde, das eben seinen Raum mit dem Raum des lebenden Betrachters teilt. Dabei kommt es in nicht allen Fällen auf eine mimetische Referenz an, sondern ebenso überhaupt auf die Spur der ehemals physischen Präsenz³⁸⁸, die sich innerhalb der „Klick-Kultur“³⁸⁹ allerdings auch verflüchtigen kann.³⁹⁰

Es ergibt sich hier ein besonderes Wechselverhältnis von Bildlichkeit, Körperlichkeit und Medialität, die alle drei auf engste Weise miteinander verflochten sind. Im Kontext Sozialer Medien bilden sie ein Pendant- und Ersatzverhältnis aus, das sich sowohl in der Prothetik als auch in der Veräußerlichung eines ursprünglich Leiblichen zeigt. Von großer Bedeutung ist hier aber auch das Moment der Unterhaltung und der Theatralik, das seit jeher ebenso mit Technik verbunden ist, wie die Vorstellung von deren Nutzen. Man denke hier beispielsweise an Vaucansons Ente, die große Maschine von Marly oder die Magdeburger Halbkugel, aber auch an frühere Demonstrationen mit Fernrohr und Mikroskop, das anatomische Theater oder an öffentliche Vorführungen von Experimenten.³⁹¹ Vor diesem Hintergrund erscheint es verfehlt, derzeitige mediale Manifestationen rein nach ihrem Nutzen bewerten zu wollen. Smartphone, iPad und VR-Brille lassen sich nicht verstehen, wenn man sie

387 Ebd.

388 Martin Schulz: „Die Re-Präsenz des Körpers im Bild“, in: Annette Keck und Nicolas Pethes (Hrsg.): *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, Bielefeld 2001, S. 33-50, hier: S. 43.

389 Roberto Simanowski: *Stumme Medien: Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft*, Berlin 2018, S. 41.

390 Vgl. zum Stellenwert der Absenz im Mediengebrauch u.a. Peter Weibel: „Der neue Raum im elektronischen Zeitalter“, in: Heidemarie Seblatnig (Hrsg.): *außenräume innenräume: Der Wandel des Raumbegriffs im Zeitalter der elektronischen Medien*, Wien 1991, S. 65-74, hier: S. 68-69.

391 Vgl. hierzu: Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 47-58.

ausschließlich unter der Perspektive ihrer potentiellen Nützlichkeit betrachtet oder gar bewertet. Gerade in einer Gesellschaft, die eine körperlich weitestgehend unemotionale, coole und objektive Haltung einübt, hängt die technische Sozialisation eng zusammen mit einer imaginären und fiktiven Welt, deren Hauptfunktion darin besteht, emotionale Bedürfnisse zu befriedigen.³⁹² Und so darf, wenn man über den Körper in der Virtualität spricht, nicht die Bedeutungsebene der Emotionalität und der Unterhaltung vergessen werden. Soziale Medien und Soziale Netzwerke machen Spaß und so begibt sich das digitale Subjekt durchaus freiwillig in die Virtualität von Sharing-Plattformen. Es hat Freude daran, mit Filtern, Rekombinationen und Imitationen zu experimentieren und seine so erzeugte Singularitätsperformance vor einem sozialen Publikum zu präsentieren. Gleich eines Schauspielers erprobt es unterschiedliche Rollen auf einer Bühne, die erst durch ihn die Räume entwirft, die der inneren Notwendigkeit seiner Rolle gemäß sind. Ob die Inszenierung am Ende authentisch ist, entscheidet freilich das Publikum, das selbst eine Freude daran empfindet zu kommentieren und seinen Empfindungen Ausdruck zu verleihen. Das digital-aktive Publikum der Sozialen Netzwerke erwartet geradezu, dass der virtuelle Raum die Qualität einer Bühne entfaltet, einer Bühne jedoch, die nicht einem bestimmten Ensemble vorbehalten bleibt, sondern eine, die man besetzen, bewohnen und wenn nötig sprengen kann. Die Bühne wird hier zum entkoppelten Spielfeld unterschiedlichster Inszenierungen, wodurch sich das digitale Subjekt immer mehr die Haltung eines Spielers angewöhnt, und zwar im mehrfachen Sinne. Erstens, da es mit den Grenzen seiner eigenen Körperlichkeit spielt. Zweitens, da es in diesem Prozess nicht nur spielt, sondern auch vorspielt. Und drittens, da es Interaktion gleichsam selbst als Spiel begreift, dessen wesentliches Ziel Lustgewinn ist.

Dass das Spiel derzeit in einem besonderen Fokus steht, zeigt sich nicht zuletzt daran, dass das Einbinden spieltypischer Elemente in spielfremde Kontexte Konjunktur hat. Gamification ist hier das Schlagwort, das an dieser Stelle selbst immer wieder ins Spiel gebracht wird. Während das äußerlich propagierte Ziel hierbei meist Konnotationen wie Sozialität, Emotionalität und Unterhaltung vereint, stecken meist Datengene-

392 Vgl., ebd., S. 89.

rierung, Profitorientierung sowie Effizienzdenken dahinter. Der Skeuomorphismus der medialen Benutzeroberflächen spiegelt sich hier gleichsam in einem Skeuomorphismus grundlegender Spielprinzipien wider, deren Wesen in der Simulation des Spiels, aber nicht mehr im Spiel selbst liegen, wodurch das Spiel zu einem weiteren Gadget der Upgradekultur wird. Es verwundert daher nicht, dass beispielsweise auch auf Facebook etliche Online-Games zur Verfügung stehen, die der Nutzer spielen kann. Ganz im Sinne der Komfortzone, in der das Netzwerk seine User zu halten versucht, und der Arbeitskultur des Unternehmens selbst, dient das virtuelle Spielen dem alleinigen Zweck, das digitale Subjekt zeitlich so lange wie möglich an den entsprechenden Onlinedienst zu binden. Denn Zeit sind Daten und die gilt es im Zuge von Big Data und dem Dataismus des Silicon Valley zu maximieren. Soziale Netzwerke propagieren folglich die uneingeschränkte 'Connectedness', die den Zugriff auf möglichst viele Daten ermöglicht. Der Maske des Spiels respektive des technischen Spielzeugs kommt hier eine weitere Bedeutung zu, denn „[n]iemand muss Angst vor Spielzeug haben, jeder weiß, dass man Spielzeug beherrschen kann.“³⁹³ Oder wie es Facebook ausdrückt: „Mach Facebook zu deinem Facebook.“

Dass insbesondere Facebook jedoch durch Datenskandale immer wieder Vertrauen missbraucht und den Nutzer zum Benutzten macht, lässt die Vorstellung von einer Verfügungsgewalt über eigene Daten längst erodieren. Der Personalisierungswille des digitalen Subjekts, der individuell-zugeschnittene Inhalte fordert, geht so einher mit einem Generierungszwang digitaler Daten, der Handlungsautonomen gleichsam beschneidet. Der Drang zur Inszenierung in den Sozialen Netzwerken erscheint hier gleichsam intrinsisch sowie fremdmotiviert und ist ein Wechselspiel, das vor allem an der Schnittstelle Körper verhandelt wird. Die dadurch entstehenden Inszenierungen können – solange sie regelkonform sind – den ursprünglichen Offline-Körper so einerseits wie ein digitaler Panzer vor Vorwürfen der 'Uncoolness' und technischen Steinzeitlichkeit schützen. Sie können andererseits aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass das digital gepanzerte Subjekt zugleich eines der verletzlichsten ist, was

393 Markus Metz und Georg Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, Berlin 2018, S. 25

es je in der Geschichte der Menschheit gab.³⁹⁴ Dies vor allem, da Nutzerinnen und Nutzer laut Valeska Lübke nicht nur an der Oberfläche ihre dargestellten Inszenierungen sind, sondern auch unter der Haut,³⁹⁵ was dazu führt, dass sich der Offline-Körper, den wir haben und der wir selbst sind, in nicht unerheblichem Maße von seiner Online-Körperlichkeit und von dessen Feedback beeinflussen lässt. Das digitale Subjekt trägt seine digitalen Derivate folglich nicht nur am Offline-Körper, sondern gleichsam im Offline-Körper. Sie sind nicht nur Fassade, sondern sickern durch in die Grundfeste von Selbstverständnis und Ich-Gefühl. Während Information laut Pörksen das ist, was man ständig zu verpassen droht³⁹⁶, wird der Offline-Körper so zur Inszenierung, der man ständig beizuwohnen pflegt. Will das digitale Subjekt hierbei in seiner Darstellung bestimmten Idealen gerecht werden, so muss es Handlungen, die nicht mit ihnen übereinstimmen, unterlassen oder verbergen. Die Opfer, die zur Aufrechterhaltung der Fassade gebracht werden, manifestieren sich so in einem abgewandten Leib, der auf Kosten des zugewandten Körpers dauerhaft im Dunkeln bleibt, da er sich einer entsprechend gescripteten Selbstdarstellung immer entziehen wird. Nicht die digitalen Online-Körper werden so zu einem Schatten, sondern gerade der leibliche Teil der analogen Offline-Körperlichkeit. Oder anders ausgedrückt: der leibliche Teil gerät abermals in den Hintergrund. Dieser Hintergrund ist jedoch keinesfalls zu unterschätzen oder gar in seiner Bedeutung abzuwerten, denn „[j]ede Figur bedarf eines Hintergrundes, vor dem sie als solche erscheinen kann: Diese elementare Wahrheit wird oft verkannt, da sich die Aufmerksamkeit in der Regel auf die entstehende Figur richtet und nicht auf den Hintergrund, von dem sie sich abhebt.“³⁹⁷

Doch wodurch kennzeichnet sich dieser Hintergrund, in den so vieles innerhalb der Sozialen Medien gerät und der so vieles als bloße Kulisse wirken lässt? Welche Rolle spielt er gleichsam selbst im virtuellen Raum und in welcher Verbindung steht er mit digitaler und analoger Körperlichkeit?

394 Vgl., ebd., S. 354.

395 Vgl. Valeska Lübke: *CyberGender: Geschlecht und Körper im Internet*, Königstein/Taunus 2005, S. 65.

396 Vgl. Pörksen: *Die große Gereiztheit*, S. 121.

397 Anzieu: *Das Haut-Ich*, S. 58.

2.2.1.3 Im Schlachthaus: Fleischbeschau und die antiseptisch schöne Welt

Wenn etwas in den Hintergrund gerät, befindet es sich nicht mehr in unserem unmittelbaren Sichtfeld. Es entzieht sich, wird zum großen Dahinter, das verstellt ist durch die Sichtbarkeit einer Oberfläche. Das Fleisch wird zur Haut, der Offline- zum Online-Körper, das Medium zum Faktum, wodurch gerade das zu unserem Selbstverständnis beiträgt, was selbstverständlich geworden ist. Doch wenn etwas selbstverständlich wird, so bedarf es keines lenkenden Verstandes mehr selbiges zu erschließen und was nicht mehr erschlossen werden muss, verliert sich in den Tiefen unbewusster Zustände, die sich nur bisweilen als innerer Verdacht, als Bauchgefühl verspüren lassen. Es ist die Empfindung einer Schichtung, deren Oberfläche zugleich trägt und trügt. So betrachtet gibt es ein Oben und ein Unten, eine Belichtung und eine Unterbelichtung sowie die Grenze, die beide trennt. Während der Hintergrund meist im Schatten liegt, ist der Scheinwerfer auf den Agens im Vordergrund gerichtet, den Star der Inszenierung, den digitalen Ritter auf dem Schlachtfeld virtueller Bildlichkeit, dem selbst die Wunde noch zum unmissverständlichen Zeichen seines viralen Heldentums wird.³⁹⁸ Sein Modus sind die großen Gesten, die sein Online-Körper in die Räume Sozialer Netzwerke transferiert. Die Geste selbst besitzt eine Außen- und eine Innenseite und taucht auf an der Schwelle zum Außen. Sie klebt am Fleisch und

[...] überschreitet es gleichzeitig. Sie besitzt die Eigenschaft eines Kontakts, der sich auf andere auswirkt, indem die Geste sie erreicht. Für einen Augenblick zumindest. Denn jede Geste ist in ihrem Wesen unbeständig, temporär, kurzlebig, instabil, vorübergehend. Eine keiner Dauer unterwerfbare Labilität. Transitorisches, gebunden an Muskeln und Innervation, an Zeichen und also an Zweifel, Verstehen und Missverständnis. Etwas davon sollen Gesten dem anderen, ihrem Empfänger, einflößen oder sagen.³⁹⁹

Gesten wollen folglich empfangen werden. Eine Geste, die nicht verstanden wird, die in selbige Leere läuft, in die sich das Subjekt der Sozialen

398 Vgl. Demuth: *Fleisch*, S. 70.

399 Ebd., S. 105.

Netzwerke ohnehin hineinhalten muss, verschwindet an der Schwelle zum Nichts. Gleich einer Nachricht, die nicht zugestellt werden kann, wird sie zum Sendefehler.

Die zum digitalen Bild gewordenen Gesten bedürfen daher – ebenso wie die geposteten Bilder selbst – eines standardisierten Skripts, das von den entsprechenden Zielpersonen decodiert und verstanden werden kann, und im günstigsten Fall als unterhaltsam empfunden wird. Dies nicht zuletzt, da der Offline-Körper im Prozess seiner virtuellen Inkarnation zumeist fragmentiert erscheint, wodurch bisweilen nur ein Körperteil bzw. die bloße Geste selbst übrigbleibt. Fein säuberlich inszeniert, ausgewählt und in entsprechende (piktorale) Packungsgrößen verpackt, erscheint die Geste so in den zahllosen Regalen Sozialer Netzwerke, die gleich eines Supermarktes manches weiter oben und manches weiter unten platzieren (News-Feed). Soziale Netzwerke sind in diesem Sinne nicht nur Supermärkte, sondern auch Super-Märkte, deren Verkaufserfolg sich nicht zuletzt anhand der ausgestellten Ware bemisst.

Die 'Ware Körper' hat hierbei meist nur noch wenig zu tun mit dem 'wahren Körper'. Während der wahre Körper, der Offline-Körper, derjenige ist, der verrät, ist die Ware Körper, der Online-Körper, derjenige, der verschweigt. Verschwiegen wird hier allerdings nicht die Haut (der Vordergrund), sondern das Fleisch (der Hintergrund) und alle damit einhergehenden Implikationen von Verderblichkeit, Rohheit und Natur. Wenn es doch auftritt, dann nur in Form von 'Frischfleisch', das in einer sozial-medial großangelegten 'Fleischschau' positioniert und verhandelt wird. Gezeigt wird das Fleisch hier als Ergebnis seiner Zuchtanstalten, spricht den Fitnessstudios, in denen ihm Programme des Trainings, der pharmakologischen und kulturellen Modellierung sowie der Steigerungsmoderne eingeschrieben werden. Obgleich das Fleisch hier autogen, ästhetisch oder sportlich codiert erscheint, folgt es der viehzüchterischen Logik einer Produktion, deren Ergebnis entweder der „Heros muskulärer Selbstausstattung“ oder komplementär dazu die „Heroin [...] der fleischlichen Reduktion“ ist.⁴⁰⁰ Die heutigen Vorbilder vermitteln keine inneren

400 Ebd., S. 257.

Werte, sondern äußere Maße⁴⁰¹ und diese gilt es in fortführender Performanz neu herzustellen.

Das Ziel dieser Fleischschau ist im Grunde vergleichbar mit dem einer wirklichen Fleischschau, wie sie seit dem Mittelalter praktiziert wird. Die Aufgabe des damals mit dem Schauen beauftragten Meisters, namentlich Schaumeister, Fleischbeschauer oder Schweinsschauer, war es u.a., den Mensch vor Schädigung durch Fleischgenuss zu bewahren. Seine Untersuchung entschied zwischen gesund und krank respektive zwischen tauglich und untauglich und war wesentlich im Produktionsablauf der Ware Fleisch.⁴⁰² Jasmin Meerhoff führt die Bedeutung der Fleischschau wie folgt aus:

Die Schau ist elementarer Bestandteil der Generierung von Gebrauchs- und Tauschwerten, ist Umwandlung von Arbeitskraft, produktive Verausgabung. Sie steigert und mindert diese Werte, möglicherweise bis zur Wertlosigkeit ohne die Arbeitsprodukte stofflich zu modifizieren oder auf deren Markt zu agieren. Vielmehr schafft die Schau einen Modus, in dem der Warenkörper einen weiteren, dritten Wert erhält. Durch die Zur-Schau-Stellung wird ein Ausstellungswert erzeugt. Und dieser besteht schlicht darin, dass das Arbeitsprodukt angeschaut oder als Ding ‚begafft‘ werden kann. Was beschaut werden soll, muss erst zur Schau gestellt werden. Die Schau ist nicht nur ein Akt des Sehens, sondern auch eine Form des Zu-Sehen-Gebens. Sie ist eine Form der *expositio*, eine *show*. Das Exponat, der Schlachtkörper, das Stück Fleisch stellt sich dem Blick und wird gestellt, und sei es lediglich dadurch, dass es still steht.⁴⁰³

Übertragen auf den Bedeutungsraum Sozialer Netzwerke leuchtet die Dichotomie aus Schau und Zur-Schau-Preisgegeben-Sein schnell ein. Der Online-Körper präsentiert sich hier als zu begutachtende Ware, über deren Wert die multiplen Fleischbeschauer respektive die Communities entscheiden. Da der Online-Körper wie bereits erwähnt zur Statik neigt

401 Vgl. Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 23.

402 Vgl. Jasmin Meerhoff.: „Die Fleischschau: Stall – Schlachthof – Labor“, in: Friedrich Balke und Maria Muhle (Hrsg.): *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn 2016, S. 124-139, hier: S. 128-130.

403 Ebd., S. 130-132.

und höchstens in Online-Videos eine eingehende Beschau von mehreren Seiten erlaubt, wird er repetitiv ins Zentrum viraler Exposition gestellt, wodurch er ebenso repetitiv zu einer Vorstellung von gesund und krank, normal und abnormal sowie schön und hässlich beiträgt. Soziale Netzwerke sind in diesem Sinne nicht nur Räume der Vor- und Verstellung, sondern auch Räume der Ausstellung, die sich einer mehr oder minder pornografischen Architektur bedienen. Vor allem auch, da der menschliche Körper selbst dort als etwas präsentiert wird, das glatt und ununterbrochen ist, wodurch er gleichsam selbst pornografisch im Sinne Hans wird.⁴⁰⁴ Er ist so gesehen das Resultat der Transparenzgesellschaft, deren Verdikt die Positivität ist und die das Sichtbare verabsolutiert: „Das Unsichtbare existiert nicht, weil es keinen Ausstellungswert, keine Aufmerksamkeit erzeugt.“⁴⁰⁵, so Han. Nur was gezeigt wird, kann folglich ausgeschlachtet werden, denn jeder möchte seinen Teil abhaben von der digitalen Mast.

Eine besondere Form der Schlachtung von 'virtuellem Fleisch' innerhalb Sozialer Netzwerke ist hier freilich die Verbreitung von Shitstorms, die sich ohne Vorwarnung über unterschiedlichste Akteure ergießen können.⁴⁰⁶ Die sofortige Affektabfuhr in Form von Kommentaren, Sharings und Engagement, die durch ihre schiere Masse ein Mästen oder Aushungern viralen Schlachtviehs ermöglicht, verdichtet sich nicht selten zum sprichwörtlich bekannten Schwein, das durchs Dorf getrieben wird respektive zum Sündenbock, der für alle geopfert wird. Der digitale Schwarm wird hier schnell zum digitalen Mob, der insbesondere im Hinblick auf körperliche Ideale klare Urteile fällt. Dabei wird weniger der Körper ausgegrenzt, der hässlich oder grotesk ist, sondern vielmehr derjenige, der sich laut Reckwitz „durch mangelnde Arbeit an sich selbst unattraktiv *macht*, sich ›vernachlässigt‹ und in Passivität verharret“.⁴⁰⁷ Man spricht hier auch vom sogenannten 'Bodyshaming', welches in den

404 Vgl. Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 43.

405 Ebd., S. 24.

406 Vgl. zum Thema Shitstorm u.a. Jürgen Pfeffer und Thomas Zorbach: „Shitstorms: Social Media und die Veränderungen der digitalen Diskussionskultur“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 125-142.

407 Reckwitz: *Das hybride Subjekt*, S. 574.

Sozialen Netzwerken immer wieder praktiziert wird. Denn ein nicht unerheblicher Teil der Online-Körper sind digitale Referenzkörper, deren Kongruenz es zu erreichen gilt. Es sind Idealtypen, deren Charakteristika in die jeweiligen sozial-medialen Produktionssysteme eingeschrieben werden. Sie formen die Schablone, in die jedes Individuum gepresst wird, das im Akt der Fleischschau bestehen möchte. Die Userin bzw. der User erscheint so als durchaus herangezüchtet für die Bedürfnisse und Vorlieben der Community, die ihn im besten Fall nicht nur begutachtet, sondern auch für gut erachtet.

In diesem Zusammenhang soll jedoch auch der eigentliche Hauptakteur einer Fleischschau nicht unerwähnt bleiben. Es ist dies das Tier, das uns in unserer westlich-modernen Gesellschaft als 'eigentliches' Fleisch am häufigsten begegnet. Meist als Auslegware in der Kühl- oder Fleischtheke, vermittelt es eine Idee davon, was Fleisch-Sein bedeutet, wenn es instrumentalisiert und institutionalisiert wird. Als das 'große Andere' hinter dem Spiegel bzw. der Glasscheibe ist es die Reduktion auf den Stoff *par excellence*. Es ist der Stoff, der selbst nach dem Tod noch kritisch beäugt, gemessen und gewogen sowie auf Qualität hin geprüft wird. Das Fleisch des Tieres ist das durch den Fleischwolf gedrehte, in Plastikfolie eingewickelte und in nützliche Packungsgrößen verpackte Nutzfleisch, das in den absoluten Vordergrund geraten ist. Im Hintergrund steht freilich das eigentliche Tier, dessen Subjektcharakter diametral anders als der des digitalen Subjekts Bedeutungslosigkeit erfährt. Der Ort des Nutztieres ist der Schlachthof oder das Schlachthaus und wie das Nutztier ist auch er verborgen. Sein Anspruch ist der hygienisch ge-coachte Tod, der dem Schlachtvieh kulturell eingeschrieben ist. Desinfiziert, separiert und entsprechend klimatisiert erreicht es den Verbraucher im Markt, den angesichts eines derartigen Wegwerfkörpers im Sinne Braidottis manchmal eben jener innere Verdacht beschleicht, dass hinter der Selbstverständlichkeit etwas Wesentliches verschwunden ist.⁴⁰⁸

Im Grunde erfährt das Nutztier spätestens durch die Station des Schlachthauses einen Ent-individualisierungsprozess, der es auf wesentliche Körperteile reduziert: Brust, Schenkel, Hüfte usw. Es reiht sich ein in eine

408 Vgl. Braidotti: *Posthumanismus*, S. 75.

Masse aus Artgenossen, die für eben jenen Zweck produziert werden. Die Logik des Schlachthauses folgt einer Fragmentierung und Distribution von Körpern, bei der es besondere Normen und Standards einzuhalten gilt. Um den Bestand des Schlachthauses zu garantieren, muss es immer wieder aufs Neue von Offline-Körpern frequentiert und durchlaufen werden. Schlachthäuser sind so zugespitzt ein Ort der Offline-Körper, der dabei hilft, das Fleisch als antiseptisch schöne Ware aufzubereiten, um in einer positiv-konnotierten Konsumkultur seinen Platz zu finden. Zweifelsohne eine Logik, die neben der des Marktes und der der Fleischbeschau ebenfalls im Spannungsfeld Sozialer Netzwerke operiert. Als Plattformen der Körperfragmente, die das Individuum allerdings freiwillig einspeist, verbreiten Soziale Netzwerke die entsprechend bestimmter Normen herangezogenen Online-Körper. Als Ware innerhalb der von Han proklamierten Positivgesellschaft werden sie zu Stellvertretern, nicht nur der Subjekte, sondern insbesondere auch der piktoralen Inszenierungstypen. So betrachtet führt das Übermaß an Individualisierung und Inszenierung gerade zu einem gegenteiligen Effekt. Die Rolle wird zum Typus, das Individuum zum Kollektiv, das sich ebenso wie das fabrizierte Fleisch des Tieres in seiner Masse kaum noch unterscheidet. Es ist dies das Schlachthaus Sozialer Netzwerke, das die unvoreingenommene Lebensform, Fleisch zu sein, gerade dadurch in den Vordergrund rückt, indem es eben jene zu verdecken versucht. Auch hier erfolgen letztlich eine Entindividualisierung und eine Reduktion, deren Ergebnis oft durchaus vergleichbar scheint mit der eigentlichen Auslegware in der Theke: Brust, Schenkel, Hüfte usw. Oder anders: #footsie, #belfie, #boobfie usw.

Das digitale Subjekt wird hier einerseits zum Konsumenten dieses 'digitalen Fleisches', indem es betrachtet, bewertet und benutzt. Andererseits wird es aber auch zum Produzenten seiner eigenen digitalen Fleischlichkeit, die sich selbst wiederum von der Betrachtung, Bewertung und Benutzung anderer ernährt. Es ist dies der digitale Kannibalismus, den das sozial vernetzte (In-)Dividuum unablässig vollführt. Doch das digitale Subjekt isst nicht selbst, es wird gefüttert. Gefüttert von visuellen und textuellen Datenkörpern, die es sich aufgrund der Fülle jedoch nicht mehr dauerhaft einverleiben kann. Verschlungen und sofort wieder ausgespien ist die nährstoffarme Datenkost, der das hungrige (nicht hungernde)

Subjekt unentwegt etwas abzugewinnen versucht. Und so sind seine virtuellen Räume übersät mit unverdauten Informationsbrocken, die allein durch ihre schlichte Omnipräsenz und ihre immerzu repetitive Bruchstückhaftigkeit jeglichen Geschmack verlieren. Es ist die immer gleiche Kost, die ihm 24/7 eingeflößt wird, in der immer gleichen additiven Form und so verwundert es nicht, dass das Portrait des Subjekts in den Sozialen Medien auch das eines Hungrigen ist. Eines Hungrigen, der unentwegt dem Credo der Singularität folgend auf der Suche nach dem besonderen Essen ist. Dem besonderen *Feedback*, das ihm in seinem *News-Feed* dargeboten wird und das seinen andauernden Bedarf nach Reaktion, Interaktion und Sensation wenigstens kurzfristig zu stillen vermag. Denn das digital-raumende Ich will auf seine Kost(en) kommen, sucht den Geschmack und nicht den Beigeschmack.

In diesem Sinne ist er natürlich Narzisst, der die Fütterung seines Selbst in Form von zählbaren Likes, Followern und Views genießt. Er ist aber auch, und das vielleicht in deutlich stärkerem Maße, ein Umherwanderer auf der Suche nach Kontur, Kontinuität und Konsistenz. Der eigenen im Fremden. Und so ist das 'digitale Fleisch', ebenso wie das pur-reale, niemals nur Gegenstand bloßer Nahrungsaufnahme. Vielmehr ist es an Gemütszustände geknüpft, ist Gegenstand emotionaler Aufladung und dient vor allem auch einer Anbindung an die Anderen, die ebenfalls hungrig Suchende sind. Ebenso wie das Fleisch auf dem Teller hat auch das aufgenommene und prozessierte virtuelle Fleisch des Online-Körpers eine transformierende Wirkung auf den Organismus, den Offline-Körper. Frei nach dem Credo „Du bist, was du isst“, findet sich letzterer durch den Prozess seiner virtuellen Inkarnation in Räumen wieder, die ein Ineinanderschieben und Überblenden sowohl analoger als auch digitaler Körperkonzepte zur Folge haben. Diese Räume erscheinen hier folglich als Maske, die weniger wie eine Maske im Theater, sondern mehr wie eine Suchmaske zu verstehen ist, die bei entsprechendem Input passgenauen Output liefert. Soziale Netzwerke sind binäre Körperspeicher, die dem digital-aktiven Subjekt gleichsam zu einer weiteren Natur werden, die ebenso wie die ursprüngliche ganz bestimmten, vermeintlich inhärenten, Bewegungsmustern folgt.

2.2.2 Virtuelle Inkarnation: Bewegung

Spricht man über Bewegung, so muss man sich zuerst bewusst werden, dass die bereits erörterten Räume nur durch Bewegung entstehen. Erst durch die lokale bzw. mentale Verknüpfung von Orten, die durch vertikale sowie horizontale Verschiebung der eigenen Körperachse entsteht, beginnt das Subjekt eine Vorstellung von seiner eigenen Örtlichkeit sowie seiner umliegenden Erfahrungswelt zu entwickeln.⁴⁰⁹ Hierbei gilt es zu betonen, dass dies nicht nur für das äußere Erleben von Raumwirklichkeiten zutrifft, sondern ebenso für das Wahrnehmen eigener Körperräume, die das Subjekt in sich selbst fixieren. Es ist das (vermehrte) Schlagen des Pulses, das uns leiblich-innere Bewegung garantiert, ebenso wie das (gesteigerte) Heben und Senken der Brust, das uns Zirkulation und Versorgung verspricht. Bewegung erscheint leibkörperlich betrachtet folglich als Kontinuum, das selbst wiederum Teil des Urvertrauens ist, das uns als Organismus überlebensfähig sein lässt. Der Offline-Körper bewegt sich, der Online-Körper wird bewegt.

Da besagte Körperachse jedoch nicht unmittelbar in die Räumlichkeiten Sozialer Netzwerke verschoben werden kann, bleiben diese Räume trotz Frequentierung in Form von digitalen Online-Körpern meist deutlich verschwommener als Orte, die durch leibkörperliche Präsenz zum Raum prozessiert werden können. Soziale Netzwerke sind in diesem Sinne weniger ein narrativer Raum, als vielmehr eine Addition von Orten, deren struktureller Zusammenhang und Aufbau – übrigens genau wie der der atomaren und energetischen analogen Welt – tendenziell im Verborgenen bleibt. Dadurch, dass man den digitalen Raum leibkörperlich nicht in derselben Weise er- und durchleben kann wie den analogen, wird die Fähigkeit, ein Gespür für ersteren zu entwickeln, erheblich geschwächt. Denn Spüren steht in enger Verbindung mit Resonanz. Es soll hier nicht gesagt werden, dass digitale Räume keine Resonanz erlauben. Doch fest steht, dass das digitale Subjekt die entsprechenden Fähigkeiten bzw. die entsprechenden Endgeräte hierfür noch nicht zur Genüge ausgebildet hat. Soziale Netzwerke sind so betrachtet ein vorläufiger Proberaum respektive eine Übergangsstation, in der das digitale Subjekt eine erste

409 Vgl. Bense: *Raum und Ich*, S. 26.

Vorstellung davon erhalten hat und nach wie vor erhält, was es bedeuten könnte, zwei Welten, die analoge und die digitale, durch motorische Überschreitung zu einer Symbiose zu bringen. Markus Metz und Georg Seeßlen betonen mit Hinblick auf das Gelingen dieser Symbiose die grundlegende Bedeutung von Bewegung:

Durch Bewegung allein schafft es der Mensch [...] das Leben in den zwei Welten, der analogen und der digitalen, sinnvoll und erträglich zu empfinden. In jedem Stillstand dagegen drohen die beiden Welten wieder auseinanderzubrechen. Allein in einem voll digitalisierten Haus zu sein und nichts zu tun, das kann nur einen Horror ergeben, genauso aber auch das Verharren in einer Natur, die plötzlich nur noch sein will, keine Information, keine Aufforderung, kein Zeichen gibt.⁴¹⁰

Bewegung ist folglich eine Notwendigkeit, wenn das digitale Subjekt sich auf resonante Weise in seinen Welten zurechtfinden möchte. Seine Bewegung wird so gesehen zur Schnittstelle, die beide Erfahrungsräume sinnhaft miteinander verwebt. Sie ist der Klebstoff der Anbindung, der Verbindung sowie der Entbindung zwischen analog und digital. Wenn diese Symbiose nicht gelingt und sich stattdessen ein Gefühl von Hin- und-Her-Gerissen-Sein sowie von Unzulänglichkeit einstellt, werden Indifferenz und Repulsion zum Modus der Weltbeziehungen des Subjekts.⁴¹¹ Es kommt dann zu einer Entfremdung, bei der die eine Welt als störend für die andere empfunden wird und vice versa. Das Resultat ist hierbei nicht selten ein Hin- und Hereilen zwischen den Welten, im Zuge dessen sich das Subjekt, vergleichbar des mit einer leitenden Schicht überzogenen Balles im Plattenkondensator, in seiner Bewegung verliert. Eine solche Bewegung wird zur bloßen Beschleunigung, die jegliche Zwischen-Zeit abschafft.⁴¹² Die Folge sind Müdigkeit und Erschöpfung, die den Menschen einhüllen „wie eine schwere, dichte Wolke, in der alle Konturen verschmelzen, alle Spitzen nivelliert sind.“⁴¹³ Diese Wolke hat nichts gemeinsam mit der wohlpropagierten Cloud, die das Leben zu erleichtern und dadurch zu verbessern verspricht. Sie ist nicht der Ort eines

410 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 140.

411 Vgl. Rosa: *Resonanz*, S. 306.

412 Vgl. Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 42.

413 Schmitz: *System der Philosophie*, S. 248.

deus ex machina, der in transhumanistischer Manier eine Erlösung des Mängelwesens Mensch durch Technik verspricht. Vielmehr ist sie wie eine Dunstglocke, die das digitale Subjekt umhüllt und ihm sprichwörtlich die Luft abschnürt, ein Daten-Smog also. Was bleibt ist ein Reproduzieren von bereits Bestehendem, denn „[e]ine reine Hektik bringt nichts Neues hervor. Sie reproduziert und beschleunigt das bereits Vorhandene.“⁴¹⁴

Eine derartige Beschleunigung bzw. Hektik kennzeichnet sich ergo als in sich abgeschlossene Bewegung, deren Modus die Reproduktion und nicht mehr die Kreation ist. Diese Art von Bewegung kennt nur sich selbst. Sie unterbindet anderes, wird zum „Rasen im Positiven“⁴¹⁵ wie Han es versteht und spiegelt sich letztlich in gesellschaftspolitischen Normen wider. „Es ist nicht mehr nötig, daß irgendjemand eine Meinung produziert, nur sollen alle die öffentliche Meinung reproduzieren [...]“⁴¹⁶, so spitzt es Baudrillard zu und auch Han spricht aufbauend auf Baudrillard von einer „Hölle des Gleichen“⁴¹⁷ und von einer Fettleibigkeit des Systems, innerhalb dessen jeder, der vom Gleichen lebe durch ebenjenes Gleiche umkäme.⁴¹⁸ Im Grunde ist eine solche Gangart gleichzusetzen mit dem Begriff der Routine, die routiniert in sich selbst rotiert. Das Subjekt wird so zu einem Kreisel, der fortwährend um sich selber kreist und letztlich immer wieder von außen angestoßen werden muss, da es die Sinnhaftigkeit zusammen mit seinem eigenen Impuls schon längst verloren hat.

Es überrascht hier nicht, dass in einem derartigen kinetischen Kapitalismus der Negativzustand der Bewegung par excellence eine Abwertung erfährt. Die Rede ist hier vom Schlaf, der sowohl für die Leistungsfähigkeit als auch für die Abrufbarkeit innerhalb der Bewegungsmoderne eine Unterbrechung darstellt. So besehen ist er ein Störfaktor, da er sämtliche Leistungsimperative der Upgradekultur unbeantwortet lässt und dadurch nicht produktiv in ihren Dienst genommen werden kann. Im Sinne

414 Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 28.

415 Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 12.

416 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 102.

417 Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 6.

418 Vgl. Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 13.

Crarys ist er „die einzig verbleibende Grenze, die einzige dauerhafte »Naturbedingung«, die der Kapitalismus nicht beseitigen kann.“⁴¹⁹ Er ist darüber hinaus aber auch etwas zutiefst Eigenes und Leibkörperliches, das unter Ausschluss der Öffentlichkeit in einem als privat konnotierten Bereich stattfindet, wodurch man jeglicher sozialen Sichtbarkeit enthoben ist. Die Position des Offline-Körpers beim Schlafen, zusammen mit seiner (äußeren) Bewegungslosigkeit und seiner Unsichtbarkeit im öffentlichen Raum, rücken jenen in die Nähe des Todes, welcher in der Literatur nicht ohne Grund als Schlafes Bruder bezeichnet wird. Im Schlaf wird der Offline-Körper zur Absenz, die sich erst durch das Aufwachen wieder in Präsenz wandelt. Insbesondere dieser Moment des Erwachens, dieses Wiedererlangens von Wirklichkeit, ist entscheidend für ein leibkörperliches Spüren und ein resonantes 'In-der-Welt-Sein'. Wer nicht schläft, kann nicht erwachen: „Vielleicht stürbe das Ich, wären wir ohne Schlaf. O, wie gut ist der Schlaf im Vergessen der oberen Welt des Zeitlichen. Oder gewöhnen uns die Nacht und der Schlaf an das Sterben, an das Ertragen des Wissens um das Sterben?“⁴²⁰

Doch die Voraussetzung des Schlafes ist das Zur-Ruhe-Kommen, das Beisich-Sein und das langsame Sich-Verlieren in Bildern, das strukturell etwas anderes ist als das Einschlafen mit Hilfe von Schlaftabletten. Nicht Beschleunigung ist der entscheidende Bewegungsmodus, sondern Entschleunigung, die neben Begriffen wie Achtsamkeit und Wellness nicht ohne Grund hoch im Kurs steht beim kontinuierlich sich verausgabenden Subjekt. Es sind dies Versuche der Gegenbewegung, deren Ziel nicht zuletzt Böhmes formuliertes Leibsein als Aufgabe ist. Je weniger der Offline-Körper im Alltag gespürt wird, desto mehr entsteht der Drang nach einem gecoachten 'Well-Being', das das Subjekt wieder mit seiner leiblichen Natur versöhnt. Insbesondere da der Offline-Körper in vielen Bereichen der gesellschaftlichen Arbeit nicht mehr gebraucht wird, kommt es zu einer Entdeckung des Leibes und zu einer Freiwerdung desselbigen als „Gefäß individueller Erfüllung“⁴²¹.

419 Crary: 24/7, S. 65.

420 Bense: *Raum und Ich*, S. 33.

421 Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 222.

Auf der anderen Seite ermöglicht die Vielzahl medialer Endgeräte und digitaler Alltagsgadgets gerade ein Wiederaufleben der alten Sesshaftigkeit und eine physikalische Trägheit, die überdurchschnittliche Sportlichkeit gerade deshalb feiert, weil sie selbst immer unbeweglicher wird. Unter diesem Aspekt betrachtet wird das Mängelwesen zur Couch-Potato, die – ähnlich wie verdorbenes Fleisch – vor sich 'hingammelt', da sie gewöhnt ist überall anzukommen, ohne von irgendwo wegfahren zu müssen.⁴²² Das digitale Subjekt wird unter solchen Umständen letztlich zu einem Szenarium einer Kontinuität von Sitzen, das Bewegungen nur noch punktuell ausführt, wenn eine unbedingte Notwendigkeit gegeben ist. Was die Resonanz betrifft, wird es dann nicht selten zum schweigenden Ich, zu eben jenem passiven Konsumenten, der innerhalb der Medienrezeption immer wieder zur Negativfolie stilisiert wurde und nach wie vor wird. Er ist nicht mehr der Entdeckende, sondern der durch den Bildschirm Verdeckte, der sich Dinge liefern lässt, wodurch er gleichsam selbst mehr und mehr geliefert erscheint.

Da die Welt aber wiederum all jenes ist, das uns begegnet, schafft Bewegung auch Begegnung und so wird die Bewegung selbst letztlich zu einer Grundvoraussetzung für das Erzeugen von Resonanz. Wir wollen vermeiden, dass eine Begegnung holprig ist, dass wir uns in einer Situation wie gelähmt fühlen oder dass unsere Art und Weise als nicht taktvoll empfunden wird. Ebenso wenig möchten wir durch unser Leben stolpern, vom Weg abkommen oder auf der Strecke bleiben. Das gesellschaftliche Ideal des digitalen Subjekts scheint hier eine zielgerichtete Bewegung zu sein, die sich kohärent und kontinuierlich entfaltet und über deren Richtung es selbst bestimmen kann; eben jener Lebens-Lauf, von dessen Ursprungspunkt aus sich das Subjekt gerne als Zentrum wirklicher und möglicher Richtungen versteht. Wie schon seine ganze technische Entwicklung hindurch, gilt es das eigene Vorwärtkommen buchstäblich selber in die Hand zu nehmen, entsprechende Leitern emporzusteigen und in Bewegung zu bleiben, sowohl physisch als auch psychisch.

422 Vgl. Paul Virilio: „Die Auflösung des Stadtbildes“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main: 2015 (1984), S. 261-273, hier: S. 264.

Damit dies gelingt, benötigt das digitale Subjekt virtuelle Nahrung. Es braucht diejenigen Stoffe, die dafür sorgen, dass es in die Gänge kommt und in Bewegung bleibt. Unablässig begibt es sich dafür auf den Nährboden Sozialer Netzwerke, die es immer wieder mit neuen Vorstellungen, Zielen und Lebensimpulsen versorgen. Ähnlich wie bei der organischen Nahrungsaufnahme des Offline-Körpers ist hier jedes Sättigungsgefühl nur vorläufig, so wie jede Möglichkeit zur Sättigung an sich nur vorläufig erscheint. Der Hunger selbst wird im Akt des Scrollens und Wischens transformiert zum Begehren, das gesteigert wird, gerade dann, wenn man ihm entspricht.⁴²³ Ein Diktum dieses Begehrens ist die Suche nach der gesunden Nahrung, die es erlaubt, das eigene biologische Kapital bis zum Maximum auszuschöpfen. So zirkulieren in den Sozialen Netzwerken unzählige Bilder von gesundem, zur vollwertigen Nahrung inszeniertem Essen, das niemals nur bloßer Gegenstand der Nahrungsaufnahme, sondern vielmehr Surrogat eines Lifestyles ist. Doch woher rührt der Drang des digitalen Subjekts, sein Leben in Form von Lebensmitteln virtuell zu konservieren? Was macht Hashtags wie #foodporn, #instafood und #yummy so erfolgreich?

Auf der einen Seite ließe sich hier, wie schon beim Selfie, mit Narzissmus argumentieren, der das digitale Subjekt dazu veranlasst, mit seinem Essen sozio-kulturelle Imperative von Natürlichkeit, Gesundheit und Hochwertigkeit zu bedienen. Das Sichtbarmachen der eigenen Nahrung dient unter diesem Aspekt betrachtet einer Darstellung der eigenen Verfügbarkeit der entsprechenden Mittel. Sie zeugt aber auch von einer Stellvertreter-Beziehung, bei der die medial visualisierte Nahrung stellvertretend für das essende Individuum steht, mit dem sich dadurch gleichsam selbst Konnotationen von Natürlichkeit, Gesundheit und Hochwertigkeit verbinden. Der Offline-Körper steht hier im Fokus einer sich Dinge einverleibenden Instanz, die durch die entsprechende piktorale Zubereitung abermals als Oberfläche im virtuellen Raum in Erscheinung tritt. Dies vor allem, da die Nahrung nur solange medienwirksam verwertbar ist, solange sie den Körper nicht passiert bzw. bereits passiert hat. Präsentiert wird hier der Akt des Zuführens, nicht der des Abführens. Verstärkt wird dieser Eindruck noch dadurch, dass die abgebildete Nahrung meist eines

423 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 275.

Online-Körpers entbehrt (dieser wird lediglich als fotografierender Offline-Körper mitgedacht). Als Betrachter findet man sich so gleichsam selbst in der Position des (sich nach Nahrung) Verzehrenden.

Obleich die Nahrung das Existenziellste unseres Daseins ist, wird auch sie zu einem Oberflächenprodukt stilisiert, bei dem es bisweilen weniger um Ernährung als vielmehr um emotionale Aufladung geht. Nahrung erscheint auf den unterschiedlichen sozialen Plattformen zunehmend beinahe selbst als mediales Gadget, das man dem Offline-Körper je nach Belieben zuführen kann. Ihre Qualität hängt von den eigenen Ressourcen ab und verbindet sich noch immer mit einer Vorstellung von Natürlichkeit, auch wenn diese bei einer Vielzahl von Lebensmitteln kaum noch gegeben ist. Ebenso wie die Imagination einer verlässlich-sorgenden und aus sich selbst agierenden Natur geraten auch deren Produkte immer wieder in den Fokus von Verunsicherung und Vertrauensverlust. Insbesondere die Lebensmittelskandale des letzten Jahrzehnts – man denke an BSE, EHEC, Gammelfleisch, Dioxin, etc. – haben dazu beigetragen, dass Essen zu einem weiteren jener Risikofaktoren der Risikogesellschaft wird, die es möglichst zu minimieren gilt. Kompensieren soll diesen Verlust eine Zunahme an Kontrolle von Herstellerfirmen und Lebensmittelketten, sprich eine gesteigerte 'Lebensmittelbeschau', die dafür bürgt, dass Nahrung gesund und lebensfördernd bleibt und nicht krankmachend und giftig ist.⁴²⁴ Auch das leisten die zahllosen Visualisierungen der Nahrung im Sozialen Netz. Sie wirken unter diesem Aspekt betrachtet sogar als Versuch der eigenen Versicherung, dass man als Verbraucher ruhigen Gewissens konsumieren kann. Und so verwundert es nicht, dass die Nahrung in den Sozialen Netzwerken immer die schöne Nahrung ist. Das ganz besondere Gericht, das – wie der Online-Körper selbst – vor allem optisch überzeugt. Entspricht die jeweilige gepostete Nahrung allerdings nicht den gängigen ästhetischen Anforderungen, läuft das digitale Subjekt schnell Gefahr, Ziel von Spott und Hämie zu werden, denn was für den Online-Körper gilt, gilt auch für dessen Nahrung: Mangelnde Perfektion ist die eigene Schuld und man selbst allein sollte sich dafür schämen.

424 Vgl., ebd., S. 287.

Nahrung wird folglich nicht ohne Grund neben dem Offline-Körper zum medialen Dauerbrenner auf den Plattformen. Sie kommt letzterem so nahe wie sonst nichts auf der Welt. Sie durchwandert ihn, erhält ihn und verändert ihn in jeder Sekunde. Niemals ist der Offline-Körper vor der Nahrungsaufnahme derselbe wie danach. Sein Wohlbefinden, sein Funktionieren und seine Gesundheit hängen unmittelbar mit den konsumierten Nährstoffen, Vitaminen und Eiweißen zusammen, denn nicht nur der Mensch, auch sein Offline-Körper ist ein Verbraucher und je nach Nahrungs- und Gesundheitszustand auch ein Verbrauchter. Die Nahrung hält ihn folglich in Bewegung, garantiert sein Vorwärtskommen und rückt umso mehr in den Mittelpunkt, wenn die 'Maschine Körper' ins Stocken gerät: „Wir halten uns als Menschen ohne weiteres für ehrenhaft, doch sind wir es nur auf die gleiche Weise, auf die wir auch heiter oder tapfer sind: alles hängt vom Zustand unserer Maschine ab.“⁴²⁵

Das digitale Subjekt der Upgradekultur ist daher ebenfalls bemüht, seinen eigenen Offline-Körper am Laufen zu halten. Wie die Information innerhalb der Infosphäre will es liquide sein, sowohl was seine Mittel betrifft als auch im Hinblick auf seine leibkörperliche Verfassung. Im Grunde betrachtet will es vor allem eines: Fließen.

2.2.2.1 Fließen

»Hören Sie denn nichts, hören Sie denn nicht die entsetzliche Stimme, die um den ganzen Horizont schreit, und die man gewöhnlich die Stille heißt [...].«⁴²⁶

Eine ohrenbetäubende Stille ist es, die Georg Büchners *Lenz* im gleichnamigen Romanentwurf nicht mehr ruhen, geschweige denn schlafen lässt. Eine Stille, die so laut ist, dass sie in jeder Körperzelle widerhallt und den Offline-Körper selbst zu einer einzigen, auf sich selbst zurückgeworfenen Echokammer werden lässt. Eine Stille aber auch, die, so ließe sich vermuten, in Zeiten überbordender Informationsfluten und proklamierter

425 Julien Offray de la Mettrie: *Der Mensch als Maschine*, Nürnberg 1985 (1747), S. 28.

426 Georg Büchner: *Lenz: Studienausgabe*, Stuttgart 2009 (1839), S. 30.

Schlaflosigkeit im Spätkapitalismus wirklich nichts anderes mehr ist als ein fernes Echo, das von irgendwo gegen das eigene Trommelfell stößt und Erinnerungen an eine Zeit wachruft, in der es weder Instant-Messaging noch Smart Devices gab. Ein analoges Relikt also, das sich innerhalb einer digitalisierten Gesellschaft zuweilen zwar noch oberflächlich erfahren lässt, aber keine organische Tiefe mehr besitzt. Stille als Punktmedium, das uns selbst im eigenen Sein verortet, uns Reflexion bzw. Narration und Spüren ermöglicht, ist, so scheint es, unmodern.

Dies vor allem, da Stille, ebenso wie Unsichtbarkeit und Schlaf, mittlerweile eine Form der Kommunikationsverweigerung darstellt, die es innerhalb der Infosphäre zu vermeiden gilt. War der Schlaf der Negativzustand der leibkörperlichen Bewegung, so ist die Stille der Negativzustand der sprachlichen Bewegung. Insbesondere im digitalen Raum bedeutet ihre Anwesenheit einen Abbruch und eine Einschränkung des unablässig stattfindenden Informationsflusses. Dieser Informationsfluss gleicht hierbei einem fortwährenden, nicht aufzuhaltenden Strom, dessen Lauf man folgen muss, wenn man nicht zum informations- und handlungslosen Treibgut werden will. Denn schlimmer als nichts zu sagen ist in den Sozialen Netzen nur, wenn man nichts zu sagen hat und so sorgt das digitale Subjekt selbst dafür, dass es im Gespräch respektive in Gesprächen bleibt. Ermöglicht wird dies nicht zuletzt dadurch, dass die entsprechenden medialen Endgeräte durch sinkende Preise einer stetig wachsenden Anzahl von Nutzerinnen und Nutzern zur Verfügung stehen.⁴²⁷ Folglich kann sich nahezu jeder in das digitale Datenmeer begeben, kann surfen und streamen oder sich wenigstens eine Weile lang treiben lassen, um der stets drohenden *fear of missing out* (FOMO)⁴²⁸ im wahrsten Sinne die Stirn bieten zu können.

Ganz konkret wird dieses 'Stirn-Bieten' im bereits ausgeführten Trend zum Selfie, das durch sein inhärentes und permanentes Aktualisierungsdesiderat nach kontinuierlichen Updates verlangt. Dies führt dazu, dass bei jeder Nutzerin und jedem Nutzer eine enorme Menge an (visuellem) Content entsteht, was Mark Coté und Jennifer Pybus als sogenannte

427 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 25.

428 Vgl. Joseph M. Reagle Jr.: *Reading the Comments: Likers, Haters, and Manipulators at the Bottom of the Web*, Cambridge, Massachusetts [u.a.] 2015, S. 132.

„digitale Archive des Selbst“⁴²⁹ bezeichnet haben. Diese enthielten laut Coté und Pybus sämtliche gespeicherten Informationen, welche ohne Unterbrechung verarbeitet würden, und selbst wenn sie nicht mehr Teil eines aktiven Flusses seien, zugänglich sowie abrufbar blieben.⁴³⁰ Zwar lässt sich dies nach wie vor anhand von Facebook, Instagram oder Twitter belegen, jedoch scheint sich spätestens seit der Gründung von Snapchat 2011 eine neue Art der Selbstvisualisierung zu etablieren. Als Unternehmen, bei dem sich nach eigenen Angaben „alles um die Kamera dreht“, postuliert Snapchat auf der offiziellen Deutschland-Homepage folgendes:

Wir glauben, dass in der Neuerfindung der Kamera unsere größte Chance steckt, die Art und Weise zu verbessern, wie Menschen leben und kommunizieren. Wir leisten einen Beitrag dazu, dass Menschen sich frei ausdrücken können – live, spontan und für den Moment, dass sie mehr von der Welt entdecken und gemeinsam Spaß haben.⁴³¹

Unternehmen wie Snapchat versprechen dem digitalen Subjekt ergo die Welt zu entdecken und andere live und instantan daran teilhaben zu lassen. Snapchat – the fastest way to share a moment, so das Firmencredo. Oder anders gesagt: Sharing before Conserving, denn etwas zu konservieren ist Statik, ist Stillstand und nur schlecht vereinbar mit dem eigenen Anspruch immerzu 'im Flow' zu sein. Das Teilen hingegen, das entsprechend seiner u.a. christlichen Konnotation ohnehin als etwas zutiefst Positives empfunden wird, ist fließend, flexibel und dynamisch. Also all das, was vom Leistungssubjekt der Infosphäre ohnehin erwartet wird. In diesem Sinne ist es nur folgerichtig, dass die statische Fotografie als Punktmedium im Raum Sozialer Netzwerke langsam einen Teil ihrer Relevanz einbüßt. Streaming scheint hier eine neue Gangart des digitalen Datenflaneurs zu sein, der seine Informationen persönlich zugeschnitten und jederzeit verfügbar zur Hand haben möchte. Zahlreiche Apps wie Periscope, YouNow, LiveStream oder Streamago, die alle in den letzten Jahren entstanden sind, lassen erahnen, dass dem 'fließenden Bild' auf den

429 Mark Coté und Jennifer Pybus: „Social Networks: Erziehung zur Immateriellen Arbeit 2.0“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011 (12007), S. 51-74, hier: S. 68.

430 Vgl., ebd.

431 <https://www.snapchat.com/de-DE/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Sozialen Plattformen ein Siegeszug bevorsteht, den auch Nicola Mendelsohn, Europa-Chefin bei Facebook, prophezeit: „In fünf Jahren gibt es bei uns nur noch Videos.“⁴³²

Diese Imago-Bedürftigkeit der partizipativen Kultur, die eine Vielzahl der Alltagsbereiche selber infiltriert, führt zu zahllosen Visualisierungen, die letztlich aber immer auch als Beweismittel für den Wahrheitsgehalt des eigenen Lebens dienen sollen. Wenn dem so ist, dass die Suche nach Identität einem fortlaufenden Kampf gleicht, „einem Versuch das Flüchtige und Flüssige zu formen“⁴³³, so überrascht es nicht, dass das digitale Subjekt gleichsam selbst durchtränkt ist von seiner Wearable Technology, die ihm dabei hilft, sich ein Bild von seinem eigenen Ich zu machen. Egal ob es darum geht, in den Lebensentwürfen und Identitäten anderer zu versinken, sich durch Influencer beeinflussen zu lassen oder seine eigenen Potenziale konsequent auszuschöpfen, Soziale Medien bieten die entsprechenden Räume für das eigene Floaten, das jedoch nicht immer zielgerichtet ist. Denn ganz ähnlich seines Vorgängers im 19. Jahrhundert ist auch der digitale Flaneur bisweilen fest dazu entschlossen, „überall und nirgends anzukommen“⁴³⁴. Auch er versucht im Zuge seiner Performance soziale Attraktivität und Genussfähigkeit auszustrahlen sowie Authentizität mit innerem Erleben zu verbinden. Seinen Blick auf die digitale Auslegware gerichtet streift er durch die Abteilungen, kombiniert unterschiedliche stilistische Versatzstücke zum Individualstil und erfindet sich dabei immer wieder neu.⁴³⁵ Nicht selten gerät er dadurch jedoch in den Bereich des Mainstream, in dem Daten und Algorithmen schon lange die paradiesisch-pathetische Vorstellung von Milch und Honig ersetzt haben.

432 Philippe Fischer, Timo Schurwanz und Markus Schmidt: „Das sind die besten Apps für Video-Livestream“, <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article157410110/Das-sind-die-besten-Apps-fuer-Video-Livestream.html> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

433 Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 100.

434 Bublitz: *Im Beichtstuhl der Medien*, S. 108.

435 Vgl., ebd., S. 112.

Der „Wunsch nach einem Sein im Fluss“⁴³⁶ ist hier jedoch nicht nur von den Bereichen Identität und Information her zu denken. Vielmehr ist auch er selbst ein zutiefst leibkörperliches Verlangen. Während der Online-Körper äußerlich zirkuliert, zirkuliert der Offline-Körper innerlich. Letzterer ist unter diesem Aspekt betrachtet durchaus als eine ganze Zirkulationssphäre zu verstehen, innerhalb derselben der Mensch beständig in sich selber kreist. Man denke hier vornehmlich an den Blutkreislauf, der 1628 durch William Harvey entdeckt wurde, und der unser Verständnis davon, was es heißt, ein zirkulierender Organismus zu sein, bis heute prägt.⁴³⁷ Das Funktionieren des eigenen Blutkreislaufes ist die Voraussetzung für die Versorgung sämtlicher Organe und Strukturen. Es garantiert eine Aufrechterhaltung unserer vitalen Werte sowie unseres Offline-Körpers selbst. Im Blutkreislauf erhält der Mensch eine erste Vorstellung davon, was es bedeutet, ein organisch-abgeschlossenes System zu sein, das sich mit Hilfe seines Grundmodus der Zirkulation erhält. Mit einer gelungenen Zirkulation verbinden sich Vorstellungen von Kraft und Natürlichkeit, Heilung und Gesundheit. Letzteres vor allem, da Blut auch Leben bedeutet, denn was nicht durchblutet wird, wird nekrotisch und stirbt ab. Eine Stagnation des Blutflusses führt dann nicht selten zum Verlust organischer Substrate, die vom restlichen Offline-Körper entfernt werden müssen, um ihn nicht weiter zu schädigen.

Tritt das Blut nach außen, so erfährt es eine ähnliche Herabsetzung wie das Fleisch, denn Blut ist etwas Innerliches, das die Schwelle Haut – von medizinischen Zwecken (z.B. der Blutabnahme) einmal abgesehen – meist nicht übertreten darf. Sein Tor ist die Wunde, die selbst je nach Drastik der dermatischen Perforation, mehr oder weniger traumatisch in die Integrität des Ichs eingreift.⁴³⁸ Man blutet nicht ohne Grund und so ist das Blut vor allem auch eine Flüssigkeit, der mit Skepsis, Abneigung und Furcht begegnet wird. Egal ob als Zeichen der vermeintlichen Unreinheit (Menstruationsblut), der Infektionsgefahr (HIV, Hepatitis, etc.) oder der eigenen Sterblichkeit, die Sichtbarkeit von Blut irritiert. Dies

436 Yvonne Volkart: „Das Fließen der Körper: Weiblichkeit als Metapher des Zukünftigen“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis: *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 163-182, hier: S. 180.

437 Vgl. Demuth: *Fleisch*, S. 47.

438 Vgl., ebd., S. 75.

nicht zuletzt, da es visuell-evidenter Index für äußerliche Gewalteinwirkung oder innerliches Versagen ist. Besonders in der Logik einer Steigerungsmoderne, die zur beständigen Optimierung und Fortführung diverser Körper-Projekte aufruft, wird das Blut als Lebenselixier zwar gemessen, analysiert und inspiziert, in seiner pur-unverfälschten leiblichen Indexikalität jedoch nicht ertragen.

Gänzlich verschieden verhält es sich mit einer zweiten leibkörperlichen Flüssigkeit, die, anders als das Blut, durchaus eine Visualisierung erfährt. Die Rede ist hier vom Schweiß, der im Grunde nichts anderes ist als die Paradedflüssigkeit einer sich anstrengenden und selbstoptimierenden Fitness-Gesellschaft. Während das Blut das Innen ist, welches nicht nach Außen gelangen darf, ist der Schweiß eben jenes außen, das im Inneren keinen Platz zu haben scheint. Insbesondere der Fitnesskörper – egal ob analog oder digital – wird so zu einem fließenden Körper, den es zu porträtieren und auszustellen gilt, da er Garant für die eigenen leibkörperlichen Bemühungen ist. Schweiß wird in den Sozialen Netzwerken so nicht selten zum nach außen versinnbildlichten Erfolgswillen, der durch die Poren an die Oberfläche tritt und die eigene erbrachte Leistung verifiziert. In seiner Funktion, den Offline-Körper zu kühlen, wird er so gleichsam selbst zum Indikator für Coolness.

Außerhalb der Zuchtanstalt Fitnessstudio wird er hingegen, ebenso wie alles Leibkörperliche, versucht zu regulieren. So darf er nicht vermehrt auftreten, nicht an Kleidung sichtbar und vor allem nicht durch Geruch auffällig werden. Wenn wir etwas verschwitzen, zeugt das meist von einer Überforderung Lebensbereiche zu koordinieren. Ebenso verweist ein übermäßiges Schwitzen (Blut und Wasser schwitzen) auf ein dysfunktionales Gleichgewicht psychischer Stimmungslagen. Das digitale Subjekt will folglich nicht ins Schwitzen kommen, außer es ist das motorisch-gecoachte Schwitzen an den Fitnessgeräten. Jeder unbeabsichtigte Schweißfleck wird hingegen zu einem Körperleck, das es schnell zu kaschieren bzw. zu beheben gilt. Unangenehmer sind in solchen Momenten vielleicht nur noch der kalte Schweiß, der einem den Rücken hinunterläuft bzw. die kalt-schwitzigen Hände, die man zu reichen genötigt wird.

Während der Schweiß also in seiner Eigenart als leibkörperliches Produkt durchaus ebenso wie das Blut eine Abwertung erfährt, wird er als Inbegriff einer Leistungskultur gleichzeitig ästhetisch und semiotisch aufgeladen. Insbesondere im Prozess der virtuellen Inkarnation des Offline-Körpers gerät er in den Fokus einer Ästhetik der Fluidität, die letztlich für Veränderungswillen und Projektwerdung steht. Eine funktionale Transpiration ebenso wie eine geregelte Blutzirkulation erweisen sich so betrachtet auch sozial-medial als metaphorische Referenzrahmen, innerhalb derer sich gemäß vitaler Vorgaben des organischen Offline-Körpers modellhaft Gesundheit und Krankheit voneinander scheiden lassen. Verdichtet erscheinen beide in der umgangssprachlich so simplen wie tiefgründigen Frage, wie es läuft.

Der Wunsch nach einer digitalen Fluidität wirkt so als unmittelbare Reminiszenz einer organischen Fluidität, die ebenso wie ihr organisches Vorbild Bewegung durch Zirkulation verspricht. Insbesondere innerhalb der Informationskanäle Sozialer Netzwerke wird Zirkulation jedoch nicht nur als Hinweis für Vitalität verstanden. Vielmehr verbinden sich mit ihrem Bild auch unterschiedliche Ängste, von denen insbesondere zwei zu erwähnen sind. Es handelt sich hier erstens um die Angst, dass Computer – gleichsam wie der Offline-Körper – undicht und 'leaky' sein können, wodurch ein unbeabsichtigtes Austreten von Daten – oder, um in der Analogie zu bleiben, Körperflüssigkeiten – begünstigt wird. Ebenso wie beim Offline-Körper erweist sich ein solches 'Leck' als problematisch, da es mit einem Kontrollverlust und einer potentiell-unbeabsichtigten Sichtbarkeit einhergehen kann. Was hier im Verborgenen operiert, ist folglich die Angst vor einer medialen Inkontinenz, die sich in direkter Weise auf die prinzipielle Instabilität von Körpergrenzen zurückbinden lässt. Timo Kaerlein formuliert dies in seinen Ausführungen über Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien wie folgt:

Die oben angesprochene prinzipielle Durchlässigkeit und Labilität der Körpergrenzen, für die die Öffnungen des Körpers der sichtbarste Ausdruck sind, spiegelt sich in den körpernahen Geräten. Anders als die ebenfalls körpernahe Kleidung, die traditionell immer neben einer ästhetischen auch eine

Schutzfunktion übernommen hat, können Smartphones vielleicht treffender als intime Ein- und Austrittspunkte verstanden werden.⁴³⁹

Mediale Manifestationen wie das Smartphone haben folglich einen unsicheren Status, insofern sie „ständig zwischen einer Positionierung als Gegenüber und als Teil des Selbst oszillieren“⁴⁴⁰, wodurch sie dem digitalen Subjekt zwar sehr nahe stehen, ihm gleichsam aber auch zu nahe kommen können.

Doch selbst wenn das entsprechende Endgerät 'dicht hält', kann der Informationsfluss schädigen, denn was zirkuliert, fragmentiert und so lässt sich mit der Zirkulation zweitens auch eine Angst vor dem zerstörerischen Sog verbinden, der sich des piktoral reproduzierten Online-Körpers bemächtigt und ihn in sich hineinzieht⁴⁴¹: „Man ist immer in einem Datenmeer unterwegs, von dem man die sichere Insel noch zu erkennen scheint, obwohl man beim prüfenden Blick entdeckt, dass man als Schiffbrüchiger hinaustreibt.“⁴⁴² Was Metz und Seeßlen hier betonen, ist im Grunde nichts anderes als die eigene 'Fassungslosigkeit' angesichts einer schiereren Datenflut, in der Informationen nur noch erfasst, aber nicht mehr aufgefasst werden können. Gleich eines Steines, der durch die Beständigkeit des Flusses langsam abgetragen wird, treiben die Online-Körper mit einer Vielzahl anderer zu Datenpunkten akkumulierter Online-Körper durch die Adern der digitalen Informationspumpen und verlieren gleichsam selbst an Form und Materialität. Sie werden zu einer "flowing information, wie Rushkoff sie in Abgrenzung zur "stored information" versteht:

Stored information, like a book, is usually something you want to absorb from beginning to end. It has greater longevity and is less dependent on the exact moment it comes out. We can read it in our own time, stopping and starting as we will, until we get to the end. Flowing information, like twenty-four-hour news or MTV videos, is more like the nonnarrative experience of electronic music or extreme sports. We get a textural experience, we learn the weather,

439 Kaaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 217.

440 Ebd., S. 170.

441 Vgl. Marek: *Understanding YouTube*, S. 88.

442 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 269.

or we catch the drift. We do not get to the end; we shut it off and it continues without us.⁴⁴³

Der Online-Körper reiht sich folglich nahtlos ein in einen „unentwegten Fluss der Neuanfänge“⁴⁴⁴ innerhalb eines Mediums, das zwar bekanntlich nichts vergisst, aber, so scheint es, mindestens ebenso wenig beibehält. Zur beständigen Welle wird hier das Update, das an die Ufer medialer Endgeräte schlägt und die User mit sich reißt. Hingerissen von technischen Neuheiten geraten diese nicht selten in einen Strudel aus Technischeuphorie, aus dem sich nicht zuletzt das Bild der langen Schlangen sogenannter Apple-Jünger speist, deren Ziel das jeweils neueste iPhone ist. Es ist nur folgerichtig, dass das Ergebnis dieser Jagd nach technischen Neuheiten gleichsam selbst der flüssige Umgang mit eben jener Technik ist, denn indem der Gebrauch flüssig wird, wird er auch organisch.⁴⁴⁵

Das Fließen erweist sich also, wie gezeigt, als unmittelbares Indiz für Organik, aber auch für Intuition, die in der Infosphäre einhergeht mit Vorstellungen einer reibungslosen und selbstverständlichen Kommunikation. Wenn etwas intuitiv ist, so erscheint es natürlich sowie einfach und nicht zuletzt rückgebunden an den Offline-Körper. Insbesondere im Hinblick auf Mensch-Medium- bzw. Mensch-Maschine-Kollaborationen stellt die Intuition eine wesentliche Metapher dar, wie sich anhand der Ausführungen zum Onlife-Körper noch zeigen wird. Vorerst gilt es lediglich zu berücksichtigen, dass die Intuition eine der zentralen Gegenfolien zu einer logisch-empirischen Vermessungsmoderne ist.⁴⁴⁶ Seien es Varianten an Eingebung durch spezifische Talente, das empathische Einfühlen in Situationen, die sogenannten Bauchentscheidungen oder aber der physiologisch nicht nachweisbare, aber doch wirkende sechste Sinn – Intuition verkörpert sich, ebenso wie die Vorstellung eines natürlichen Kerns, auch

443 Rushkoff, *Present Shock*, S. 142-143.

444 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 44.

445 Vgl., ebd., S. 118.

446 Vgl. Dawid Kasproicz: „Das Interface der Selbstverborgenheit: Szenarien des Intuitiven in Mensch-Roboter-Kollaborationen“, in: Michael Andreas, Dawid Kasproicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 159-186, hier: S. 167.

im digitalen Subjekt und lässt es entsprechend eigene Anforderungen an die eigene Technikspäre formulieren.⁴⁴⁷

Kommt man noch einmal zurück auf das Thema der Zirkulation, so verbindet sich damit eine ganz bestimmte geometrische Form. Es ist der Kreis, der sich bereits im Kreislauf der Natur, dem Blutkreislauf sowie dem eigenen Umkreisen im Akt der Raumerschließung gezeigt hat. Der Kreis ist der Inbegriff von Perfektion. Wenn etwas noch nicht ganz rund ist, so weist es Mängel auf, die erst dann beseitigt werden, wenn sich der Kreis schließt. Er ist aber auch Verkörperung von Intimität und Nähe, denn was oder wer sich im engsten Kreis bewegt, kommt dem Offline-Körper in der Regel sehr nahe. Gerade innerhalb der Sozialen Netzwerke wird daher eine ständige Verbindung zu einem Kreis von intimen Sozialkontakten aufrechterhalten, der situativ dazu geschaltet oder abgeschaltet werden kann.⁴⁴⁸ Ebenso wie flüssig sein für finanzielle Liquidität steht, verbinden sich auch mit dem Kreis Vorstellungen von monetärer Potenz, denn interessant sind unter diesem Aspekt vor allem die besten Kreise, in denen das Subjekt verkehren möchte. Was es nicht möchte, ist hingegen sich im Kreis zu drehen, oder schlimmer noch sich in einem (Teufels-)Kreis zu verlieren. Der Kreis ist aber auch die wesentliche Form, durch die das Individuum aus der Dunkelheit ins Leben tritt. „Nein, es ist nicht wahr, dass sich eine Gesellschaft erhält – sie tanzt und kreist um sich selbst“⁴⁴⁹, schlussfolgert Burckhardt dementsprechend und auch Bachelard betont: „Das Dasein ist rund.“⁴⁵⁰

Auch den Sozialen Netzwerken scheint dieses Kreisen immanent. Auch hier hält sich das Subjekt meist nur in bestimmten Kreisen (Communities) auf, ist Mittelpunkt gegenseitigen Umkreisens (Ökonomie der Blicke) und – man denke an Parisers Filter Bubble oder Pörksens Filter Clash – der Protagonist einer eigenen, mehr oder minder gravierenden Abgeschlossenheit. Piktoral konkret wird der Kreis vor allem im zumeist kreisförmigen Profilbild, das sich auf unterschiedlichsten sozialen Plattformen wiederfinden lässt. Der Kreis hat hier beinahe die Implikation

447 Vgl., ebd.

448 Vgl. Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 72.

449 Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, S. 270.

450 Bachelard: *Poetik des Raumes*, S. 231.

einer Lupe, durch die das entsprechende Bild gesehen und durch einen Klick vergrößert werden kann. Er begegnet dem digitalen Subjekt aber auch in Form des beim Scrollen plötzlich erscheinenden Play-Zeichens der zahllosen digitalen Videos, welches einen Startimpuls liefert, der sich abermals durch einen einfachen Klick auslösen lässt und der dem Individuum das Versprechen gibt, dass sich genau jetzt etwas 'abspielt', dass sich genau jetzt ein Kreis der Unterhaltung und Attraktion für es öffnet, in den es hineinschauen, dem es durch Engagement beitreten und den es bei Nichtgefallen auch wieder verlassen kann.

Am prominentesten erscheint der Kreis im digitalen Raum jedoch in Form eines langsam rotierenden Emblems, das für einen noch nicht abgeschlossenen Lade- respektive Übertragungsvorgang steht. Dieser rotierende Kreis wird nicht selten zum Inbegriff einer „kollektiven Erregungsmasse“⁴⁵¹, die Warten als lärmendes Schweigen empfindet und möglichst schnell und effizient in der medialen Bibliothek eigener Gewohnheiten umherschweifen möchte. Für eine derartige Masse erscheint nichts ärgerlicher, als nach sekundenlangem Warten durch ein „Die Seite konnte nicht geladen werden“ vom in der Tiefe operierenden Informationsstrom angespült zu werden an die Ufer informationeller Abstinenz. „Verbindung nicht möglich“ heißt es dann bei Snapchat und Co., was in solchen Fällen durchaus mit der semiotischen Härte sämtlicher Implikationen aufgefasst werden kann. Der volle Kreis wird so folglich zum Sinnbild für einen gelungenen Sendeprozess, ebenso wie der unablässig rotierende Kreis zum Sinnbild eines Sendefehlers respektive einer mangelhaften 'Verbindung' wird.

Das digitale Subjekt schätzt also auch innerhalb seiner sozial-digitalen Räumlichkeiten 'eine runde Sache', die es ihm ermöglicht, Teil der Infosphäre zu sein. Floridi versteht den Informationsfluss darüber hinaus als derart wesentlich für die Konturierung und Konstruktion heutiger Nutzerinnen und Nutzer, dass er selbige als informationelle Organismen, sogenannte Inforgs, beschreibt, deren unfreiwillige, informationelle Entkopplung demnächst pathogene Folgen nach sich ziehen könnte: „Eines Tages wird das Dasein als Inforg so selbstverständlich sein, dass uns jede

451 Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, S. 213.

Unterbrechung unseres normalen Informationsflusses krank machen wird.“⁴⁵²

In Rückbindung auf das Verhältnis von analogem Offline- und digitalem Online-Körper zeigt sich hier zweierlei. Erstens, beide sind auf je eigene Art eingebunden in Prozesse des Fließens und der Zirkulation. Zweitens, mit beiden verbinden sich je spezifische Ängste vor einem abrupten Versiegen respektive vor einem unkontrollierten Austreten der fluiden Materie. Dem Bild des Fließens schlagen so, medial-somatisch gesprochen, gleichsam selbst zwei Herzen in der Brust. Auf der einen Seite pulsieren Vorstellungen von Verbreitung, Transport und Versorgung, was das Fließen zur Metapher für Vitalität, Viabilität und Vagilität macht. Auf der anderen Seite zirkulieren entsprechende Negativbilder, wie das Erschöpft-Sein, das Überfließen (der bekanntlich letzte Tropfen) und gegengleich dazu das Versiegen (eigener Mittel), was das Fließen als organische Kraft beschreibt, die aus gewohnten Bahnen heraustreten und ihre nährenden Wirkung – ebenso wie die Natur selbst – entziehen kann. Nicht selten werden im letzten Fall (mediale oder organische) Schnittstellen dann zu Bruchstellen, die den (medialen oder organischen) Informationsfluss umlenken, behindern oder ganz zum Erliegen bringen können.

Da dem Subjekt derzeit nichts so nahe kommt wie sein eigener Offline-Körper, gleicht ein dysfunktionales Fließen – ganz im Sinne Baudrillards – einem Verrat, der absolut ist, da er nicht von irgendeinem Offline-Körper ausgeht, sondern gerade vom eigenen. Ebenso gleicht das dysfunktionale Fließen via medialer Informationskanäle einem Verrat, der relativ ist, da er noch von außen kommend empfunden wird, durch die steigende Nähe medialer Manifestationen jedoch zunehmend einem Prozess der Verkörperung ausgesetzt ist.⁴⁵³ Dieser Prozess der Verkörperung ist es, der das digitale Subjekt mehr und mehr als einen Ausufernden kennzeichnet, der sich und seine Mediensphäre als fließend begreift. Was fließt, stößt jedoch meist an Grenzen, die es zu überwinden und im Zuge einer produktiven Schwellenerfahrung nutzbar zu machen gilt.

452 Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 134.

453 Vgl. Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 153.

Um Grenzen zu überwinden respektive jene angesichts einer überbordenden Reizüberflutung zu wahren, bedient sich das digitale Subjekt einer Strategie, die, ebenso wie das Fließen, hochgradig leibkörperlich konnotiert ist. Es wächst.

2.2.2.2 Wachsen

Der Offline-Körper ist eine Struktur der räumlichen Verteilung, deren Ursprung im biologischen Akt der Befruchtung liegt. Der Modus dieser Struktur ist das Verschmelzen und das darauf aufbauende, unablässige Teilen von Zellen, die durch ihre inhärente Bewegungsmatrix diverse Embryonalstufen erzeugen, welche letztlich einen autopoietischen, materiell-verfestigten Organismus generieren. Das mit der Befruchtung einsetzende und in Kinder- sowie Jugendjahren anhaltende organische Körperwachstum ist hierbei etwas, das sich der eigenen Kontrolle größtenteils entzieht, da es eines der tiefsten leibkörperlichen Bewegungsmuster des Anthropos ist, dessen Entwicklung keine natürlichen Einflussmöglichkeiten bietet. Ebenso wie der Blutkreislauf ist auch das Wachstum ein internes Prozessieren, eine innere Bewegung, die den Offline-Körper zu einer äußeren Bewegung erst befähigt. Anders als der Blutkreislauf ist das eigene Wachstum jedoch nur in Relation zu einem das Subjekt umgebenden Raum spürbar. Dass man zu klein ist, suggerieren einem immer die Anderen respektive die jeweilige Raumgestaltung, die ein Erreichen zumeist dadurch erschwert, dass ein Heranreichen noch nicht bewerkstelligt werden kann. Während das Individuum den Blutkreislauf also durchaus von innen heraus spürt (z.B. anhand des eigenen Pulschlags), ist das Wachstum etwas, das man es von außen spüren lässt (z.B. durch Größenbeschränkungen).

Etwas anders verhält es sich entsprechend mit weiteren Wachstumsprozessen des Offline-Körpers, die konträr zum proportionalen Körperwachstum der Knochen, Gefäße, Muskeln und Lymphe, unablässiges Wachstum produzieren. Zu nennen wären hier beispielsweise Fuß- und Zehennägel aber auch Haare, die sehr wohl einer gewissen Kontrolle unterliegen. Das Wachstum dieser Strukturen liegt im Außen, darf jedoch – ähnlich wie der Schweiß – nur innerhalb eines bestimmten Toleranzrahmens sichtbar werden. So gibt es bestimmte Stellen am Offline-Körper,

die behaart sein dürfen, wohingegen andere rasiert oder zumindest getrimmt sein müssen. Und auch die Länge, Form und Farbe der Nägel gilt es entsprechenden sozio-kulturellen Normen anzupassen. Insbesondere dem körperaffinen Subjekt der Sozialen Medialität verzeiht man das unkontrollierte 'Wuchern' eigener Körperstrukturen nicht. Denn gerade das Wuchern ist eine Form des Wachstums, die nichts mit der Vorstellung einer gepflegten Bewirtschaftung eigener Körperräume zu tun hat, sondern vielmehr für die Destruktivität einer sich verselbständigenden Natur steht. Innerhalb des Offline-Körpers wird es zum Problem, da es andere Strukturen schädigen und schlimmstenfalls zerstören kann. Man denke hierbei an verschiedene Phänomene der Hyperplasie, wie beispielsweise Tumore, die Arthrofibrose (eine krankhafte Vermehrung des Bindegewebes) oder aber die Endometriose (das Vorkommen von Gebärmutter-schleimhaut ähnlichem Gewebe außerhalb der Gebärmutterhöhle).

Diese in ihrer Auswirkung und Schädigung hochgradig diversen strukturellen Ansammlungen verdeutlichen in ihrer Konsequenz aber auch, dass zellbasiertes Wachstum sowohl positiv als auch negativ konnotiert sein kann. Vor allem als Ergebnis eines organischen bzw. genetischen Codierungsfehlers, der mehr oder minder willkürlich auftreten kann, verbinden sich mit dem Wachstum Ängste einer unkontrollierten Offline-Körperlichkeit, deren eigentlicher Funktionalität man für gemeinhin eben jenes Urvertrauen entgegenbringen muss, das Böhme bereits mit Blick auf die innere sowie die äußere Natur eingefordert hat. Gänzlich anders verhält es sich hingegen mit dem Wachstum eines Embryos im eigenen Offline-Körper, mit dem sich zwar gleichsam Bedenken hinsichtlich einer normal-funktionierenden Körperlichkeit verbinden, dessen Wachstum allgemein jedoch – je nach Wunschlage und Problematik – als etwas Positives und Kontrollierbares gesehen wird. Während der Offline-Körper bei ersterem Beispiel folglich mehr als Wirt imaginiert wird, der der krankhaften Wucherung entweder den nötigen Nährboden bietet (z.B. Pilze und Parasiten) oder diese aus sich selbst heraus generiert (z.B. Tumore), erscheint er mit Hinblick auf das natürlich-kontrollierte (und vor allem räumlich sowie zeitlich beschränkte) fötale Wachstum des Embryos als behütender Nährraum, der trotz vorübergehenden Veränderungen seine Integrität beibehält.

Wie sehr jegliche Art von inhärentem Zellwachstum als Fremd- oder Teilkörper gesehen wird, hängt hier freilich von der jeweiligen individuellen Konstitution ab. Außerplanmäßiges Wachstum innerhalb des Offline-Körpers stellt hierbei jedoch grundsätzlich eine Anomalie dar, die insbesondere bei destruktiver Tendenz mit Gefühlen eines *inneren* Verrates einhergehen kann. Was Floridi in Bezug auf das Wir sagt, nämlich dass es eine nach außen hin stark gepanzerte Entität ist, jedoch äußerst anfällig gegen einen inneren Verrat⁴⁵⁴, lässt sich so direkt auf das Erleben der eigenen Körpernatur übertragen. Der Offline-Körper als kohärente Entität, den das Subjekt nicht nur hat, sondern der es auch ist, besitzt eine Körpertiefe, die sich der eigenen Greifbarkeit immerzu entzieht. Dieser Tiefe gilt es folglich nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich im wahrsten Sinne des Wortes 'gewachsen' zu sein und sollte das nicht der Fall sein, so will man innerhalb der Upgradekultur wenigstens psychisch an unvorhergesehenen (organischen) Herausforderungen wachsen.

Dies vor allem, da sich mit dem äußerlichen Wachstum auch Vorstellungen eines innerlichen Wachsens, eines innerlichen Reifeprozesses verbinden. Das Wachsen korreliert hier nicht selten mit einer Ansammlung an Erfahrungen und Lebensmomenten, die das Subjekt im Laufe seines Lebens kumuliert und auf denen ein Großteil der eigenen Identität aufbaut. Der Respekt, der dem Alter entgegengebracht wird, nährt sich nicht zuletzt von der Imagination eines breiten Wissens bzw. einer Früchte tragenden Reife, die bildlich gesprochen als Quell von Weisheit und Lehre betrachtet wird. Dass aber auch das Alter, ebenso wie andere Autoritäten, keineswegs mehr jene Stabilität ausstrahlt, der man uneingeschränkt mit Respekt und Achtung begegnet, ist ein weiteres Symptom jenes fluiden Technikgebrauchs des digitalen Subjekts, den schon Crary attestierte. Der neue Umgang mit materieller Dinglichkeit, wie ihn auch Metz und Seeßlen betonen, lässt sich hier direkt auf das Alter als solches übertragen:

Mit dem Ding, das man besaß, drückte man einst seine feste Beziehung in Zeit und Raum aus: Es war das, was den Wohnraum definierte, und es war das, was man seinen Kindern vererbte, so wie man es schon von seinen Eltern

454 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 165.

übernommen hatte. Dieses Ding war wertvoll durch seine Stabilität, aber auch durch sein Alter selbst.⁴⁵⁵

Metz und Seeßlen verweisen im Folgenden darauf, dass der Wert eines Dinges nun nicht mehr durch sein Alter bestimmt werde, sondern gerade durch seine Neuheit bzw. seine Aktualität, was selbst wiederum Konsequenzen für den Umgang mit Alter an sich nach sich zieht, denn insbesondere im Lichte des Technikkonsums medialer Endgeräte wird Alt-Sein zunehmend zum Veraltet-Sein, was einen davon abhält, potenter Knotenpunkt innerhalb der digitalen Vernetzungsstruktur zu sein. Gleichsam wird das Subjekt aber auch erneut auf die eigene Autorität bzw. das eigene Selbstmanagement zurückgeworfen, denn je weniger diese Dinge nämlich „[...] einen Wert in der Historie haben (die Patina als Gegenwart der Ahnen im Ding), desto mehr haben sie die Funktion eines Spiegelbilds. Die Dinge antworten nicht mehr auf die Frage: »Wer sind wir?« [...] Stattdessen geben sie Antwort auf die Frage: »Wer bin ich?«⁴⁵⁶

Da der Spiegel, wie bereits festgestellt wurde, jedoch ein Instrument des Augenblicks ist, das sich durch Flüchtigkeit sowie Punktualität auszeichnet und weniger durch Permanenz und Geschichtlichkeit, wird dieses „Wer bin ich?“ gleichsam immer nur punktuell beantwortet, wenn eine Antwort überhaupt gelingt. Das Alter strahlt unter diesem Aspekt betrachtet nur noch wenig von jenem Hort des Wissens aus, der es ursprünglich einmal war, wodurch es für die Selbstfindung und Identitätsbildung der Digital Natives zunehmend irrelevant wird. Vielmehr ist es – ähnlich wie der Tod – der vorgestellte Endpunkt, eine unproduktive und körperlich-degenerierende Inkompetenz, bei der der Offline-Körper nicht mehr wächst, sondern nur noch welkt.

Dem gegenüber stehen freilich die Bemühungen innerhalb der Digitalisierung auch jene neo-agilen 'Silver Surfer' in die Vernetzung miteinzubinden, die mit ihren Ressourcen die Expansion der Infosphäre vorantreiben können. Denn nicht nur der Anthropos wächst im Laufe seines zunehmend digitalisierenden Lebens, auch seine digitale Umgebung tut es ihm gleich. Die Struktur dieses informationell-digitalen Wachstums ist

455 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 41.

456 Ebd., S. 51.

hier jedoch keine vertikale wie beim Offline-Körper, sondern vielmehr eine horizontale, die sich konzentrisch um eben jenen Offline-Körper ausdehnt. Gleich des leibkörperlichen Wachstums bedeutet auch das digitale Wachstum eine Expansion, die auf unterschiedlichste Arten zu bewerkstelligen versucht wird.

So erfolgt sie beispielsweise durch das Anhäufen von Daten, mithilfe derer wiederum immer mehr Informationen gleichzeitig zu immer mehr Menschen gelangen können. Man könnte dies als Hineinwachsen der externen Welt in den eigenen Erfahrungsraum, die alltägliche Handlungsautonomie bezeichnen, oder schlicht als zunehmende Verzahnung von Off- und Online. Insbesondere im Spannungsfeld Sozialer Netzwerke erzeugt dieser Prozess das Gefühl „eines sich Einflechtens in ein großes Gewebe“⁴⁵⁷, was rezeptionsästhetisch wohl einen der größten Anreize für die sozial-mediale Vernetzung darstellen dürfte. Vor allem auch, da die Möglichkeiten zur Pluralisierung des eigenen Selbst via diverser Online-Körperlichkeiten derart zahlreich sind, dass das digitale Subjekt nicht müde wird, sich immer wieder neue Filter, Formate und Funktionen anzueignen und sich diese medial einzuverleiben. Dass dieses In-Reichweite-Bringen ein essentieller Faktor für den Vernetzungsdrang des homo digitalis ist, lässt sich an dieser Stelle nicht nur mit einem extern-piktoralen Expansionsstreben begründen, sondern lässt sich gleichsam rückbinden an die tiefe innere Bewegung des Wachsens, die dem Anthropos so vertraut ist und die ihm gerade dadurch immerzu zu entfallen droht.

Dieses mutuelle Verwachsen von Räumen und Körperlichkeit lässt im digitalen Subjekt jedoch auch eine ganz neue Angst entstehen, die unmittelbar mit der eigenen gewohnten Reichweite zusammenhängt. Es ist dies eine Art Reichweitenangst, die den digitalen Datengänger immer dann befällt, wenn seine Reichweite abrupt ein- oder abzubrechen droht. Zu nennen wären hier der schwächer werdende Akku oder das dysfunktionale Ladegerät, das die Akkuanzeige beinahe zum Countdown modifiziert, der für die eigene An- und Verbindung steht. Je nach eigenem Hybridisierungsgrad mit dem entsprechenden medialen Endgerät gerät die

457 Otto: *Vernetzung*, S. 118.

Userin bzw. der User in solchen Fällen nicht selten in Panik und begibt sich auf die Suche nach der nächsten Lademöglichkeit. Denn (noch) bedrohen die digitalen Helfer den Offline-Körper durch ihre begrenzte Laufzeit, indem sie ihn ungewollt jederzeit auf eine Off-Existenz zurücksetzen können, innerhalb derer ihm der direkte Kontakt zu seinen Online-Körpern verwehrt bleibt.

Doch selbst wenn der Akku oder das Ladekabel aufgeladen bzw. intakt sind, wähnt sich das Subjekt der Infosphäre noch nicht in Sicherheit, denn der Zwang zur Reichweite spiegelt sich wieder in der Sicherung des eigenen Datenvolumens und einer entsprechenden WLAN-Verbindung, die dazu beiträgt, eben jenes Datenvolumen zu schützen. Der digitale Flaneur wird hier zum Bewahrer eigener Ressourcen, mit denen es je nach Vertragsbedingungen mehr oder weniger zu haushalten gilt. Der Begriff des Volumens zeugt hier darüber hinaus von etwas, das mit den Maximen einer Steigerungslogik durchaus konform geht und sich auf folgende simple Formel bringen lässt: Je mehr, desto besser. Um diesen Handlungsimperativ genauer erfassen und in seiner Tragweite für den noch zu erörternden Onlife-Körper entsprechend verorten zu können, bedarf es einer abermaligen Fokussierung auf das Wachstum selbst. Was also ist Wachstum?

Leibkörperlich gesprochen ist Wachstum ein Prozess der Expansion, der von der Zufuhr bestimmter Mittel abhängt und sich innerhalb bestimmter Bewegungsgrenzen entsprechend entfaltet. Es ist unkontrollierbar sowie limitiert und besitzt eine zutiefst organisch-inhärente Motorik. So betrachtet erweist sich das Wachstum als primäres Extensionsstreben der eigenen Offline-Körperlichkeit, dem das technische bzw. das mediale als sekundäre Struktur folgen. Da dieses primäre Extensionsstreben naturgemäß an Grenzen stößt, verfolgt der Anthropos unterschiedlichste Strategien den eigenen Radius sowohl physisch als auch psychisch zu erweitern. Den vorangehenden Ausführungen eingedenk erscheint er durch seinen Technikgebrauch geradezu prädestiniert dafür, die Welt zu kontrollieren, indem er sie sich auf vielfältige Weise einverleibt. Seine Gangart ist hierbei meist nicht das Loslassen und Zurückgeben, sondern das Anhäufen und Prozessieren.

Da der Offline-Körper aufgrund der eigenen Wachstumsgrenzen notwendig stagniert, bedarf der Anthropos einerseits eines medial-technischen Hineinwachsens in seine Umgebung. Andererseits muss aber eben jene Umgebung gleichsam selbst wachsen, um entsprechende Mittel zur Verfügung stellen zu können. Das bedeutet, dass die moderne, kapitalistische Gesellschaft sich immerzu ausdehnen, dass sie wachsen und innovieren, Produktion und Konsumption steigern sowie Optionen und Anschlusschancen vermehren muss, wenn sie dem Anthropos seinen Status und den Anspruch auf seine Vorherrschaft garantieren will. Sollte das Wachstum einmal ein Ende haben, wird es sich die Wirtschaft nicht in irgendeinem Gleichgewichtszustand bequem machen; sie wird auseinanderfallen:

Deshalb ermuntert der Kapitalismus uns dazu, nach Unsterblichkeit, Glück und Göttlichkeit zu streben. Wir können nicht unbegrenzt viele Schuhe tragen, nicht unbegrenzt viele Autos fahren und nicht unbegrenzt oft Skiurlaub machen. Eine Ökonomie, die auf immerwährendem Wachstum gründet, braucht grenzenlose Projekte – wie eben das Streben nach Unsterblichkeit, Glück und Göttlichkeit.⁴⁵⁸

Die konstante Bewirtschaftungsfläche dieser – wie Harari sie nennt – grenzenlosen Projekte ist hier der Offline-Körper selbst, der dem digitalen Subjekt innerhalb der Infosphäre beständig Aufgabe bleibt. Seine Grenzen gilt es immer wieder technisch-medial zu überwinden, um neue Erfahrungswerte und Wahrnehmungsfelder zu erschließen. Insbesondere in den Bereichen Virtual und Augmented Reality wird dieser Drang zur Überwindung zum kalkulierten Verkaufsargument. Während sich mit dem Terminus Virtual Reality überwiegend Vorstellungen virtueller Realitäten respektive virtueller Räumlichkeiten verbinden, deren Modus die Nachbildung von Welt ist (was im Übrigen keine Neuheit der Digitalisierung ist, denn die Welt verstehen heißt sie nachbilden; künstliche Welten waren immer gefragt, und es wäre falsch anzunehmen, dass sie eine neue Errungenschaft seien.⁴⁵⁹), geht es im Feld der Augmented

458 Harari: *Homo deus*, S. 75.

459 Vgl. Florian Brody: „Raum, Bewegung, Realität“, in: Heidemarie Seblatnig (Hrsg.): *außenräume innenräume: Der Wandel des Raumbegriffs im Zeitalter der elektronischen Medien*, Wien 1991, S. 91-97, hier: S. 95.

Reality eher um die durch virtuelle Elemente erweiterte 'reale' Welt. Beiden gemein ist allerdings der Versuch einer Modellierung, die durch Verortung innerhalb einer entsprechenden Computer-Peripherie ein variables 'Mehr' verspricht: Mehr Einblicke, mehr Erlebnisse und vor allem mehr Attraktion. Es geht darum, die Grenzen der eigenen Wahrnehmung zu sprengen, näher dran zu sein am eigenen Erleben, an den Dingen und den Erfahrungswelten anderer.

Die Grenze ist hierbei das große Gegenüber des Wachstums. Für den Kapitalismus, der sich selbst beschleunigen und dynamisieren muss, ein Phänomen nahe dem Nichts, das vor allem eines provoziert: Überschreitung.⁴⁶⁰ Diese entsteht im Wechselspiel aus Jenseits und Diesseits einer Grenze (Enge und Weite), wobei beide dem jeweils anderem inhärent sind. Während es in einigen Lebensbereichen mehr darum geht, innerhalb entsprechender Grenzen bzw. innerhalb normierter Referenzrahmen zu verkehren, gibt es gesellschaftliche Bereiche, die ihren Fortschritt insbesondere durch offensive und geplante Grenzüberschreitungen erzielen. Zu nennen wäre hier neben dem Sport vor allem die Technik und hier vornehmlich die mediale Technik, die im Wesentlichen durch das Diktum der Machbarkeit angetrieben scheint.⁴⁶¹ Dies vor allem, da sich, aufbauend auf Herbert M. Hurka, bei beiden „das kontinuierliche Hinausschieben von Grenzen messen, einfach nachvollziehen und durch exemplarische Körperbilder idealisieren lässt.“⁴⁶² Was aber sind exemplarische Körperbilder digitalen Wachstums?

In den Sozialen Medien sind es zunächst die Online-Körper unzähliger Selfies, die als integriertes Beiwerk von Landschaften und Dingen erscheinen und dadurch zum bildgewordenen Ausdruck des postulierten Anthropozäns werden. Das Subjekt will nicht die Dinge sehen, es will sich bei den Dingen sehen. Es will Dinge nicht nur an Ort und Stelle haben, sondern gleichsam an Ort und Stelle sein. Bewerbstelligt werden kann

460 Vgl. Herbert M. Hurka: „Stelarc's Ver- und Entkörperlichung: Kunst und Transhumanismus“, in: Dierk Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Rüter (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 107-142, hier: S. 109.

461 Vgl., ebd., S. 111.

462 Ebd.

dies nur durch das unablässige Einweben des Offline-Körpers in Vorgänge seiner produzierten Online-Körperlichkeit. Beide, sowohl der Offline- als auch der Online-Körper, finden sich so in einem durchkomponierten Setting wieder, das stilistisch-normierte Körperposen begünstigt und innerhalb eines Kontexts virtueller Bildästhetiken verortet. Online-Körper erscheinen unter diesem Aspekt betrachtet nicht selten als gezielt herangezüchtet für das Biotop sozialer Gefälligkeiten. Und tatsächlich kann man durch Heranzoomen, Vergrößern und Vektorisieren die so entstehenden Körperarten genauer inspizieren, zumindest bis zu dem Punkt, an dem sie wieder zu additiven Einzelpixeln zu fragmentieren drohen.

Des Weiteren sind es aber auch jene Körperbilder der am Wachstum leidenden. Denn ähnlich wie das organische Wachstum zu einer Verschiebung entsprechender Proportionen führt, führt auch das gesellschaftliche respektive das technische Wachstum zu veränderten Verhältnissen. Wachstum erweist sich hier nicht zuletzt als Partizipationsgefälle und Verdrängungsprozess, wobei letzterer nicht selten die Form eines Kampfes um entsprechende Ressourcen annimmt, sowohl global als auch individuell. Denn was ist Burnout und Depression anderes als ein Leiden am Wachsen-Müssen bzw. am Gewachsen-Sein-Müssen? „Egal, wo ich hin komme, Hauptsache, ich tue es als Erster.“, spitzen es Metz und Seeßlen zu und so ist ein Körperbild des digitalen Wachstums vor allem auch das des Konkurrenten, der immer schneller, besser und weiter zu sein droht, als man es selbst ist. Wachsen heißt Beherrschen, es heißt aber auch Erhalten-Müssen und vor allem Mithalten-Müssen. „Nur schnelles Wachstum kann ein Unternehmen in der Konkurrenz mit anderen schnell wachsenden Wettbewerbern halten“⁴⁶³, so Philipp Staab und auch Rosa identifiziert die Konkurrenz als entscheidendes Movens für Steigerungsimperative.⁴⁶⁴ Die Konkurrenz schläft nicht.

Innerhalb dieses kinetischen Kapitalismus hat sich darum nicht zufällig eine Vorgehensweise etabliert, die mit einem organisch-temporären Wachstum wenig gemein hat. Die Sprache ist hier vom Symptom der

463 Philipp Staab: *Falsche Versprechen: Wachstum im digitalen Kapitalismus*, Hamburg 2016, S. 50.

464 Vgl. Rosa: *Resonanz*, S. 44.

Disruption bzw. der disruptiven Innovation, die weniger für ein graduelles als vielmehr für ein radikal variables Wachstum steht. Bei der Disruption geht es zumeist nicht um die stückweise Transformation von Produktions-, Distributions- oder Konsumptionsmodellen, sondern um deren Neuerfindung. Ganz gezielt wird durch die Implementation ganz neuer Produkte und Prozesse eine Zerstörung bereits etablierter Märkte vorangetrieben, was sich an erfolgreichen Disruptoren wie Uber, Airbnb oder auch dem iPhone zeigt.⁴⁶⁵ Da die Entwicklungskosten derartiger digitaler Produkte meist sehr hoch sind, die Reproduktionskosten jedoch äußerst gering, bestehen Digitalunternehmen meist zum größten Teil aus Forschungs- und Entwicklungsabteilungen, die sich in einem erbiterten Wettbewerb befinden.⁴⁶⁶ Ziel der einzelnen Unternehmen ist daher nicht zuletzt ein geschlossenes System zu etablieren, das sie selbst zum exklusiven Anbieter macht. Vor allem im Bereich der Sozialen Netzwerke werden das angestrebte schnelle Wachstum und die systemische Abgeschlossenheit darüber hinaus durch sogenannte Netzwerkeffekte begünstigt, über die viele digitale Produkte verfügen. Denn haben insbesondere derartige Kommunikationsplattformen und interaktive Dienste einmal eine kritische Masse an Nutzerinnen und Nutzern erreicht, wird das entsprechende Netzwerk für immer mehr Kunden attraktiv respektive zwingend.⁴⁶⁷ Es entstehen hier gleichzeitig unsichtbare Grenzen, an die das digitale Subjekt unweigerlich stößt. Man spricht hier auch vom Lock-in-Effekt, welcher immer dann erreicht ist, „wenn User so stark in einem Service engagiert sind, dass es zu aufwendig wäre, zu einem anderen Anbieter zu wechseln – selbst wenn dieser ein besseres Angebot hat.“⁴⁶⁸

Forciert werden soll demnach ein Verwachsen des Nutzers mit dem jeweiligen digital-medialen Angebot, bei dem es auf das richtige Verhältnis von Kompatibilität, Nostalgie und Fortschrittlichkeit ankommt. Denn auch der homo digitalis findet sich innerhalb der immer wieder postulierten digitalen Revolution in einem Spannungsverhältnis wieder, dessen Pole Regression auf der einen und Progression auf der anderen Seite

465 Vgl. Staab: *Falsche Versprechen*, S. 43.

466 Vgl., ebd., S. 49.

467 Vgl., ebd., S. 51.

468 Pariser: *Filter Bubble*, S. 48.

sind. Er ist gleich jenes Subjekts einer Tagebuchnotiz Franz Kafkas, welches einen eigenwilligen Kampf führt:

Er hat zwei Gegner, der Erste bedrängt ihn von rückwärts vom Ursprung her, der Zweite verwehrt ihm den Weg nach vorne. Er kämpft mit beiden. Eigentlich unterstützt ihn der Erste im Kampf mit dem Zweiten, denn er will ihn nach vorne drängen und ebenso unterstützt ihn der Zweite im Kampf mit dem Ersten, denn er treibt ihn doch zurück. So ist es aber nur theoretisch [sic!], denn es sind ja nicht nur die 2 Gegner da, sondern auch noch er selbst und wer kennt eigentlich seine Absichten?⁴⁶⁹

Eine der dominantesten Regressionstendenzen, die sich die Medientechnik zunutze macht, ist hier sicherlich die Nostalgie. Als Konzept, das sehr eng mit Wachstum bzw. dem Herauswachsen aus und Zurücksehnen in alte Verhältnisse zusammenhängt, ist die Nostalgie vielleicht das größte Zeichen für ein Unbehagen an der Gegenwart, das selbst wiederum aus einer Verklärung der Vergangenheit erwächst. Die Nostalgie ist wie ein krank machendes Heimweh, das sich allerdings nur im gesellschaftlich-sozialen Kontext entfalten soll. Denn technische Nostalgie wäre wachstumshemmend für den Markt medialer Manifestationen und darf, wenn überhaupt, nur im Design eine verkaufsstrategische Rolle spielen.⁴⁷⁰ So bietet insbesondere eine Plattform wie YouTube seinen Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit in alte Bild- und Serienwelten einzutauchen, auf deren Wiederholung und Aufzeichnung das ehemalige Fernsehsubjekt lange hätte warten müssen. Und so liegt der Reiz von YouTube für das digitale Subjekt gemäß Jean Burgess und Joshua Green zumeist im Entdecken alter "media moments they thought had been lost forever."⁴⁷¹

Die Nostalgie hat darüber hinaus nicht selten ein schwieriges Verhältnis zum Erwachsen-Sein, da sie meist mit einer Projektion bestimmter Vorstellungen und Werte in die Kindheit und Jugend einhergeht. Vor allem letzterer Aspekt führt sicherlich auch dazu, dass Trends einerseits im Bereich Gamification und andererseits in der gestalterischen Robotik oft in

469 Franz Kafka: *Tagebücher 1914-1923: Originalfassung*, Frankfurt am Main 2008, S. 177.

470 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 391.

471 Jean Burgess und Joshua Green: *YouTube: Digital Media and Society Series*, Cambridge 2009, S. 87.

eine Kultur des Süßen und Spielerischen münden, um an eben jene vermeintliche Unbeschwertheit alter Kindertage anzuknüpfen. Wie Burnout oder Depression ist die Nostalgie allerdings eine Wachstumsbeschwerde – in dem Fall des aus etwas herausgewachsenen Individuums. Dem gegenüber steht freilich der Anspruch, alte Hüllen und Gewohnheiten immer wieder abzustreifen und sich so neuen Raum zu schaffen. Ein weiteres exemplarisches Körperbild des digitalen Subjekts ist daher auch das eines sich andauernd häutenden.

Hier lässt sich eine weitere Parallele zwischen Anthropos und Medium benennen, denn beide haben, gleichgültig wie beschränkt ihr ursprünglicher Kontext war, die Kraft, sich über diese Beschränkung hinweg in neue, unvermutete Kontexte auszudehnen.⁴⁷² Das Infiltrieren ist in diesem Zusammenhang eine bewährte Vorgehensweise des HineinwachSENS in ehemals fremde Bereiche und führt durch seine graduell-voranschreitende Unsichtbarkeit bei gleichzeitiger Expansion weitestgehend zu einem Verschwinden aus dem Zentrum der Aufmerksamkeit. „Unsere größten Gegner bedrohen uns nur noch mit ihrem Verschwinden.“⁴⁷³, schlussfolgerte bereits Baudrillard, was im komplexen Verhältnis Mensch-Medium im Rahmen der Onlife-Körperlichkeit noch deutlicher zu zeigen sein wird. Vorerst sei jedoch angemerkt, dass das Infiltrieren ein Wachstumsprozess ist, der mit einem bestimmten Verständnis von Grenzen als Schichten korreliert, gegen die man nicht stößt, sondern innerhalb derer man fluktuiert und die man gerade dadurch sukzessive ausdehnt. Es ist ein Prozess des unablässig 'Sich-Einflößens' in Nährböden, deren Ressourcen wiederum die Basis für das weitere Voranschreiten sind. Ein Einsickern von etwas in etwas also, dem der Gedanke zugrunde liegt, dass nichts zwingend an einer Kontur enden muss.

Gleichzeitig scheint es jedoch eine Sehnsucht nach eben jener Kontur zu geben, die dem digitalen Subjekt seinen Umriss bzw. sein Profil ermöglicht. Auch hier rückt der Offline-Körper in den Fokus der Betrachtung, da insbesondere gängige Körpermodifikationen (man denke hier an Tätowierungen, Piercings, Brandings etc.) gemäß Benigna Gerisch dazu

472 Vgl. Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*, S. 29.

473 Baudrillard: *Warum ist nicht schon alles verschwunden?*, S. 19.

beitragen können, sich selbst wieder „konturiert, begrenzt und lebendig zu fühlen“, wodurch sie die Illusion nähren, „angesichts von außen oder innen kommender identitätsauflösender Bedrohungen wieder Herr im eigenen Körper zu sein.“⁴⁷⁴ Piktoral festgehalten und in Form von Online-Körpern in die Räume sozialer Virtualität eingespeist bilden die so modifizierten Offline-Körper Ästhetiken einer kontrollierten Verletzungskultur aus, die im wahrsten Sinne Rand-Erscheinung ist. Einerseits, da sie sich an den Rändern des Offline-Körpers ereignet (z.B. an/auf der Haut) und andererseits, da sie trotzdem nicht flächendeckend in Erscheinung treten darf. Denn nach wie vor gilt es derartige Modifikationen bzw. Eingriffe in die eigene Körperkontur respektive die eigene Körperkohärenz in weiten Bereichen der Gesellschaft zu verdecken. Bereits Tätowierungen oder Piercings können hier zu Problemen führen, aber auch Eingriffe im Bereich der ästhetischen Chirurgie changieren nicht selten zwischen Neidgefühlen und offen gezeigter Ablehnung, die sich insbesondere innerhalb der Sozialen Netzwerke in Form von Shitstorms niederschlägt. Denn das sozial-digitale Subjekt liebt die Perfektion, allerdings nur die, die es als natürlich imaginiert. Wird der Natur hingegen 'nachgeholfen', so darf diese Art von Hilfe nur bedingt viral kommuniziert werden, da sie sonst droht sich in einer Vorher-Nachher-Bildlichkeit zu manifestieren.

Allerdings gilt es in diesem Kontext auch zu erwähnen, dass basierend auf den Postulaten der Authentizität und der Selbstverwirklichung derzeit jedoch nicht nur demonstrative Natürlichkeit eine virale Rolle spielt, sondern gleichsam auch demonstrative Künstlichkeit. Die Künstlichkeit verneint hierbei eben jenes Gewachsene und zelebriert dafür das Gemachte,⁴⁷⁵ das sie nach außen hin meist medienwirksam exponiert. Ein weiteres Körperbild medial-verwachsener Subjektivität ist somit auch das des Exoten, der meist durch seine exorbitant-diverse Körperlichkeit auffällig wird. Die Rede ist hier vom optimiert-modifizierten, chirurgisch-veränderten oder grotesk-inszenierten Online-Körper, der sich in seiner

474 Benigna Gerisch: „Keramos Anthropos: Psychoanalytische Betrachtungen zur Genese des Körperselbstbildes und dessen Strömungen“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.): *no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse*, Bielefeld 2006, S. 131-162, hier: S. 138.

475 Posch: *Projekt Körper*, S. 137.

medialen Vermarktung bisweilen nahtlos in die Riege von Fleischbeschau, Freakshows und Monstrositäten-Kabinette einordnen lässt. Als solcher verfügt der Exot über einen medialen Referenzkörper, der im Wesentlichen zur Stabilisierung 'normaler' Offline-Körperlichkeit beiträgt. Er ist so betrachtet eine Folie, anhand derer ein Vergleich mit der eigenen Offline-Körperlichkeit stattfinden kann. Für die einen gefeiertes Sinnbild einer Existenz jenseits des Mainstreams, für die anderen evidentestes Zeichen gesellschaftlich-moralischen Verfalls. Ein potentieller Krisenkörper also, der sowohl positive als auch negative Schlussfolgerungen evoziert und dadurch immer an der Schwelle zwischen Konservatismus und Modernismus steht. Er ist aber auch Übergangskörper, dessen Merkmale ganz im Sinne Jane Goodalls Zerstreuung, Emanation und Metamorphose sind.⁴⁷⁶ Als solcher ist er infiziert mit dem Wunsch seiner eigenen Veränderbarkeit, mit seiner eigenen Wandelbarkeit.

2.2.2.3 Wandeln

Das Wandeln ist neben dem Fließen und dem Wachsen das dritte jener eigentümlich leibkörperlichen sowie sozial-medialen Bewegungsformen, die Mensch und Medium in enge Beziehung setzen. Aufgrund seiner vielfältigen Konnotationen wirkt es auf den ersten Blick unter Umständen weniger zugänglich bzw. organisch als die ersten beiden. Es ist jedoch von einer ganz ähnlichen Tiefe und bietet eine Vielzahl an Implikationen für das Verständnis des digitalen Subjekts. Versteht man es im Sinne einer Verwandlung, sprich eines Transfers von einem Zustand in einen anderen, so beinhaltet es sowohl jenes grenzüberschreitende Moment des Wachstums als auch jenes schwellenüberwindende Moment des Fließens. Je nach Autonomie des (sich) verwandelnden Subjekts ist das Wandeln bzw. die Wandlung Ausdruck einer aktiv herbeigeführten Veränderung, die im Sinne einer Optimierungsgesellschaft Produkt außerordentlichen Willens ist. Doch was verwandelt das digitale Subjekt?

Was in dieser Frage bereits anklingt, ist die Reziprozität dieses Prozesses, der sowohl ein Aktiv als auch ein Passiv beinhaltet. Das digitale Subjekt

476 Vgl. Jane Goodall: „Unter Strom: Zukünftige Körper und das Fin de Siècle“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 301-320, hier: 319.

verwandelt und wird gleichsam selbst verwandelt. Es macht folglich einen Unterschied und wird gleichsam selbst zum Unterschied gemacht. So wird es zum Gestalter und zum Gestalteten seiner selbst, seiner Dinge und seiner Umgebung. Den Dingen kommt hierbei innerhalb der Digitalisierung ein besonderer Stellenwert zu. Sie sind nicht mehr jene leblosen Gegenstände, an die das Subjekt stößt und durch die es sich konturiert. Gerade im Zuge des sogenannten Internets der Dinge, kommt es zu einer progredienten Kommunikation zwischen Gegenständen, zu Identifizierungs- sowie Verbindungsprozessen, im Verlauf derer Dinge die Adresse, den Ort oder den Status ihrer Umgebung kommunizieren können. Mercedes Bunz beschreibt die derzeitige Entwicklung der menschlichen Dingwelt folgendermaßen:

Aus menschlicher Perspektive ist das Besondere an den Dingen ihre Leblosigkeit: Wenn wir einen Raum verlassen und kurz danach zurückkehren, haben sich die Dinge nicht verändert. [...] Doch bei vernetzten Dingen trifft das nicht mehr zu. Vernetzte Objekte empfangen Informationen. Damit werden sie – zumindest teilweise – zu Medien. Und das heißt, dass die Unterscheidung zwischen Ding und Medium – zumindest teilweise – hinfällig wird.⁴⁷⁷

Die vernetzten Dinge verlieren hier also nicht nur ihren Stellenwert innerhalb der Historie, wie Metz und Seeßlen es bereits betonen, sondern darüber hinaus ihre Autonomie, einfach *nur* Ding zu sein. Es kommt hier zu einer Wandlung der Dinge, die dadurch zu potentiellen medialen Manifestationen werden und Informationen respektive Emotionen nicht mehr ausschließlich im Subjekt hervorrufen, sondern jene auch weiterleiten, da sie dauerhaft mit ihren Herstellern verbunden bleiben.⁴⁷⁸ An dieser Stelle gilt es jedoch zu spezifizieren, wie ein Medium hier verstanden werden kann.

Unternimmt man den Versuch, sich dem Begriff des Mediums genauer zu nähern, so wird man feststellen müssen, dass es unterschiedlichste

477 Mercedes Bunz: „Die Dinge tragen keine Schuld: Technische Handlungsmacht und das Internet der Dinge“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 163-180, hier: S. 169.

478 Vgl., ebd., S. 179.

Sichtweisen darüber gibt, was ein Medium eigentlich ist. Seher, Zauberer oder Priester gelten als Medium, ebenso wie die Tafel, das Buch oder der Brief. Mittel des Lehrens und Lernens (von der Wandtafel bis zum Beamer) ebenso wie technische Hilfsmittel. Verfügbar sind darüber hinaus etliche Binnendifferenzierungen des Medienbegriffs wie beispielsweise die Einteilung gemäß ihrer Vernetzungslogik⁴⁷⁹ oder in Primär-, Sekundär- und Tertiärmedien, die sich an dem Einsatz der jeweils erforderlichen Technik bemisst.⁴⁸⁰ Oder aber die Kategorisierung von Medien gemäß des Maßstabs, ob es sich um ein Einzelmedium (z.B. Buch, Radio, ...) handelt oder um ein Medium, das andere Medien miteinschließt (z.B. Computer). Demzufolge gibt es offenbar viele unterschiedliche Medien, wodurch es sich beinahe immer als problematisch erweist, wenn man den Medienbegriff in der Manier einer 'alle Medien haben/sind'-Definition möglichst pauschal definieren möchte. Denn es lässt sich eben nicht klar sagen, dass alle Medien im klassischen Sinne einen Sender und Empfänger hätten, etwas übertragen würden oder per se eine Botschaft enthielten. Es soll hier jedoch kein definitionsgeschichtlicher Medienaufriß geleistet werden, genauso wenig wie eine medienhistorische Einordnung. Vielmehr gilt es den Medienbegriff innerhalb der Digitalisierung breiter und dadurch produktiver zu denken.

Als Grundlage hierfür soll die Mediendefinition von Bernd Scheffer dienen, der mit dieser eine essentielle Ausweitung des Medienbegriffs vornimmt. Laut Scheffer kann nämlich grundsätzlich all das zum Medium werden, „was eine Situation in deutlicher, markanter und markierter Weise verändert.“⁴⁸¹ Sprich, zu den Gegenständen, die üblicherweise als Medien gelten wie Sprache, Schrift, Film oder Computer, kommen nun noch andere hinzu, und zwar immer dann, wenn diese aus ihren „puren, unauffälligen Alltagsroutinen“ enthoben und emotional aufgeladen werden.⁴⁸² Scheffer führt dies wie folgt aus:

479 Vgl. Winkler: *Basiswissen Medien*, S. 27.

480 Vgl., ebd., S. 107.

481 Handreichung von Bernd Scheffer aus der Vorlesung „Analyse ausgewählter Medienereignisse II“ vom 27.2.2012 an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

482 Ebd.

Wind und Wetter sind normalerweise keine Medien. Wenn wir aber den Wind in den Haaren genießen und uns im Regen die Melodie ‚Singing in the Rain ...‘ in den Sinn kommt, wenn wir in der Sonne sitzen oder liegen und dabei spüren, dass sich dadurch etwas verändert, durch das, was die Sonne mit uns macht, dann kann man in diesem Fall neben Wind und Regen auch die Sonne als Medium verstehen. [...] Essen und Trinken können zu Medien werden, vor allem dann, wenn sie besonders zelebriert werden. Wer mit seinem Auto Gefühle erleben will, muss es aus seinen Funktionszusammenhängen herausheben, muss ihm als Medium begegnen.⁴⁸³

Dass sich ein so verstandener Medienbegriff leicht mit dem Vorwurf der Beliebigkeit konfrontiert sieht, ist angesichts der vermeintlichen Maxime ‚alles kann, nichts muss zum Medium werden‘ durchaus nachvollziehbar. Jedoch ergeben sich daraus Aspekte, die in anderen Mediendefinitionen entweder gar nicht oder nur am Rande erwähnt werden und die wesentlich dazu beitragen können, dem Phänomen der fortschreitenden Hybridisierung von Mensch und Medium respektive Off- und Online-Körper genauer nachzuspüren. Denn was hier besonders prominent zu Tage tritt, ist die Tatsache, dass scheinbar nichts die Mediennutzung so sehr charakterisiert wie Emotionen.⁴⁸⁴ Nicht nur wenn es darum geht, die Dingwelt aus ihrem normalen Funktionszusammenhang herauszulösen und mit Gefühlen medial aufzuladen, sondern auch im Akt der Mediennutzung selbst sind Emotionen von besonderer Bedeutung, denn „Medienangebote fungieren offensichtlich als Impulse für Gefühle, die wir ohne sie in der jeweiligen Form gar nicht hätten und ohne die wir offenbar gar nicht auskommen können und wollen.“⁴⁸⁵

Dies bedeutet folglich, dass Medien zwar eine Impulsfunktion zukommt, dass der eigentliche Fokus aber durchaus beim Rezipienten, sprich beim leibkörperlichen Subjekt liegt, dessen Rezeption auf der Basis strukturei- gener Gefühlsprozesse weitgehend unabhängig von dem, was aus-

483 Ebd.

484 Vgl. Bernd Scheffer: *Mohammed-Video: Die medienwissenschaftliche Perspektive*, http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/gesellschaft/gesellschaft_pdf/scheffer_mohammed.pdf [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

485 Ebd.

gesendet wurde, stattfinden kann.⁴⁸⁶ Mediennutzung ist in diesem Sinne also etwas zutiefst Eigenes. Erstens, da es kaum Eigenschaften der Medien gibt, die unabhängig von der jeweiligen Rezeption bereits vorgegeben wären, und zweitens, da es kein medialer Inhalt unübersetzt in das entsprechende Bewusstsein schafft.⁴⁸⁷ Während das mediale Angebot also für alle Nutzerinnen und Nutzer gleich ist, kann seine jeweilige Wirkung hochgradig verschieden ausfallen. Was bedeutet das aber für die Dingwelt des digitalen Subjekts?

Adaptiert man Scheffers Medienbegriff, so birgt jedes Ding grundsätzlich das Potential zur Wandlung in ein Medium. Entscheidend ist hier das Subjekt selbst, das mit seiner umliegenden Dingwelt eine resonante Beziehung im Sinne Rosas eingeht und den Dingen eine subjektive Bedeutung zuschreibt, die sie ohne es nicht hätten. Gleichsam erzeugt das Ding dadurch selbst wiederum Bewusstseins- und Gefühlsprozesse, die das Subjekt ohne es in der jeweiligen Form auch nicht hätte. Subjekt und Ding treten demnach ein in einen wechselseitigen Zyklus aus Bedeutungsgenerierung und Emotionalität, in eine Art Seelen-Echo, im Verlauf dessen das eine im anderen wiederhallt.⁴⁸⁸ Zwar ist das digitale Subjekt nicht mehr jener Dinge-Horter, der es noch in der Moderne war (oft scheint in der Sharing-Economy sogar gerade das Gegenteil der Fall), seine Beziehung zu den Dingen ist aber nach wie vor von besonderer Natur. So beschreibt Natascha Adamowsky, insbesondere auf Bezugnahme des Internets der Dinge, die derzeitige Gesellschaft als eine der „Ding-Fetischisten“, denen „es immer mehr gefällt, ihre gesamte Umgebung mit Funkmodulen und miniaturisierten Computern auszustatten.“⁴⁸⁹

Eine neue Art der Kolonisierung also, im Rahmen derer man versucht, das Fremde mit dem Eigenen zu infiltrieren bzw. das Lebende in das Tote zu transferieren. Glaubt man Michael Seemann, so steht dem Internet der Dinge dadurch ein Siegeszug bevor, der sie in ähnlicher Weise

486 Vgl., ebd.

487 Vgl., ebd.

488 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 61

489 Natascha Adamowsky: „Vom Internet der Dinge: Die neue Episteme und wir“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 119-135, hier: S. 119.

verschwinden lassen wird, wie das Internet selbst: „Dass jedes Ding auch ein Computer sein wird, der mit Sensoren und Intelligenz ausgestattet ist, das wird in zehn Jahren so selbstverständlich sein, dass es dafür dann keinen Begriff mehr braucht.“⁴⁹⁰

Simultan zum Raum Sozialer Netzwerke lässt sich folglich auch das Internet der Dinge selbst als Übergang verstehen, der sich der Aufmerksamkeit des digitalen Subjekts durch seine voranschreitende 'Natürlichkeit' respektive Organik immer weiter entzieht. Laut Seemann wird das Internet der Dinge dann zwar selbstverständlich, dadurch allerdings nicht verständlicher: „Und alle Ansätze, Konzepte und Projekte agieren oft mit dem heimischen W-Lan oder per Bluetooth, und meist sind die dabei entwickelten Protokolle spezialisierte Entwicklungen, inkompatibel mit dem Rest. Sie sprechen Privatsprachen, einen ganzen Zoo an spezialisierten, proprietären Eigenentwicklungen, das Babel der Dinge.“⁴⁹¹

Das Bild eines Babels der Dinge birgt hier bereits ein Moment des Unheimlichen und des Unkontrollierbaren, dem sein Scheitern mit biblischer Härte eingeschrieben zu sein scheint. „Noch bevor es konkret angegriffen oder missbraucht wird, ist das elektronische Ding »unheimlich«“⁴⁹², so Metz und Seeßlen und auch Bunz betont ein Unbehagen, das mit der Medien-Werdung der Dinge einhergeht, da jene zwar immer noch eine Welt versammelten, diese Welt jedoch nicht unbedingt mehr die des Nutzers sei.⁴⁹³ Zugrunde liegt hier demnach die Angst vor einer Verselbstständigung der Dingwelt, die durchaus nichts ist, das die Digitalisierung neu hervorgebracht hätte, sondern vielmehr Ausdruck eines historisch verankerten Skeptizismus des Anthropos seiner eigenen Schöpfung gegenüber.

Ähnlich wie der Diskurs, der bisweilen über Soziale Medien geführt wird, ist jedoch auch der des Internets der Dinge je nach Stimmungslage hochgradig emotional. Während Adamowsky, Seemann und Bunz die

490 Michael Seemann: "Game of Things", in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 101-117, hier: S. 112-113.

491 Ebd., S. 115.

492 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 311.

493 Vgl. Bunz: „Die Dinge tragen keine Schuld“, S. 179.

Progredienz des Internets der Dinge betonen, relativiert Ian Bogost die vermeintliche Linearität des Trends. Für Bogost scheinen selbst die populärsten Anwendungen des Internets der Dinge lediglich Probleme zu lösen, die bereits gelöst sind, und das oft schon seit Dekaden. Entsprechend nüchtern formuliert Bogost auch sein Fazit:

Die Hoffnung des Ubiquitous Computings lag in einer Verschiebung unserer Erfahrung weg vom traditionellen Computing – auf Schreibtischen und in Serverräumen – hin zu einer überraschenden Einbeziehung von Computern in den Alltag. Das Internet der Dinge dagegen lässt schlicht alles beim Alten und offeriert lediglich kleine Zugewinne an Effizienz und Sicherheit. [...] Es ist Zeit sich einzugestehen, dass das Internet der Dinge nichts anderes ist als eine Kolonisierung bisher uncomputerisierter Dinge [...].⁴⁹⁴

Gleich Sozialer Netzwerke bewegt sich das Internet der Dinge folglich innerhalb eines Spannungsfeldes, das nicht selten zwischen Utopie und Dystopie changiert. Unabhängig vom jeweiligen Meinungslager erscheint der entsprechende medial-technische Fortschritt auf beiden Seiten allerdings als vorgezeichnet, ja beinahe als vorherbestimmt, wie das Internet selbst zunehmend als Naturkonstante imaginiert wird. Evgeny Morozov hat diese fast mythische Komponente des Internets in seiner Monografie *Smarte Neue Welt: Digitale Technik und die Freiheit des Menschen* deutlich entlarvt: „Trotzdem hat unsere kollektive Unfähigkeit, »das Internet« wegzudenken, etwas Seltsames. Wir diskutieren es nicht mehr als etwas Zufälliges, das auch wieder verschwinden kann, es erscheint als etwas Fixes und Dauerhaftes, beinahe schon als eine ontologische Größe – »das Internet« ist einfach da und wird immer da sein.“⁴⁹⁵

Gleichzeitig erzeugt das Internet laut Morozov entsprechende Zentren und Metanarrative, wie die feste Überzeugung, dass das digitale Subjekt in einzigartigen, revolutionären Zeiten lebt, „in denen frühere Wahrheiten nicht mehr gelten, alles einem tief greifenden Wandel unterliegt

494 Ian Bogost: „Das Internet der Dinge, die wir nicht brauchen“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 89-100, hier: S. 97.

495 Evgeny Morozov: *Smarte Neue Welt: Digitale Technik und die Freiheit des Menschen*, München 2013, S. 50.

und »Problemlösung« wichtiger ist denn je.“⁴⁹⁶ Das Konzept dieser potentiellen Problemlösung synthetisiert Morozov in Form des Solutionismus, welchen er als das Bestreben beschreibt, „[...] alle komplexen sozialen Zusammenhänge so umzudeuten, dass sie entweder als genau umrissene Probleme mit ganz bestimmten, berechenbaren Lösungen oder als transparente, selbstevidente Prozesse erscheinen, die sich – mit den richtigen Algorithmen! – leicht optimieren lassen [...].“⁴⁹⁷

Der proklamierte tiefgreifende Wandel erscheint hier zusammen mit dem Solutionismus beinahe als grundlegende Bewegungsmatrix, die den Bedeutungskosmos Internet vorantreibt. Sie erzeugt beim Subjekt aber auch Bestrebungen der Entschleunigung und des Verharrens. Rosa hat hier vornehmlich fünf Formen der Entschleunigung sowie der Beharrung unterschieden: Erstens, natürliche Geschwindigkeitsgrenzen (z.B. die eigene Wahrnehmung, der Wechsel von Tag und Nacht, ...). Zweitens, Entschleunigungs-oasen (z.B. vergessene Inseln, nach 'alter Art' produzierte Güter, ...). Drittens, Entschleunigung als dysfunktionale Nebenfolge sozialer Beschleunigung (z.B. Staus, Langzeitarbeitslosigkeit, ...). Viertens, intentionale Entschleunigung (z.B. bewusste Entschleunigung, Einkehr-aufenthalte in Klöstern, ...). Und fünftens, strukturelle und kulturelle Erstarrungen.⁴⁹⁸ Alle fünf sind gemäß Rosa Anzeichen einer beschleunigten Welt, die beim Subjekt ein Gefühl der Entfremdung kultiviere. Gemäß Rosa handelt es sich hier um eine „tiefgreifende, strukturelle Verzerrung der Beziehungen zwischen Selbst und Welt“, die ihrerseits wiederum sehr eng mit dem gewandelten Verhältnis des Subjekts zu seiner Dingwelt zusammenhängt:

Ein Auto, das wir zehnmals repariert haben, oder Socken, die wir zehnmals gestopft haben, haben wir uns anverwandelt, und wir haben sie individualisiert, ja sogar selbst internalisiert. Wir nehmen sie in uns auf und erfahren sie in all ihren sinnlichen Dimensionen, und auch sie tragen die individualisierten

496 Ebd., S. 41.

497 Ebd., S. 25.

498 Vgl. Hartmut Rosa: *Beschleunigung und Entfremdung*, Berlin 2013, S. 47-53.

Merkmale unserer Behandlung an sich. [...] Sie [die Dinge, FW] wegzuwerfen bedeutet, in gewisser Weise den eigenen Charakter zu ändern.⁴⁹⁹

Etwas zu internalisieren bedeutet es zu verinnerlichen. Es bedeutet, sich etwas einzuverleiben, was an sich schon ein zutiefst leibkörperlicher Prozess ist, denn etwas selbst zu individualisieren heißt eine Verbindung herzustellen zwischen Ich und Es, organischem Ego und anorganischem Alter. Da Individualisierung jedoch etwas ist, das dem digitalen Subjekt sehr oft von außen anheimgestellt wird, kommt es zu keiner Einverleibung im ursprünglichen Sinne. Für die Produktion des kinetischen Kapitalismus bedeutet Individualisierung lediglich eines: Dinge teurer verkaufen zu können. Doch Individualisierung ist nichts, was ein Produkt durch externe, gestalterische Prozesse von selbst innehat – sie ist kein Design. Vielmehr ist sie selbst ein Prozess, der im gegenseitigen Schleifen zwischen Mensch und Ding entsteht. Sie ist eigen- und nicht vorgefertigt. In der derzeitigen Steigerungsmoderne jedoch gilt sie als weiteres Mittel, jenes alte Konsumptionsproblem zu entschärfen, das darauf beruht, dass die Nachfrage nicht komplementär mit der Produktivität wächst.⁵⁰⁰ Eine essentielle Bedeutung kommt hier der sogenannten individualisierten Werbung zu, die auf der Basis großer Datensätze algorithmisch generiert wird. Generationspool sind hier unter anderem die unzähligen Sozialen Netzwerke, die selbst wiederum durch unzählige Likes und Shares Wünsche, Vorlieben und Abneigungen ihrer Userinnen und User offenlegen, die durch ihr fortwährendes Klicken zu digitalen Reisen werden.⁵⁰¹ Der digitale Reisende verwandelt sich so in jedem Moment in Daten, die ausgelesen und zu Informationen prozessiert werden. „Und wie der disziplinierte Mensch des achtzehnten Jahrhunderts voller »Vernunft« steckte, so steckt der untote Mensch des einundzwanzigsten Jahrhunderts voller »Information«.“⁵⁰²

499 Ebd., S. 125-126.

500 Vgl. Staab: *Falsche Versprechen*, S. 63.

501 Vgl. Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss: „Digitale Körperbilder oder Interfaces als Schlüssel zur Imagination“, in: *KUNSTFORUM, Band 132: Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 136-141, hier: S. 137.

502 Markus Metz und Georg Seeßlen: *Wir Untote! Über Posthumane, Zombies, Botox-Monster und andere Über- und Unterlebensformen in Life Science & Pulp Fiction*, Berlin 2012, S. 60.

Der digitale Flaneur besitzt folglich vor allem eines: informationelles Potential. Er spendet Daten wie Blut und wird dadurch zuweilen selbst zur Opfergabe digitaler Orakel. „Wir hinterlassen dauernd eine Datenspur“, so Floridi „und das ziemlich genau in dem Sinne, in dem wir eine gigantische Spur toter Zellen hinter uns herziehen.“⁵⁰³ Anders als die tote Zel­ lenspur, ist die Datenspur des digitalen Subjekts jedoch hochgradig lebendig. Auch vom eigentlichen Offline-Körper abgetrennt stellt es eine Verbindung her zum Subjekt, schreibt es ein in informationelle Prozesse und weist ihm gleichsam selbst den Weg, indem es seine digitale Gangart algorithmisch aufzeichnet und zwar sowohl im Off- als auch im Online. Grund hierfür ist, dass das Smartphone eine digitale Nahkörpertechnologie im Sinne Timo Kaerleins ist. Diese treten als „portable internetfähige Computer“ in Erscheinung, „die aufgrund ihrer Größe und Form sowie der temporalen Intensität ihrer Nutzung einen privilegierten Körperbezug aufweisen.“⁵⁰⁴ Mediale Manifestationen wie das Smartphone markieren demnach eine weitere Etappe auf dem durch die Miniaturisierung integrierter Schaltkreise und die Entwicklung leistungsfähiger Batterien ermöglichten Weg vom raumfüllenden Mainframe-Rechner über Workstations und Heimcomputer, tragbare Computer wie Laptop und Netbook bis hin zum Pocket PC, PDA, Handheld oder Palm-Top.⁵⁰⁵

Dadurch, dass das Smartphone zunehmend seltener aus der Hand gelegt bzw. immer öfter am Körper getragen wird, kommt es so zu einer zweiseitigen Lokalisierung und Verortung des Subjekts. Einerseits orientieren sich die jeweilige Nutzerin und der jeweilige Nutzer aktiv via Smartphone, z.B. durch die Nutzung von Online-Diensten wie Google Maps. Andererseits ist das wiederum nur möglich, indem sich das mediale Endgerät selbst aktiv verortet. Man spricht hier zunehmend von lokativen Medien, die sich mit ihrer technologischen Basis der Positionsbestimmung von anderen medialen Manifestationen dadurch unterscheiden, dass sie in der Lage sind, den Ort, an dem sie sich befinden, diskret anhand

503 Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 164.

504 Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 44.

505 Vgl., ebd., S. 46.

entsprechender Koordinaten zu bestimmen.⁵⁰⁶ Die Spielarten von lokativen Medien sind hierbei durchaus vielfältig. So gibt es beispielsweise Augmented-Reality-Applikationen wie *Lavar* oder *Wikitude*, die das eigene Sichtfeld um Informationen bzw. Bilder erweitern, Geobrowser wie *Google Earth* oder aber GPS-gestützte Navigationssysteme wie *Waze*. Bei der *Waze*-App ist hier darüber hinaus besonders interessant, dass der Schwarm der App-Nutzer erst durch seine lokalisierbaren Bewegungen eine aktuelle Karte erstellt, mit der Folge, dass nicht befahrene Straßen auch nicht verzeichnet sind. Diejenigen, die eine solche Anwendung als Navigationssystem nutzen, können somit nur solchen Spuren folgen, die andere bereits hinterlassen haben. Wer die eingefahrenen Wege jedoch verlässt, wird selbst zum Vermesser eines neuen Territoriums, der gegebenenfalls sogar zusätzlich sogenannte *Incentives* (Bonus-Punkte) gewinnen kann.⁵⁰⁷

Das digitale Subjekt wandelt hier demnach nicht sich selbst, sondern vielmehr auf den Spuren Anderer. Hierin liegt die zweite essentielle Implikation, die der Begriff des Wandelns zum Vorschein bringt. Als eine Art der Fortbewegung, die langsam und meist ohne konkretes Ziel vonstatten geht, scheint es der Beschleunigung der Upgradekultur auf den ersten Blick diametral gegenüberzustehen. Bei tiefergehender Betrachtung erweist sich das Wandeln jedoch als unmittelbare Folge der 'Always-on'-Mentalität. Prominentestes Bild hierfür ist wohl der sogenannte Smombie, also das Konglomerat aus Smartphone und Zombie, der wohl wie kein zweiter für einen Wandel der Körpertechnik des Gehens innerhalb der Digitalisierung steht. Gemeinhin verbirgt sich hinter einem Smombie eine Person, die derart in die digitale Welt des medialen Endgeräts – meist des Smart- oder iPhones – abgetaucht ist, dass sie oder er die Umgebung kaum noch wahrnimmt. Ganz in der Manier eines Zombies wandelt das Subjekt dann meist langsam, unrhythmisch und stockend, den

506 Vgl. Johannes Passmann und Tristan Thielmann: „Beinahe Medien: Die mediale Grenzen der Geomedien“, in: Regine Buschauer und Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media: Medialität und Räumlichkeit: Multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 71-103, hier: S. 80. Für eine Definition lokativer Medien vgl. auch Regine Buschauer und Katharine S. Willis: „Einleitung“, in: Regine Buschauer und Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media: Medialität und Räumlichkeit: Multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 7-23, hier: S. 12-13.

507 Vgl., ebd., S. 82-83.

Blick beinahe ausschließlich auf den Bildschirm gerichtet. Sein eigenes Abgelenkt-Sein spiegelt sich ergo wider in einer Ablenkung der Linearität seiner Bewegungen, wodurch es nicht selten zu Behinderungen, Zusammenstößen oder gar Unfällen kommt. Unter diesem Blickwinkel betrachtet wirkt der digitale Flaneur bisweilen unsouverän in Bezug auf seinen leibkörperlich-umliegenden Raum, den er zwar durchquert, dem er aber gleichsam einen wesentlichen Teil seiner Aufmerksamkeit entzieht. Der Smombie erscheint hier mittlerweile als eine einschlägige Figur, die durch den Akt ihrer Mediennutzung das Erscheinungsbild der Smart Cities prägt.

Um seine Beweggründe zu verstehen, lohnt an dieser Stelle ein Vergleich mit der Figur der Kopfhörerin, wie sie Stefan Niklas in seinem Buch *Die Kopfhörerin: Mobiles Musikhören als ästhetische Erfahrung* beschrieben hat. Für Niklas ist die Kopfhörerin seit der Einführung des Walkmans von Sony 1979 ein sich mehr und mehr durchsetzendes Konzept der Verbindung von Mensch und Medium. Das Kopfhören selbst definiert er wie folgt:

Kopfhören bedeutet, dass *Musik* mittels portabler Abspielgeräte gehört wird, und weiter, dass sie *unterwegs* und dabei relativ *ungeteilt* über Kopfhörer gehört wird. Das Kopfhören ist eine soziale Praxis, eine Kulturtechnik und [...] eine von den Individuen selbst in Gang gesetzte, temporäre Modifikation des Zusammenhangs der individuellen Wahrnehmung. Es stellt ein ästhetisches und ästhetisierendes Verhalten zur Situation dar, das heißt zu sich selbst und zur Welt in Gestalt der jeweiligen Umwelt.⁵⁰⁸

Das Kopfhören setzt eine bestimmte Technologie voraus, die es ermöglicht, so zu hören, dass andere in der momentanen Umgebung nicht hören, was man selbst gerade hört. Die Kopfhörerin muss gemäß Niklas demnach nicht mehr alles hören, was die anderen im Raum hören müssen. Vielmehr nimmt sie die Situation als eine individuelle wahr, wodurch ihre Wahrnehmung selbst reflexiv und somit zu einer „als individuell wahrgenommenen Wahrnehmung“⁵⁰⁹ wird. In diesem Sinne

508 Stefan Niklas: *Die Kopfhörerin: Mobiles Musikhören als ästhetische Erfahrung*, Paderborn 2014, S. 9-10.

509 Ebd., S. 61.

unterbindet die Kopfhörerin „die Zudringlichkeit der akustischen Welt um sie herum“⁵¹⁰, indem sie nicht die Ohren verschließt, sondern vielmehr die Geräusche der Umwelt überspielt. „Mit anderen Worten versucht sie nicht ‚nichts‘ zu hören, sondern etwas anderes zu hören. Anstatt auszuschalten, schaltet sie um, auf Musik nämlich, und zwar auf ‚ihre eigene‘ Musik.“⁵¹¹ Im Raum selbst hat sie einen ambulanten Standpunkt, der ihre Position immerzu zu einer vorübergehenden werden lässt. Routiniert hat sie gelernt, ihre Musik unisensorisch aufzufassen und „keinen *objektiven* Zusammenhang mehr zwischen dem Gehörten und (vor allem) dem Gesehenen – oder allgemeiner gesagt dem Sichtbaren – anzunehmen.“⁵¹² Sie ist darüber hinaus zumeist alleine unterwegs und mit anderen Anwesenden nicht durch unmittelbare Kommunikation verbunden. Niklas betont hier, dass sie dadurch allerdings nicht eine Art Weltflucht durch kopfhörende Abschottung betreibt, sondern vielmehr selbst Teil der Welt ist:

Die nach wie vor virulente Vorstellung von der kopfhörenden Abschottung gegen die Welt [...] ist ein Mythos. [...] Die Kopfhörerin muss also nicht erst zur Welt hin, denn sie ist immer schon da, und sie kann auch gar nicht aus der Welt hinaus, falls sie das überhaupt will. Sie kann lediglich den Grad und den Modus gewichten, in denen sie an den vielfältigen Dimensionen der Welt teilnehmen und teilhaben möchte.⁵¹³

Letzteres ist ein wesentlicher Aspekt, um die Figur der Kopfhörerin, wie Niklas sie entwirft, verstehen zu können. Sie hat erkannt, dass Wahrnehmen Partizipieren bedeutet und so versucht sie nichts anderes als das Subjekt der Urbanität an sich: Kontrolle über die eigene Partizipation zu erlangen, indem man Dinge und Einflüsse auszublenden versucht und gleichzeitig bestrebt ist, etwas anderes in die Situation einzuspielen oder hineinspielen zu lassen.⁵¹⁴

510 Ebd.

511 Ebd., S. 62.

512 Ebd., S. 79.

513 Ebd., S. 261-263.

514 Vgl., ebd., S. 262.

Setzt man die Kopfhörerin nun in Beziehung zum eingangs erwähnten Smombie, so lassen sich diverse Parallelen, aber auch Abgrenzungen anführen. Ebenso wie bei der Kopfhörerin setzt das Smombie-Sein eine entsprechende Technologie voraus, mit der ein Ein- und Abtauchen in die Virtualität überhaupt erst möglich wird. Der Einfachheit halber sei hier das Smartphone als Stellvertreter-Medium angeführt, wenngleich es verschiedenste mediale Manifestationen gibt, durch die man zum Smombie degenerieren kann. Gleich des Kopfhörers ist das Smartphone ein Additivum, das temporär an den Offline-Körper zugeschaltet wird. Anders als noch Walk- oder Discman, iPod oder mp3-Player, hybridisiert das Smartphone jedoch mehrere Bereiche simultan. So erlaubt es nicht nur via Kopfhörer Musik zu hören, sondern versammelt gleichsam unterschiedlichste mediale Angebote aus den Bereichen Entertainment und Information.

Während die Kopfhörerin eine bewusste Trennung zwischen eigener Akustik und eigener Optik herstellt und dadurch das Sehen in den Vordergrund rückt, verhält es sich bei dem Smombie gerade andersherum. Durch das Abwenden seines Blickes von den umliegenden Geschehnissen, wird seine Fähigkeit zu hören von essentieller Bedeutung. So stellt er ebenfalls keine Verbindung mehr her zwischen dem, was er sieht, und dem, was er hört, jedoch auf exakt entgegengesetzte Art und Weise. Während die Kopfhörerin ihren Offline-Körper folglich orientiert, ohne dafür die entsprechenden Funktionen des Hörens in Anspruch zu nehmen, werden letztere beim Smombie umso wichtiger. Seine Perspektive ist dagegen nicht der geschärft Blick, sondern lediglich der Augenwinkel, aus dem heraus er Bewegungen – im günstigsten Fall – noch peripher wahrnimmt.

Genau wie die Kopfhörerin ihre Musik nicht mit ihrer Umgebung teilt (zumindest bei entsprechender Qualität des Kopfhörers), bleibt das, was der Smombie sieht, ebenfalls ihm allein vorbehalten (insofern es sich nicht gerade um den neuesten, öffentlich rezipierten YouTube-Clip handelt). Auch er entscheidet über den Grad seiner Partizipation mit der umkreisenden Welt, ist jedoch noch mehr als die Kopfhörerin eingebunden in kommunikative Prozesse, auch wenn jene (vom Verfassen von Sprachnachrichten einmal abgesehen) zumeist in die stillen Räumlichkeiten

Sozialer Netzwerke verlagert werden. Während die Kopfhörerin allein ist mit ihrer Musik, taucht der Smombie ein in das gedankliche Stimmgewirr seiner diversen Communities und der diversen Online-Körper, die ihm als Surrogat für alles Leibkörperliche im virtuellen Raum begegnen. Attestiert Niklas der Kopfhörerin noch eine „Minimierung ihrer sozial-interaktiven Anwesenheit“⁵¹⁵, so lässt sich selbiges ergo nur noch bedingt für den Smombie attestieren. Dieser zielt meist gerade auf eine Maximierung seiner sozialen Interaktivität ab, in Kombination mit einer Maximierung seiner eigenen Mobilität. Beide, sowohl Kopfhörerin als auch Smombie, sind gekennzeichnet durch ihre mobile Mediennutzung, die nicht selten an Haltestellen, in öffentlichen Verkehrsmitteln oder auf Gehwegen praktiziert wird. Während Niklas für die Kopfhörerin das prototypische Setting einer Straßenbahn entwirft⁵¹⁶, gestaltet sich das des Smombies verstärkt als Weg, der aktiv besritten und nicht passiv durchfahren wird. Das Gehen ist ihm gleichsam näher als der Kopfhörerin, was sich nicht zuletzt an der Zunahme von Smartphone-Gehwegen und entsprechenden Ampelinstallationen zeigt, die ein mediales Flanieren ohne Risiko ermöglichen sollen.

Es lässt sich folglich erahnen, dass sich das Gehen mit dem Smartphone in der Hand wesentlich vom Gehen ohne Smartphone unterscheidet; insbesondere, wenn das digitale Subjekt nicht nur visuell verbunden, sondern zusätzlich auditiv sowie haptisch in seine Smartphone-Nutzung eingebunden ist. Der Offline-Körper wird dann auf polysensorische Art in die Mediennutzung integriert und verlagert den Schwerpunkt seiner Aufmerksamkeit vom Off- ins Online. Zugespitzt ließe sich hier formulieren, dass Smombies zwar im Off wandeln, gleichzeitig jedoch im On davon-eilen. Doch selbst wenn man dem Smombie eine derartige mentale Motorik nicht zutrauen möchte, so lässt sich doch einsehen, dass das Gehen mit Smartphone in der Hand ein verändertes Raumerleben stiftet bzw. andere Räume hervorbringt.⁵¹⁷ Der Smombie verfügt in Konsequenz über einen eigenen Rhythmus, der nach außen hin sichtbar wird, ebenso wie die Kopfhörerin ihrem eigenen Rhythmus folgt, der ebenfalls eine

515 Ebd., S. 91.

516 Vgl., ebd., S. 86-87.

517 Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 190.

äußerliche Veränderung hervorrufen kann. Mehr noch als die Kopfhörerin sieht sich der Smombie jedoch – was allein schon durch seine Nomenklatur deutlich wird – verstärkt mit Vorwürfen einer physisch- und psychisch-pathologischen Immersion konfrontiert, die seinen Zustand bis in die Nähe des Letalen rückt. Dieses Letale ist auf zweifache Weise wesentlicher Fixpunkt des Smombies. Erstens steht es im Zeichen einer Pathologie der Mediennutzung, wie sie D. Travers Scott in seiner Monografie *Pathology & Technology: Killer Apps & Sick Users* beschreibt.⁵¹⁸ Scott verweist hier auf den engen Zusammenhang zwischen Medientechnologien und pathologischen Körpererscheinungen, indem er die Verbindung zwischen Medium und Offline-Körper anhand unterschiedlichster Benutzer(un)fälle nachzeichnet. Er verwendet hierfür den Begriff der Technopathologien, die sowohl im Zusammenhang mit neuen als auch mit alten Medien auftreten können und vornehmlich in Relation zu den jeweiligen Nutzerinnen und Nutzern stehen. Man denke hier z.B. an Unfälle durch das Produzieren von Selfies, durch das Schreiben von Textnachrichten oder aber durch das Spielen von *Pokémon Go*, die in der öffentlichen Berichterstattung meist zu eigenen Diskursen fusionieren.

Zweitens lässt sich die Letalität nicht nur von technischer Seite her nachspüren (vom Medium Smartphone aus), sondern auch von leibkörperlicher. Die Rede ist hier vom Diskurs des Zombies. Oberflächlich betrachtet scheint die Analogie zum Zombie vornehmlich auf der während der Mediennutzung gebeugten Haltung des Offline-Körpers, dem meist relativ starren Gesichtsausdruck oder der langsamen und schwerfälligen Art des Gehens zu beruhen. Es wird hier jedoch die Annahme geäußert, dass die Gründe für diesen Vergleich weitaus tiefer gehen. Stellt man sich nun anfänglich die Frage, was ein Zombie eigentlich ist, so finden sich unterschiedlichste Charakteristika. Als Materialisierung des Unheimlichen ist er der subjektlose Mensch, der gleichsam selbst subjektlose Menschen erschafft. Er ist das bildgewordene Wuchern, das sich ausbreitet und wachsen muss, weil es selbst nicht gedeihen kann.⁵¹⁹ Er erzeugt in diesem Sinne auch weniger Nachkommen als vielmehr seine Ebenbilder.

518 Vgl. D. Travers Scott: *Pathology & Technology: Killer Apps & Sick Users*, New York [u.a.] 2018.

519 Vgl. Metz, Seeßlen: *Wir Untot!*, S. 60.

Seine Gangart ist die Masse bzw. das Überschwemmen, durch die er seine radikale Gegenwärtigkeit zementiert.⁵²⁰ Sein Hiersein ist dabei immer Zufall oder Missverständnis und immer fehlt ihm der Übergang: „Grenzenlose Ausdehnung oder radikale Konzentration; dem Untoten scheint vor allem der Gang zu fehlen, in seiner Zeichenhaftigkeit als »aufrechter Gang« und in seiner Spurenhaftigkeit als »Fortgang«.“⁵²¹

Als Parasit der Gegenwart besetzt er Segmente der Raum- und Zeitkreise des normalen Lebens, wodurch dieses gemäß Metz und Seeßlen in ein nomadisches Leben gezwungen wird: „Man kann als traditioneller Lebender mit einem Untoten keinen Raum (»kein Zimmer«) teilen, auch können ein traditionell Lebender und ein Untoter ebenso keine Zeitspanne miteinander verbringen außer der einer »Begegnung«.“⁵²² Der Zombie bewegt sich demnach nicht innerhalb der Welt, er bewegt die Welt gleichsam in sich hinein und sich in sie. Der Offline-Körper des Zombies atmet, frisst und vernichtet, ohne zu gestalten und ist entsprechend eine der radikalsten Formen menschlicher Fleischlichkeit.⁵²³ Anders als beispielsweise der Vampir – der durch zwei charakteristische Bisswunden fast unsichtbar bleibt –, will der Zombie das Fleisch sichtbar machen. Als „große[r] Materialist unter den Ungeheuern“⁵²⁴ untergräbt er jedes kanibalistische Tabu und dadurch auch die Kultur, die Essbares von Nicht-Essbarem scheidet. Er kann weder leben noch sterben, wodurch er zu einer der prekärsten Formen von *sousvivre* wird: „Der Zombie unterlebt die Menschen, indem er sie aufs »Vegetierende« reduziert, man sieht ihn als Strafe an einem System, das sich um nichts als Konsum und Korruption schart.“⁵²⁵

Ebenso wie das System, als dessen Strafe er auftritt, ist sein Hunger gleichsam selbst unstillbar und, was das Menschenfleisch angeht, unspezifisch. Demzufolge ist er verdammt zum ewigen Wandeln, denn

520 Vgl., ebd., S. 108.

521 Ebd., S. 152.

522 Ebd., S. 154.

523 Vgl., ebd., S. 165.

524 Ebd., S. 109.

525 Ebd.

[...] [a]nders als für den Mann mit der Maske gibt es für den Untoten keinen Ort der Zuflucht, und einem Zombie ist verwehrt, was noch der furchtbarste Alien besitzt: Zuhause [...]. Ruhelos ist alles Untote, selbst wenn es gefesselt ist, im Inneren wie im Äußeren. Es ist, als müsse sich der Mensch angesichts des Todes entscheiden, sterben oder nie mehr heimkommen.⁵²⁶

Der Zombie, so zeigt sich, ist ergo jemand, der zwischen Leben und Tod feststeckt. Er ist das Sinnbild eines Dazwischen, der „am Tode gespiegelt als *etwas anderes* weiterlebt.“⁵²⁷ Das Wesen seiner Erzählung ist die Verzögerung von Verwandlung, Ausbreitung und Nachhaltigkeit der 'Zombifizierung'. Und während der Vampir, das Wesen ohne Mitleid, den Pfahl ins Herz bekommen muss, so kann der Zombie, das Wesen ohne Bewusstsein, nur durch die Zerstörung seines Gehirns getötet werden. Ein Zeichen seines fehlenden Bewusstseins ist hier unter anderem die Sprache, über die er nicht verfügt: „Der Untote kann Sprache weder benutzen noch sich von ihr benutzen lassen. Er spricht nicht im Raum (insofern seine Sprache nicht über die Raum-Segmente reicht); er spricht nicht in der Zeit, insofern seine Sprache sich nicht am Lebenden infizieren darf: Sprechen lernen heißt sterben.“⁵²⁸ Der Zombie im klassischen Sinn ist folglich ein Störfall, der irreversibel ist, da es nach Eintreten der Verwandlung (in den meisten Fällen) keine Möglichkeit der Rückkehr zum alten Offline-Körper mehr gibt. Wie aber verhält es sich mit seinem digital-medialen Pendant, dem Smombie?

Kulturpessimistisch gesprochen ließe sich feststellen, dass der Smombie sich, spätestens seit der Kommerzialisierung des Smartphones, ebenso wie der fiktive Zombie im Prozess einer unablässigen Wucherung verbreitet. Als digitale Flechten-Existenz trifft man ihn draußen, an Haltestellen, auf Gehwegen und in öffentlichen Verkehrsmitteln, während er ununterbrochen damit beschäftigt scheint, Online-Körperkopien zu produzieren und selbige hochzuladen. Als Gesicht innerhalb des digitalen Schwarms, wie Han ihn beschrieben hat, geht auch er unter in der Masse gleichgesinnter Scroller, Tipper und Wischer. Zwar kann man einen Raum mit ihm teilen, jedoch wird kaum je ein derartiger Eindruck

526 Ebd., S. 17.

527 Ebd., S. 59.

528 Ebd., S. 164.

entstehen, denn der Smombie ist Teil einer Aufmerksamkeitsökonomie, die meist auf und nicht vor dem Bildschirm stattfindet, und so verstummt auch er akustisch zunehmend.

Was insbesondere die Nutzung Sozialer Netzwerke betrifft, so kreierte der Smombie in der Regel nichts Neues. Vielmehr reproduziert, teilt und verbreitet er bereits Bestehendes und trägt so zu einer körperlichen Monokultur in der Virtualität bei. Gleichsam wie dem Zombie fehlt ihm der Übergang, jedoch nicht, weil er sein Bewusstsein verloren hat, sondern weil er den Verlauf seiner Pfade der Vorstellung von Ursprung und Ziel opfert. Nicht der Weg ist das Ziel. Das Ziel ist das Ziel. Als sich selbst denkendes Projekt verankert er sich irgendwo zwischen Business, Optimierung sowie Effizienz und erscheint in seiner Getriebenheit bisweilen ähnlich rastlos wie sein parasitäres Pendant. So wandelt er über Plätze, Straßen und Orte, die für ihn nicht mehr bewohnbar, sondern nur noch überquer- und durchfahrbar sind. Vor allem in Bezug auf die zunehmende Fluidität seiner Arbeits-, Wohn- und Beziehungsverhältnisse wirkt er ähnlich heimatlos und umherwandelnd wie sein fiktiver Namensgeber. Insbesondere wenn seine 'Smombiefizierung' Mittel der Überbrückung der pur-organisch gefilterten Gegenwart ist, manifestiert sich der Smombie als ruheloser Vertreter einer Gattung, die zwischen Off- und Online gefangen scheint.

Durch sein virales Produzieren und Konsumieren von Online-Körperlichkeit wird er darüber hinaus Teil des digitalen Kannibalismus, wie er bereits zu einem früheren Zeitpunkt dieser Arbeit dargelegt wurde. Anders als der Zombie ist der Smombie jedoch nicht Inbegriff einer offensiven Fleischlichkeit, sondern stellt durch seine technische Komponente gerade einen drastischen Bezug zur verlorenen Leibkörperlichkeit im Sinne Böhmes her. Er erscheint infiziert, aber nicht mit einem organischen, sondern mit einem technischen Virus, der ihm den Weg zu eben jener Leibkörperlichkeit versagt. Wie der Exot ist er also ein potentieller Krisenkörper, der sich – glaubt man der medialen Berichterstattung – nicht selten durch entsprechende pathologische Symptome ins Gedächtnis ruft. Smartphone-Nacken, Handy-Daumen, Tel-Bogen (Schädigung des Ellbogens als Folge des Telefonierens) oder Smartphone-Akne (durch sich auf dem Smartphone befindende Bakterien) sind nur ein paar der neuen

Krankheitsbilder, die sich im Diskursfeld des Smombies differenzieren lassen.

Der Smombie ist also wie der Zombie ein sich ausbreitendes Moment, eine Folge des kommunikativen Rahmens, innerhalb dessen er zum Bild wird. Je nach Ausprägung ist er meist nicht der Verfallene, sondern der Eingefallene, der sich bisweilen ausschließlich über seine lokativen Medien orientiert. Aufzeichnung (tracking) und Nachzeichnung (tracing) kennzeichnen die Erschließung seiner Handlungsräume, sowohl digital als auch analog. Dabei ist der Bildschirm nie die Grenze an sich, sondern immer die Grenze in Sicht, die der Smombie unablässig zu integrieren sucht. Er ist kein modernder Offline-Körper, höchstens im Sinne einer postmodern(d)en Offline-Körperlichkeit respektive einer Postmortem-Existenz, wie sie Thomas Elsaesser für den *film noir* und darauf aufbauend für den Bewusstseinsfilm gezeichnet hat.⁵²⁹ Eingebunden in den alltäglichen Rhythmus seiner Routinen und Netzwerke verliert er zunehmend das Gespür für seine eigene organische Rhythmik in Form von Herzschlag, Atmung und Verdauung. Unter diesem Aspekt betrachtet ist von der offensiven Fleischlichkeit des Zombies nur noch wenig im Smombie vorhanden, wenn überhaupt, dann nur in Form von Daten, aus denen sich im Sinne eines Self-Trackings entsprechende Körperfunktionalitäten ablesen lassen.

Aber nicht nur eigene Körperfunktionalitäten stehen hier im Zentrum der Beobachtung, sondern auch andere digitale Subjekte selbst. Phänomene wie Geo-Stalking und Geo-Fencing, die eine räumliche Nachverfolgung oder Einsperrung von Personen durch verdeckt eingesetzte GPS-Sender bezeichnen, zeigen vor allem das disziplinarische Potential, das lokative Medien bergen.⁵³⁰ Apps wie *Tikcell*, *Childlocator*, *Wherify* oder *Family Locator* sind nur einige Beispiele für eine scheinbare Vermessungs- und Lokalisierungswut innerhalb der Digitalisierung. Der Drang des

529 Vgl. Thomas Elsaesser: *Hollywood heute: Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin 2009, S. 217.

530 Vgl. Stefan Selke: „Die Spur zum Menschen wird blasser: Individuum und Gesellschaft im Zeitalter der Postmedien“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten: Wie die Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern*, Hannover 2009, S. 13-45, hier: S. 19.

Anthropos, Spuren zu hinterlassen und selbige nachzuvollziehen, erscheint hier unter einem neuen Gesicht und könnte nicht zuletzt von einer Angst zeugen, in einer flächendeckend vermessenen Welt die eigenen Spuren nicht wiederzufinden. „The more I study maps an mapmaking“, so der GPS-Künstler Jeremy Wood, „the closer I come to believe we actually have no idea where we are.“⁵³¹

Der Befehl zu Wissen, den Jansen als zentralen Handlungsaufwurf für den Menschen des 21. Jahrhunderts ausweist⁵³² – und der mit Floridis diagnostiziertem Verlust des Rechts auf Nichtwissen korreliert –, erscheint in diesem Kontext nicht nur als ein Befehl Informationen zu sammeln, zu verarbeiten und wiederzugeben, sondern auch als ein Befehl seine eigene Position jederzeit zu kennen und bestimmen zu können. Der „Googleisierung der Informationssuche“⁵³³, wie Simanowski sie beschreibt, ließe sich hier also eine Google-Mapisierung des Subjekts und seiner Handlungsräume anheimstellen.

Seine hinterlassenen Spuren dienen dem Smombie ergo bisweilen als Orientierungshilfe, ganz ähnlich wie die Spur im Sand des einstigen Jägers und Sammlers. Sie ist ihm Referenz und Anhaltspunkt. Mit ihr kann er feste Linien in den Treibsand digitaler Fluidität zeichnen und sich anhand vorgefertigter Pfade auf sicherem Terrain bewegen. Innerhalb der Sozialen Netzwerke ist dieses Terrain meist die Trivialität (trivium = der Ort, wo drei Wege zusammenlaufen), also der Gemeinplatz, auf dem man sich ohne große Mühen bewegen kann und der Zustimmung und Gemeinschaft garantiert. Denn als Teil einer Masse ist auch der Smombie nicht unabhängig von selbiger. Nur innerhalb des Wir der Community erscheint er als nach außen hin gepanzerte Entität und nicht als Einzelgänger, wenngleich auch an ihn ähnliche Individualisierungs-Appelle ergehen wie an das digitale Subjekt im Allgemeinen. Und so ist es vor allem die eigene, die individuelle Spur, die der Smombie im Akt seiner fortwährenden Mediennutzung zu hinterlassen gedenkt und die ihn gleichzeitig aber in das Kollektiv der Wandelnden einordnet. Zwar fordert er eine relative Unabhängigkeit von der Allgemeinheit, zugleich wird er aber

531 Buschauer, Willis: „Einleitung“, S. 13.

532 Vgl. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 128.

533 Simanowski: *Stumme Medien*, S. 157.

immer von ihr abhängig bleiben müssen, um seine vermeintliche Individualität vor diesem Hintergrund überhaupt in qualitativer Hinsicht profilieren zu können.⁵³⁴

Der Smombie erweist sich ergo als mehrfacher Grenzgänger. So bewegt er sich unter anderem an der Grenze zwischen Off- und Online und dadurch gleichsam an der Schnittstelle zwischen Off- und Online-Körperlichkeit. Wie nah sich beide, Off- und Online-Körper, durch die jeweiligen medialen Additiva kommen, hängt hier im Wesentlichen vom spezifischen Nutzungsverhalten ab. Insbesondere in den Sozialen Netzwerken wird sich der Smombie im Bildschirm jedoch immer zum eigenen Gegenüber, zum Virus-Ich, das das Andere befällt. Gleichsam ist auch er ein Befallener, der durch seine technische Verbundenheit einerseits selbst zum Ziel wird und andererseits unterschiedliche Ziele verfolgt, sei es das Teilen, Liken und Kommentieren von Posts oder der Anspruch des 'Viral-Gehens' eigener Inhalte. Zieht man noch einmal den Vergleich zum fiktiven Zombie, der als am Tod gespiegelte Unterlebensform ausgewiesen wurde, so erweist sich der Smombie seinerseits als am Bildschirm gespiegelte Unterwachungsform. Auch er bewegt sich nicht selten an der Grenze zwischen Öffentlichkeit und Privatheit, wodurch er selbst für interne sowie externe Lokalisierungs- und Vermessungsprozesse sorgt. In der Manier eines unablässig Spuren-Produzierenden und Kopien-Erzeugenden erscheint auch er nicht unbeeinflusst von dem Drang, etwas Handfestes hinterlassen zu wollen. Dies vor allem, da ihm der Glaube an das Überdauern irgendeiner Art von Seele oder Geist in der Regel abhandengekommen ist.⁵³⁵

An dieser Stelle lohnt es sich, eine weitere Bedeutungsebene des Begriffs des Wandelns zu erschließen. Es handelt sich hierbei um den Bereich der Transsubstantiation, also jenes Zentrums der Heiligen Messe, bei dem während des eucharistischen Hochgebets in christlicher Vorstellung, Brot und Wein zu Leib und Blut Christi werden. Hier wird die leibkörperliche Anbindung des Wandelns unter Umständen noch deutlicher, als dies bei der Verwandlung respektive des Wandelns als Bewegungsform

534 Vgl. Niklas: *Die Kopfhörerin*, S. 59.

535 Vgl. Yuval Noah Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, München 2018, S. 366.

der Fall war. Bei allen dreien stehen jedoch Prozesse der Internalisierung im Fokus, die jeweils unterschiedliche Medien im Sinne Scheffers als Ansatzpunkt haben. Während sich z.B. die Dinge mithilfe des Anthropos das Internet im übertragenden Sinne einverleiben, internalisiert der Smombie seine Additiva, Implantate und Substitute. Immer kommt es dabei zu einer signifikanten Veränderung bestimmter Substanzen, Zustände sowie Beziehungsgefüge und dadurch zu einer Grenze, die ein Vorher von einem Nachher abtrennt. Insbesondere bei der religiösen Sinnenebene des Wandels wird diese Grenze, dieser Übergang zentral. Etwas ist danach nicht mehr dasselbe wie davor. Es hat sich gewandelt und zwar in dem Sinne, dass ihm ein Wesen, eine Besonderheit oder eine Körperlichkeit zugesprochen wurde.

Wie sehr Religion darüber hinaus immer wieder als Folie für Mediennutzung und insbesondere für die Nutzung Sozialer Medien dient, zeigt sich zeitweise sehr deutlich; sei es anhand der bisweilen ideologisch-verklärten Auren, die im Zuge des Neuerscheinens medialer Endgeräte entstehen (man denke hier abermals an die bereits erwähnten Apple-Jünger oder die immer wieder aufscheinende Evangelikalität des Silicon Valley), sei es anhand medialer Erlösungstropen auf Seiten von Trans- und Posthumanisten oder aber anhand der Vergleiche, die zwischen beiden Bereichen gezogen werden. So spricht Bublitz beispielsweise von einem medialen Beichtstuhlcharakter⁵³⁶, während Han das Smartphone als Rosenkranz beschreibt, der in seiner Handlichkeit auch eine Art Handy darstelle.⁵³⁷ Das Like wird bei ihm zum digitalen Amen, Facebook zur Kirche.⁵³⁸ Der Smombie der Sozialen Netzwerke wird hier in seiner Konsequenz zum digitalen Gläubigen, der sich innerhalb seiner Gemeinden (Communities) bewegt und dort Erfahrungen teilt. Portale zur virtuellen Vergebung wie *beichte.de* oder *beichthaus.com* sowie Apps wie *Confession* oder *Confessapp* zeigen, dass auch der digitale Sünder auf der Suche nach einem Raum für seine virale App-Solution ist. To go, versteht sich.

Ähnlich wie sich das digitale Subjekt im Zuge seiner sozial-medialen Inszenierung selbst beweihräuchern kann, ermöglichen manche Sozialen

536 Vgl. Bublitz: *Im Beichtstuhl der Medien*, S. 67-70.

537 Vgl. Han: *Psychopolitik*, S. 23.

538 Vgl., ebd.

Netzwerke aber auch ein entsprechendes Verdammnis. Im Zuge der voranschreitenden Vernetzung nimmt das digitale Subjekt folglich auch seine eigene Erlösung bzw. das, was es dafür hält, ein Stückweit in die eigene Hand. Soziale Medien dienen hier als Imaginationenmaschinerien, die allerhand anthropologische und theologische Selbst-Bilder produzieren. Durch ihre nahkörperliche Existenz werden sie gleichsam selbst existentiell und zwar nicht nur in Bereichen, für die sie einst vorgesehen waren, sondern auch in davon gänzlich differierenden. Was aber bedeutet es, neben einer vermeintlich natürlichen über eine virtuelle Existenz zu verfügen? Worin liegen die Eigenarten einer solchen Existenz und welche Rolle spielen Off- sowie Online-Körperlichkeit dabei? Oder kurz gesagt: Auf was kann 'existent' überhaupt noch referieren?

2.2.3 Virtuelle Inkarnation: Existenz

Geht es um die Verhandlung der eigenen Existenz, so rückt der Offline-Körper zumeist sehr schnell in den Fokus entsprechender Betrachtungen. Als wahrnehmendes und kanalisierendes Organ menschlicher Aktivität koordiniert er all jene physischen sowie psychischen Prozesse, die das Subjekt letztlich ein Ich imaginieren lassen. Eine Sorge um die eigene Existenz erweist sich darum meist als unmittelbar mit einer Sorge um den eigenen Offline-Körper verbunden, dessen Unverhandelbarkeit sich vor allem in exzeptionellen Situationen deutlich spüren lässt. In gewissem Sinne ist der Offline-Körper die Existenz, die wir selbst sind. Ohne ihn gibt es uns – zumindest in dieser Form – nicht. Die Sorge um sein Wohlbefinden kann je nach Beschaffenheit seiner Materialität in jedem Sinne einschneidend sein, weshalb der Anthropos seit langem unterschiedlichste Strategien kultiviert, mit seiner sorgenbehafteten Offline-Körperlichkeit umzugehen.

So wird der Offline-Körper beispielsweise ignoriert oder kontrolliert, was besonders bei Schmerz Erfahrungen und Ausfallerscheinungen als probates Mittel zur Aufrechterhaltung der eigenen Alltagstauglichkeit erscheint. Droht seine Existenz noch mehr zur Last zu werden, wird er durch Drogen, Alkohol oder Pharmazeutika zum Schweigen bzw. zum Verschwinden gebracht oder aber umso mehr zu Leistung und Ausdauer motiviert. Eine weitere Strategie stellt aber auch das Entblößen zum

Lustobjekt dar, wie es in der Pornografie oder im Fetischismus praktiziert wird, oder aber das Umformulieren eigener Offline-Körperlichkeit zur Waffe, wie es insbesondere militärische sowie leistungssportliche Diskurse immer wieder tun. Den Hort potentieller Dysfunktionalität, den der Offline-Körper im Grunde darstellt, gilt es folglich vorzugsweise entweder mit dem Ausweis eigener Natürlichkeit zu über- oder mit der Maske inszenierter Funktionalität zu verdecken.⁵³⁹

Offline-Körper sein bedeutet herausgefordert sein. Es bedeutet aber auch, die eigene Substanz immer wieder selbst herauszufordern und im gesellschaftlichen Schattenspiel aus Erhellung und Verdunkelung zu bestehen. Dies vor allem auch, da der Offline-Körper eine einsame Angelegenheit ist, die nicht überwunden werden kann. Seiner anthropologischen Hilflosigkeit im Sinne Gehlens begegnet der Mensch daher seit jeher mit seiner erschaffenen Dingwelt, deren Bestandteile sich im Verlauf der Digitalisierung zunehmend den Anschein von „Little Helpern“ geben. Technische Entwicklung entsteht hier – so das fortwährende digitale Credo – ausschließlich zum Nutzen und nicht zum Nachteil für das Subjekt, das sich durch seine kleinen medialen Manifestationen mehr und mehr eine Art mediale Zweithaut zulegt. Gemäß Metz und Seeßlen dient diese mediale Zweithaut jedoch nur einem Zweck, nämlich „der Verwandlung von phobischen Impulsen in ökonomischen Nutzen, oder, um es pathetisch zu sagen, der Verwandlung von Angst in Profit“⁵⁴⁰, denn geht es um Existenz, dann geht es meistens um Angst.

Als Zustand der Dämpfung und Lähmung charakterisiert die Angst das digitale Subjekt. In Bezug auf den Offline-Körper handelt es sich hierbei zumeist um die Angst, dass das eigene biologische Substrat den Dienst verweigern, seine Zuverlässigkeit entziehen könnte. Der Googlechonder erscheint hier als neue Erscheinungsform einer Gattung, die das Gespür für den eigenen Offline-Körper schon lange verloren hat und die sich deshalb umso bereitwilliger in Soziale Netzwerke, Foren oder Online-Communities begibt. Egal ob die Suche nach Gleichgesinnten, nach Hilfestellung oder aber nach einer 'Runde Mitlike', die Erscheinungsformen der

539 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 67-68.

540 Ebd., S. 351.

Googlechondrie sind vielfältig. Ebenso vielfältig sind die unterschiedlichen Nutzungsarten entsprechender viraler Möglichkeiten, die jedoch allesamt eine partielle Ausleuchtung des eigenen Offline-Körpers zum Ziel haben.

Insbesondere Google übernimmt hier eine Sonderstellung, da es sich gleich einer Alma Mater zu einer unhintergehbaren, „nährenden und gebärenden Mutter“ stilisiert, „die über eine digitale Nabelschnur ihre Kinder am Leben erhält.“⁵⁴¹ „[...] Google umgehen zu wollen, wäre gleichbedeutend mit dem Gang ins ‚digitale Kloster‘“, so Rolf und Sagawe.⁵⁴² Oft rückt durch die Suche im Netz jedoch die Behandlung der eigenen Krankheit in den Hintergrund, da man anhand der gegoogelten Symptomatik beinahe alles haben könnte. Google selbst übernimmt hierbei allerdings eine weitaus aktivere Rolle, als dies unter Umständen auf den ersten Blick wirken mag. So startete Google beispielsweise 2008 das mittlerweile eingestellte Projekt *Flu Trends*, das Grippewellen aufspüren wollte, indem es die Suchanfragen bei Google überwacht. Ein noch ambitionierteres und nach wie vor aktuelles Projekt stellt Googles *Project Baseline* dar, im Zuge dessen Google eine riesige Datenbank zur menschlichen Gesundheit aufbauen und das 'perfekte Gesundheitsprofil' erstellen möchte. Damit soll es möglich werden, die kleinsten Abweichungen von der *baseline* zu erkennen und dadurch Menschen vor drohenden Gesundheitsproblemen zu warnen.⁵⁴³ „We’ve mapped the world, now let’s map human health“⁵⁴⁴, so das auf der Homepage propagierte Motto.

Es geht also einmal mehr um die Vermessung des digitalen Subjekts und darum, das eigene biologische Kapital bestmöglich zu verstehen und Bedrohungen in Form von Genmaterial, Krankheitserregern oder Lebensumständen genauestens aufzuspüren, um diese – je nach Verfügbarkeit – eliminieren zu können. Deutlich wird hier ein zunehmend präventives und prädikatives Medizinverständnis, das Abweichungen von einer fiktiven Gesundheitsnorm instantan als mögliche Krankheit identifiziert, um

541 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 11.

542 Rolf, Sagawe: *Des Googles Kern und andere Spinnennetze*, S. 77.

543 Vgl. Harari: *Homo deus*, S. 452-453.

544 <https://www.projectbaseline.com/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019]

über deren Ausbruch, Verlauf und Therapierbarkeit zu entscheiden.⁵⁴⁵ Die hierbei wirkende Grundannahme ist, dass krankhaftes Material immer lokalisierbar ist, wodurch zumeist nicht der gesamte Offline-Körper in das Sichtfeld der Diagnose rückt, sondern lediglich die spezifisch-anatomischen Abschnitte, anhand derer die 'Karte Körper' vermeintlich ausgelesen werden kann.⁵⁴⁶

Der Kranke wird hier folglich kartographiert und durch medizinische Diagnostik lokalisiert. Zwar gelingt es ihm so, einen Teil der Verantwortung auf den entsprechenden Arzt zu übertragen, jedoch entsteht gleichzeitig eine Kluft zwischen Subjekt und Offline-Körper, dem das Versagen des letzteren immer wie etwas Unverhofftes, Überfallendes, ja Kolonisierendes vorkommen muss. Vor allem, wenn die Drastik der Krankheit immens fortgeschritten ist und das Subjekt Teil der pharmazeutisch-klinischen Warenkette wird, ist es jener „verwaltete »unnütze« Mensch“⁵⁴⁷, wie ihn Metz und Seeßlen im Zuge eines Prozesses des Nicht-Sterbens bzw. eines Nicht-Sterben-Lassens beschrieben haben:

Nicht-Sterben bedeutet stets, einen Teil der Souveränität abzugeben, an den Arzt, das Krankenhaus, die Verwaltung der Krankenkassen, die kosmetische und pharmazeutische Industrie, die Chemie, die Droge, die Maschine, das Kollektiv, die Bürokratie, die Politik ... Diese »abgegebene« Macht klumpt sich im Außen der Gesellschaft gegen das Subjekt zusammen.⁵⁴⁸

Während der Offline-Körper im Grunde eine private Angelegenheit ist, die eine entsprechende Verfügungsgewalt beim Subjekt lokalisiert, verwandelt er sich im Krankheitsfall zum Nährboden unterschiedlichster Machtimpulse. So verstanden ist der Offline-Körper des Kranken eine Gegenfigur zum durch Optimierungsimperative angetriebenen Leistungsmenschen, der in seiner medial-performativen Potenz zur Lust der

545 Vgl. Kathrin Peters: „Zur Unschärfe des Zukünftigen: Einleitende Überlegungen“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 1-20, hier: S. 5.

546 Vgl. hierzu auch Rolf Winau: „Krankheitskonzepte und Körperkonzepte“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main 1982, S. 285-298, hier: S. 294.

547 Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 61.

548 Ebd., S. 54.

Anderen wird.⁵⁴⁹ Entsprechend ist dieser Leistungsmensch der produktivere Part, wenn es um die Inszenierung und Virtualisierung des eigenen Offline-Körpers in Form von diversen Online-Körpern geht. Denn der Online-Körper des Kranken erzeugt im Wesentlichen Mitleid, Trauer oder Unbehagen, da er immer am (noch) verborgenen Tod gespiegelt ist. Innerhalb der Sozialen Netzwerke findet er – falls überhaupt – nur in Vlogs, Erfahrungsberichten oder virtuellen Tagebüchern prominenten Eingang und selbst dort nur, wenn die Krankheit existentiell-exzeptionell in das jeweilige Leben eingreift, denn auch was Krankheit betrifft, so sucht der digitale Flaneur der Sozialen Medien das Besondere, zumindest, wenn es sich im Anderen verkörpert. Nicht selten geht es in diesen Fällen von Online-Körperlichkeit darum, die selbst gewählten Zeichen (Tattoos, Piercings, Makeup, Mode, etc.) am eigenen Online-Körper stärker zu machen als die durch die Krankheit erzeugten Spuren (Gewichtsverlust, Augenringe, Ausschlag, Haarverlust, etc.).

Darin ist er dem Online-Körper des optimierenden Leistungsmenschen ähnlich. Während kranke Menschen oft davon berichten, dass sie unsichtbar werden und in der Gesellschaft kaum noch existent sind, verkörpert der Leistungsmensch beinahe nichts anderes als gesellschaftlich-performative Existenz. Als Lebenscoach seines eigenen Werdegangs rückt er sich und seine Körperlichkeit prominent in den Vordergrund. Während der Offline-Körper des Kranken entweder vor dem Bildschirm bleibt oder in Form von abweichender Online-Körperlichkeit in das Soziale Netzwerk eingespeist wird – ein Beispiel wären hier die unzähligen in entsprechenden Gesundheits-Communities geposteten Bilder von Hautausschlägen, schmerzenden Stellen oder Schwellungen –, werden Kraft, Gesundheit und Vitalität des performativ-gesunden Offline-Körpers viral-piktoral in Szene gesetzt.

Beide, sowohl der kranke Nicht-Sterbende als auch der gesunde Optimierte, sind offensichtliche Anzeichen eines Subjekts, das auf die grundlegende Flüchtigkeit seiner Existenz reagiert, deren Schauplatz der eigene Offline-Körper ist. Glaubt man Han, so ist insbesondere der moderne Glaubensverlust, der nicht nur Gott oder das Jenseits, sondern auch die

549 Vgl., ebd., S. 61.

Realität und die Welt selbst betrifft, dafür verantwortlich, dass das menschliche Leben radikal vergänglich ist. Laut Han sei es sogar nie so vergänglich gewesen wie heute, da nichts mehr Dauer oder Bestand verspräche und ein eklatanter Mangel an *Sein* vorherrsche⁵⁵⁰ und auch Böhme schlussfolgert: „Leben in modernen Gesellschaften verlangt Vertrauen, Vertrauen, Vertrauen.“⁵⁵¹ Berücksichtigt man darüber hinaus Christoph Kucklicks Ausführungen zur granularen Gesellschaft, so bildet nicht nur eine radikale Vergänglichkeit den Rahmen digitaler Subjektivität, sondern darüber hinaus auch eine „ewige Vorläufigkeit“ entsprechender Produkte: „Designer reden bereits davon, dass es keine fertigen Produkte mehr gibt, da sie jederzeit upgedatet werden können. Digitalität heißt ewige Vorläufigkeit. Das Dauerprovisorium wird zum Normalzustand. Und falls ein Produkt nicht ständig aktualisiert wird, ist es in kurzer Zeit bis zur Nutzlosigkeit veraltet.“⁵⁵²

Nur was sich verändert, hat folglich Bestand und entkommt der Demontage durch die Zeit. Denn Existent-Sein korreliert in der Infosphäre mit Relevant-Sein. Nur was (oder wer) relevant ist, ist für das digitale Subjekt überhaupt existent. Relevant-Sein bedeutet einen Unterschied machen. Es bedeutet aber auch, eine Beziehung zur eigenen Existenz herzustellen. Verliert sich die Relevanz, dann verschließt sich die Existenz. Das Subjekt wird einsam und zieht sich zurück (vielleicht auch zusammen), wodurch es die Resonanz seiner Welt-Beziehungen verliert. Relevanz ist Resonanz. „What if you could impact the lives of millions of people?“, so die Frage, die eine Stimme in einem Werbevideo von Googles *Project Baseline* stellt.⁵⁵³ Doch viel entscheidender scheint unter diesem Aspekt die Frage: „What if not?“.

Ähnlich wie Individualisierung ist auch Existenz nichts, das vorgefertigt sein kann. Sie ist ein Verlauf, dessen Parameter immer wieder neu bestimmt werden müssen. Sie ist dem Subjekt nicht aufgesetzt, vielmehr ist das Subjekt ihr ausgesetzt. Das Diktum der Verfügbarkeit, das die

550 Vgl. Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 35.

551 Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 113.

552 Kucklick: *Die Granulare Gesellschaft*, S. 97.

553 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=FQSS0vdC7fY> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Anspruchshaltung des digitalen Subjekts prägt und das beinhaltet, „alles immerzu zur Verfügung zu haben, unsichtbar mit sich herumzutragen und zu jedem Zeitpunkt jede Wahl treffen zu können“⁵⁵⁴, ist die neue digitale Freiheit, die allerdings nicht dasselbe ist wie die Existenz. Verfügbar-Sein bedeutet nicht automatisch Existenz-Sein. Es bedeutet lediglich den Versuch einer Stabilisierung des Ichs und seines Umfeldes. Doch wie verhält es sich mit dieser Stabilisierung, die das Subjekt der Vergänglichkeit und der Vorläufigkeit zum Trotz betreibt? Was stabilisiert das digitale Subjekt in seiner Existenz?

Wirft man einen Blick in die Politik und insbesondere in fortgeschrittene, demokratische Systeme, so erscheint eine Struktur als essentiell, wenn es um die Stabilisierung bestehender Existenzen geht. Die Rede ist hier vom Bipol, der gemäß Baudrillard das „vollendete Stadium des Monopols“ ist, da er aus einer taktischen Verdoppelung des Monopols besteht.⁵⁵⁵ Baudrillard spricht hier von einem „Gleichgewicht des Schreckens“, das darauf beruht, dass das Monopol seine Aufspaltung in verschiedene Äquivalente bewerkstelligen kann, wodurch es mithilfe einer regulierten Opposition die Verdoppelung seiner Macht erreicht.⁵⁵⁶ Aufbauend auf dieser Sichtweise braucht diese Form von Macht folglich eine Dualität, die im Grunde eine Singularität (im Sinne einer Ein-heit) ist. Etwas, das bereits da ist, kopiert sich unter anderem Gesicht in ein bestehendes System und simuliert ein bestimmtes Machtverhältnis, das sich jedoch nur oberflächlich aus seiner Diversität speist. Eigentlich ist es eine Kopie in neuem Gewand, wobei beide Bestandteile des Bipols wechselseitigen Prozessen der Synchronisation ausgesetzt sind, wodurch sie sich gegenseitig beständig reproduzieren sowie stabilisieren.

Versucht man hier einen Rückbezug zur Existenz herzustellen, so wird zweierlei deutlich. Erstens, eine stabile Existenz scheint mit einer Flächenvergrößerung einherzugehen. Zweitens, eine stabile Existenz benötigt das Andere, das eigentlich das gespiegelte Eigene ist. Es werden hier folglich zwei der bereits dargelegten und wesentlichen

554 Miriam Meckel: *Das Glück der Unerreichbarkeit: Wege aus der Kommunikationsfalle*, Hamburg 2007, S. 55.

555 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 113-114.

556 Ebd., S. 108.

Handlungsprinzipien der Digitalisierung deutlich: Einerseits das Prinzip der Reichweitenvergrößerung respektive der Reichweitenangst und andererseits das Infiltrieren des Anderen mit dem Eigenen, wie es in den gezeigten Kommunikationsprinzipien digitaler Interaktion verankert ist. Oder anders formuliert, die Frage nach vorhandenem WLAN bzw. die Frage, ob Microsoft oder Apple.

Der Bipol erweist sich hier jedoch nur als ein Faktor, der der Existenz Stabilität und den Anschein einer Sicherheit verleiht. Als weitere Komponente wäre hier eine gegenwärtige Kultur der Hygiene zu nennen, die sich mit Baudrillard folgendermaßen greifen lässt:

Unsere ganze Kultur ist hygienisch: sie beabsichtigt, dem Leben den Tod auszutreiben. Den Tod wollen die Reinigungsmittel in der geringsten Waschlauge aufspüren. Den Tod um jeden Preis sterilisieren, desinfizieren, einfrieren, klimatisieren, herrichten, schminken und frisieren, ihm ein »Design« verpassen und ihn mit der gleichen Erbitterung verfolgen wie den Dreck, die Sexualität und den bakteriologischen oder radioaktiven Müll.⁵⁵⁷

Es scheint an dieser Stelle kein Zufall zu sein, dass sich das Wort „Tod“ in Baudrillards Sentenz problemlos durch das Wort „Fleisch“ ersetzen lässt, wie es bereits im Rahmen der Ausführungen zur Fleischbeschau und zum Schlachthaus in Erscheinung getreten ist. Auch Fleisch, und damit einhergehend der Offline-Körper, ist eine Struktur, die es im Lebensumfeld des digitalen Subjekts ebenfalls hygienisch zu halten gilt. Fleisch ist Tod, Fleisch-Sein immer auch Tod-Sein. Die Konsequenz ist hier ein Kult der Hygiene (des eigenen sowie des fremden Fleisches), mit der sich das digitale Subjekt letztlich versichern möchte gegen sein Unbehagen an der Existenz. Es findet sich hier ein weiterer Beleg für das Nicht-Investieren- bzw. Abschirmen-Wollen der eigenen Offline-Körperlichkeit, die immer auch angstbehaftet ist, denn der Offline-Körper ist nicht hygienisch. Doch der Mangel mindert nicht das Begehren und so erwächst aus der Angst der Wunsch nach Sicherheit, die ihrerseits allerdings ebenso letal sein kann. Was Baudrillard in Bezug auf das Auto sagt, lässt sich hier nämlich direkt an die Kultur der Hygiene binden:

557 Ebd., S. 285.

Das gleiche gilt für die Sicherheit im Auto. Mumifiziert in seinem Sturzhelm und seinen Gurten, den Attributen der Sicherheit, eingeschnürt in den Mythos der Sicherheit ist der Fahrer nur noch ein Leichnam, der von einem anderen, diesmal nicht-mythischen Tod umschlossen ist, welcher neutral und objektiv wie die Technik, schweigsam und künstlich ist. Angenietet an seine Maschine und auf ihr festgeschweißt, läuft er nicht mehr das Risiko zu sterben, denn er *ist bereits tot*. Darin liegt das Geheimnis der Sicherheit, wie das Beefsteak in der Plastikfolie: umgibt euch mit Särgen, um euer Sterben zu verhindern.⁵⁵⁸

Der entscheidende Faktor für das Fortbestehen des Wunsches des Subjekts nach der Stabilisierung seiner Existenz ist also paradoxerweise einerseits die gesellschaftlich-suggestierte Instabilität (die ihrerseits nur funktioniert, da der Bezug zum Leibsein im Sinne Böhmes verlustig gegangen ist) und andererseits das instantan erfolgende Versprechen, das Subjekt vor eben jener Instabilität zu bewahren (derer sich das Subjekt im Grunde im Akt seines eigenen Leibseins stellen müsste). Das Mittel hierfür ist ebenso paradox, denn es ist das Propagieren von Wegwerfprodukten im Sinne Crarys. Baudrillard spricht indes sogar von einer Unmöglichkeit einer Ökonomie haltbarer und guter Produkte, da sich die Logik und Strategie der Produktion vorwiegend durch Zerbrechlichkeit und das Veralten artikulieren müsse.⁵⁵⁹

Die Dingwelt des Subjekts, so zeigt sich, hat ergo eine zweifache Tendenz zur Unabgeschlossenheit respektive Instabilität. Auf der einen Seite durch ihre Schnellebigkeit und der damit einhergehenden Notwendigkeit des Austauschens. Auf der anderen Seite durch die inhärente Gefahr des Veraltens, die ein Abgeben der Kontrolle über Wartung und Nutzung begünstigt. Und trotzdem ist sie, die Dingwelt, die Referenz des digitalen Subjekts, mithilfe derer es sich konturiert und in Verbindung zu sich selbst tritt. Dinge ermöglichen ein Ablenken und das in vielerlei Hinsicht. Sie sind das Gemachte, ihre Existenz ist vom Subjekt abhängig. Sie sind das Umgebende, das das Subjekt in seinem Eigenen-Zentrum-Sein bestärkt. Gefährdet man die Dingwelt des Subjekts, so dringt man ein in

558 Ebd., S. 281.

559 Ebd., S. 282.

seine Existenz, deren Mittelpunkt letztlich der Offline-Körper selbst ist. In diesem Verständnis ist die Dingwelt des Menschen immer auch eine Art plastischer Panzer gegen das drängende So-Sein der eigenen Lebensumgebung. Frei nach dem Motto, dass nur dasjenige Gefängnis das sicherste ist, das man sich selbst geschaffen hat, verbindet sich aber mit dem Dingpanzer immer auch ein destruktives Moment. Grundlage des selbigen ist hier nicht weniger als der Schmerz, der die Offline-Körperlichkeit des Anthropos seit jeher begleitet.

Das digitale Subjekt arbeitet innerhalb der Infosphäre zumeist an der Abschaffung eben jenes Schmerzes und so lässt sich seine Existenz mit Rückgriff auf Demuth sowie Baudrillard folgendermaßen beschreiben: „Man achtet auf Gesundheit und Fitness, auf sozialverträgliches Benehmen, durchschnittliche Emotionen und dosierte Luftzufuhr. Man schafft eine umfassende Wohlfühlwelt, ein möglichst schmerzfreies Leben und schließlich ein palliativmedizinisch gecoachtes Sterben. Kurz: man schätzt ganz ungemein ein »erbärmliches Behagen«.“⁵⁶⁰

Schmerz wird innerhalb dieser Kultur des Behagens zum großen Negativum, das es in einer lustdominierten Gesellschaft zu vermeiden gilt. Als Domäne des Offline-Körpers verbindet sich mit dem Schmerz ein ganz ähnlicher Kontroll- sowie Regulierungsdrang, was ihn seines existentiellen Potenzials jedoch beraubt. Denn der Schmerz ist nicht nur Teil des interozeptiven Selbstmodells wie es Metzinger beschreibt⁵⁶¹, sondern mit Böhme gesprochen auch „das Grundphänomen betroffener Selbstgegebenheit und damit auch der Anfang des Sich-Findens.“⁵⁶² Es ist nicht so, dass der Schmerz sich nur im Ich befindet, vielmehr liegt ebenso viel Ich im Schmerz und so ist eine Wahrheit des Schmerzes immer auch eine Wahrheit des Ichs. Die medialen Manifestationen und die darin distribuierten Online-Körperlichkeiten werden hier jedoch nicht selten zum Ablenkungsmanöver innerhalb einer Positivgesellschaft im Han'schen Sinne, die nichts mehr aus-, sondern nur noch anrichtet.

560 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 10-11.

561 Vgl. Metzinger: *Der Ego-Tunnel*, S. 151.

562 Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 95.

Angerichtet wird hier unter anderem der eigene Offline-Körper, der seine virtuelle Existenz mit unterschiedlichsten Mitteln vorantreibt. Im Folgenden gilt es daher zu eruieren, durch welche Prinzipien eben jene virtuelle Existenz voranschreitet und wie sich das Verhältnis von Offline- zu Online-Körper respektive von Medium zu Mensch vor dem Hintergrund einer virtuellen Inkarnation gestaltet.

2.2.3.1 Der einge-bildete Körper? – zwischen Synchronisation und Reproduktion

Was bedeutet es, von einer digitalen Existenz zu sprechen? Welchen Stellenwert hat das Existent-Sein in der Virtualität und insbesondere innerhalb der Sozialen Netzwerke? Um sich diesen Fragen zu nähern, gilt es zunächst über einige der wesentlichen Grundprinzipien sozial-medialer Netzwerkfähigkeit nachzudenken. Oder anders gesagt, es stellt sich die Frage nach den Existenzweisen digitaler Online-Körperlichkeit. Daher ist es lohnend, den Online-Körper selbst noch einmal genauer ins Auge zu fassen, der im Vergleich zum bisherigen Abbildkörper in Filmen oder auf Fotografien noch weiter differenziert werden muss. Was also unterscheidet den Online-Körper von seinen medialen Vorgängern?

Zunächst ist es die Tatsache, digital sowohl produziert als auch distribuiert zu sein. Es ist aber auch die piktorale und lokale Nähe zu seinem Original, dem Offline-Körper, der ihm gleichzeitig jedoch ungemein fremd ist. Er, der Online-Körper, steht darüber hinaus in einer Reihe nicht-geteilter Körper-Kopien, deren Qualität mindestens einem Körper-Kriterium nicht gerecht geworden ist und denen deshalb permanent die Löschung droht. Er ist demnach das Private, das öffentlich wird, sowie das Öffentliche, das Privatheit suggeriert. Die einge-bildete Seite des Offline-Körpers also, und als solche überaus responsiv und konnektiv. Er fristet nicht mehr ein Schattendasein im Fotoalbum, das darauf wartet, aufgeschlagen und präsentiert zu werden. Vielmehr erweist sich das Fotoalbum bzw. die Optik nostalgischer Fotografien selbst mittlerweile als Gadget virtueller Körperbildlichkeit. Katja Gunkel hat diesem Aspekt in ihrer Monografie *Der Instagram Effekt: Wie ikonische Kommunikation in den Social Media unsere visuelle Kultur prägt* deutlich nachgespürt. Gunkel

benutzt hier den Begriff des „mobilen digitalen Bildes“⁵⁶³, als dessen Unterkategorie der Online-Körper verstanden werden kann. Laut Gunkel kennzeichnet sich das mobile digitale Bild wie folgt: „Minimal definiert subsumiert die Bezeichnung [...] all jene visuellen Medienartefakte, die unter Verwendung von mobilen Endgeräten mit integrierter Digitalkamera – insbesondere Smartphones und Tablets – generiert werden.“⁵⁶⁴

Es ist in diesem Sinne also deutlich medial-gebunden, wodurch Gunkel der essentiellen Bedeutung des Smartphones in seiner Funktion als bildgenerierendem sowie bilddistribuierendem Apparat Rechnung trägt. Gunkel folgt darüber hinaus dem Theorem der Software Studies, die Software aufgrund ihrer Ubiquität innerhalb der gegenwärtigen Kultur als integrales Element und als eigenständigen Gegenstand selbiger erachten.⁵⁶⁵ Im Zentrum stehen Retro-Kamera-Apps wie Instagram und Hipstamatic und eine damit einhergehende qua App-Design forcierte Ästhetik, die Gunkel anhand von 19 verschiedenen Grafikfiltern belegt. Ihr Resümee umfasst neben einer Nobilitierung profaner Motive den Versuch einer größtmöglichen Realitätsnähe⁵⁶⁶ sowie eine Hyperfarbigkeit der meisten Grafikfilter, was auf eine aufmerksamkeitsgenerierende Wirkung sowie auf die Bedeutung von Farbe zur Attraktivitätssteigerung im Allgemeinen verweise.⁵⁶⁷ Besonders der letzte Aspekt ist interessant im Hinblick auf den Online-Körper. Dieser, so lässt sich mit Gunkel schlussfolgern, ist einerseits der hyperfarbige Körper und andererseits der instantane 'Sofortbildkörper', der anhand schablonierter Bildstile bisweilen ganz bewusst eine Ver-Zeitlichung erfährt. Dies sowohl durch Rekurs auf vergangene Bildästhetiken als auch durch die grafische Simulation materieller Blessuren.⁵⁶⁸ Was Gunkel im Anschluss unter Rückbezug auf Umberto Eco über das mobile digitale Bild im Allgemeinen sagt, lässt sich hier direkt auf den Online-Körper anwenden: „Das mobile digitale Bild bekleidet folglich den Status eines potentiellen Polysems und ist

563 Katja Gunkel: *Der Instagram Effekt: Wie ikonische Kommunikation in den Social Media unsere visuelle Kultur prägt*, Bielefeld 2018, S. 42.

564 Ebd.

565 Ebd., S. 43.

566 Vgl., ebd., S. 115.

567 Vgl., ebd., S. 184

568 Vgl., ebd., S. 205.

demnach durch eine Poetik der Offenheit gekennzeichnet. Es besitzt keine feste oder endgültige Form, sondern steht als Rohmaterial einem freien semiotischen Kombinationsspiel zur Verfügung.“⁵⁶⁹ Der Online-Körper ist demnach ein ebensolches potentiell Polysem, das sich als Rohmaterial einem Spiel aus Kombination, Variation und Addition zur Verfügung stellt. So verstanden ist er mit dem Remix vergleichbar, der seinen Reiz aus dem Kombinationsspiel mit bereits vorhandenem Material zieht. Hierbei handelt es sich jedoch nicht nur um eine bloße Addition bestehender Elemente, sondern um eine kreativ-produktive Konzeption verfügbarer Bildinhalte.

Das Kombinationsspiel kann hier bisweilen den Charakter einer Flucht annehmen, die neben einer Hyperfarbigkeit, wie sie Gunkel beschreibt, den Schein einer Hyperrealität annehmen kann. Hyperrealität soll hier jedoch nicht im Sinne Baudrillards als Verdoppelung des Realen und der damit einhergehenden Verflüchtigung desselben verstanden werden⁵⁷⁰, sondern vielmehr als Illusion im Sinne Burckhardts, also als eine Rückbindung an das lateinische *ludus* und dem damit verbundenen Verständnis eines 'Im-Spiel-befindlich-Seins'.⁵⁷¹ Spielfigur ist dabei der Online-Körper, der von seinem organischen Ursprung, dem Offline-Körper, via Filter, Rahmen und Farbakzenten zu einer Existenz stilisiert wird, die ihre Lust nicht aus einer Originaltreue zieht, sondern vielmehr aus einer hyperrealen Kombinationsfreiheit.

Dabei scheint das Präfix 'Hyper-' in diesem Zusammenhang Konjunktur zu haben, denn es tritt innerhalb der Infosphäre immer wieder in Erscheinung. Neben einer Hyperrealität und einer Hyperfarbigkeit rückt hier zu meist der Hypertext in den Fokus, der gemäß Randi Gunzhäuser den klassischen Text ablöst: „Gegen Text wird heute der Begriff des Hypertext ins Feld geführt, das Medium wird im multimedialen Kontext neu

569 Ebd., S. 206.

570 Vgl. Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 113-114.

571 Vgl. Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, S. 269.

definiert, Autorschaft und Rezeption lösen sich in Richtung Interaktion auf, aus fiktional wird virtuell, aus Identifikation Immersion.“⁵⁷²

Wie sich insbesondere am Selfie und seinen Spielarten zeigt, führt diese Interaktion selbst wiederum zu einer hypertrophischen Bildproduktion, die sich laut Floridi nur bewerkstelligen lässt, da das digitale Subjekt zumindest zum Teil in eine neue Epoche der Hypergeschichte eingetreten sei.⁵⁷³ Es zeigt sich demnach ein Drang das Reale aus seiner Gegebenheit herauszuheben, es ästhetisch, informationell sowie strukturell aufzuwerten respektive zu modifizieren und dadurch letztlich medial zu veredeln. Han sieht hier eine Flucht in Bilder angesichts der als unvollkommen empfundenen Realität.⁵⁷⁴ Demnach versteht er digitale Medien als dezidiert defaktifizierend, da es dem Subjekt mit ihrer Hilfe gelänge, sich der Faktizität von Körper, Zeit und Tod entgegenzustellen.⁵⁷⁵ Der deutlich negative Impetus, den Han vertritt, muss an dieser Stelle jedoch hinterfragt werden, da er jenen altbekannten Eskapismus-Vorwurf widerspiegelt, der nur bedingt eine relevante Begründung für faszinierte Mediennutzung darstellt. Medien sind nicht das Ziel unserer Flucht, zumindest nicht ausschließlich. Vielmehr sind sie mittlerweile zum konnektiv-symbiotischen Gegenüber geworden, das im Grunde aber nicht eigentlich ein Gegenüber, sondern vielmehr eine intrinsische Angelegenheit ist. „Mensch-Sein bedeutet In-Medien-Sein“⁵⁷⁶, so schlussfolgert Guido Bröckling und verweist damit abermals auf die enge Bindung, die der Anthropos seit jeher zu seinem Technik- und insbesondere zu seinem Mediengebrauch hat. Aber Mensch-Sein bedeutet nicht nur In-Medien-Sein, auch Medium-Sein bedeutet In-Menschen-Sein. Mediennutzung ist Einverleibung. Wir tragen unsere Mediennutzung mit uns herum, ganz gleichgültig, ob wir tatsächlich eine mediale Manifestation bei uns am Körper tragen. Medien sind wie ein Habitus, wie eine feine Ver-

572 Randi Gunzhäuser: *Automaten – Roboter – Cyborgs: Körperkonzepte im Wandel*, Trier 2006, S. 66.

573 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 20.

574 Vgl. Han: *Im Schwarm*, S. 43.

575 Vgl., ebd.

576 Guido Bröckling: „(Im)Materialität der Gedanken und der Körper: Ein Standpunkt zur körperlosen Gesellschaft in Anlehnung an Vilém Flusser“, in: Anja Hartung-Griemberg, Ralf Vollbrecht und Christine Dallmann (Hrsg.): *Körpergeschichten: Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen*, Baden-Baden 2018, S. 141-158, hier: 143.

haltenslinie, an deren Verlauf sich der Alltag des digitalen Subjekts beständig spiegelt. Sie schärfen unser Verständnis für das, was vorstellbar ist, sowohl physisch als auch psychisch. Die Frage, die sich mit Rückblick auf Hans 'Defaktizitätsproblem' stellt, ist folglich vielmehr die, ob das Subjekt der Virtualität sich mit seinen anthropologischen Faktizitäten überhaupt zufriedengeben muss bzw. sollte?

An dieser Stelle ist es sinnvoll, den Begriff der virtuellen Inkarnation selbst genauer in den Fokus zu rücken. Was bedeutet es für das Subjekt überhaupt, sich virtuell zu inkarnieren respektive sich zu defaktifizieren? Versucht man zunächst den Begriff der Virtualität zu fassen, so gerät man – ähnlich wie beim Medienbegriff – schnell in das Fahrwasser uneindeutiger, bisweilen auch inflationär-gebrauchter Definitionsversuche, die meist eher zur Unklarheit als zu einer Konturierung des Begriffs beitragen. Schon Flusser bemängelt einen überaus leichtsinnigen Umgang mit der Bezeichnung 'virtueller Raum' und besinnt sich in seiner Definition auf den Ursprung, denn das Wort Virtualität meint bei Flusser „jenen Noch-nicht-Raum, in welchem Noch-nicht-Wirklichkeit ihre Noch-nicht-Zeit verbringt.“⁵⁷⁷ Es handelt sich hier demnach um einen Potentialis, der zwar fähig zu wirken, aber eben im eigentlichen Sinne noch nicht real vorhanden ist. Rebecca Haar bringt hier darüber hinaus den Begriff der Aktualität ins Spiel, wenn sie Virtualität als „Gegenstück der Aktualität“ versteht und Virtuelle Welten demnach als Welten, „die möglich sind, aber nicht aktuell.“⁵⁷⁸ Oliver Krüger unternimmt indes eine Dreiteilung, um sich dem Begriff der Virtualität zu nähern. So unterscheidet er zwischen der Realität, dem Imaginären und der Virtualität. Während die Realität „die mit menschlichen Sinnen erfahrbare Welt“ umfasst und das Imaginäre „die vom menschlichen Subjekt produzierte Imagination der Wahrnehmung, Erinnerung und Vorstellung“ ist, ist unter der Virtualität „die Simulation von menschlich-sinnlicher Wahrnehmung der Realität

577 Flusser: „Räume“, S. 277.

578 Rebecca Haar: *Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld: transcript 2019, S. 74.

oder des Imaginären“ zu verstehen.⁵⁷⁹ Virtualität ist laut Krüger demnach

[...] die Verfügbarkeit des Unverfügbaren. Unverfügbar meint räumliche, zeitliche und materiell-körperliche Unverfügbarkeit von realen oder imaginären Ereignissen. Im medientheoretischen Kontext ermöglicht Virtualität demnach die visuelle, akustische oder sogar haptische und olfaktorische Vergegenwärtigung von räumlich, zeitlich und real nicht zugänglichen Ereignissen aus der realen Lebenswelt oder aus imaginären resp. fiktiven Welten. [...] Virtualität simuliert nicht Raum, nicht Zeit und nicht Körper, sondern Virtualität simuliert unsere Wahrnehmungen von Raum, Zeit und Körper.⁵⁸⁰

Virtualität bringt dem Anthropos folglich Dinge näher. Dabei gilt es hervorzuheben, dass eben nicht – wie oft angenommen – *die* Wirklichkeit simuliert wird, sondern lediglich *eine* Wirklichkeit, nämlich die des Wahrnehmenden. Virtualität entsteht so zugespitzt formuliert durch die subjektive Wahrnehmung eines Abbildes durch den Rezipienten und dessen Abgleich derselben mit der eigenen Realität. Virtualität kann laut Krüger ergo überhaupt „nur vom jeweils wahrnehmenden Subjekt aus gedeutet werden.“⁵⁸¹ Doch jede Deutung ist immer auch eine Verdeckung und so schiebt sich immer etwas in den Vordergrund – in diesem Fall der Ursprung der eigenen Wahrnehmung, der Offline-Körper. Dieser besteht einerseits aus Wahrnehmungen und hat gleichzeitig diese Wahrnehmungen.

Dabei können reale und fiktive Inhalte nahtlos ineinander übergehen, denn so ordentlich getrennt die drei Bereiche bei Krüger erscheinen, so verwoben sind sie in Wirklichkeit. Sie bilden gleichsam jene „verzwickte Schleife“⁵⁸², wie sie Flusser für das Verhältnis von virtuellem Raum, Weltraum und Lebensraum hervorgehoben hat:

Erschwerend kommt hinzu, daß diese drei hier besprochenen Räume nicht etwa eine Leiter bilden: oben der Weltraum, unten der virtuelle Raum und

579 Oliver Krüger: *Virtualität und Unsterblichkeit: Die Visionen des Posthumanismus*, Freiburg im Breisgau 2004, S. 71-72.

580 Ebd., S. 80.

581 Ebd., S. 76.

582 Flusser: „Räume“, S. 278.

dazwischen der Lebensraum, den wir bewohnen. Aber sie bilden leider auch keine russische Puppe: der Weltraum enthält den Lebensraum, und darin ist der virtuelle Raum enthalten. Sondern sie bilden eine verzwickte Schleife: der Weltraum wird vom virtuellen enthalten und der virtuelle vom Weltraum, und der Lebensraum ist ein Sonderfall sowohl des Weltraums wie des virtuellen Raumes.⁵⁸³

Dass die Grenzen hierbei äußerst fließend sind und bis zur Unkenntlichkeit verschwimmen können, räumt jedoch auch Krüger ein, denn in der absoluten Virtualität sei die Simulation derart perfekt und total, dass die Simulation nicht mehr als solche erkannt werden könne, wodurch die absolute Virtualität von der absoluten Realität ununterscheidbar würde.⁵⁸⁴

Was bedeutet dies nun aber für den Online-Körper? Der Online-Körper, so scheint es, ist vor diesem Hintergrund der Körper der Virtualität. Auch er entsteht erst durch die Wahrnehmung des Subjekts und den mit der Wahrnehmung einhergehenden Abgleich mit einer als real empfundenen Umgebungswelt. Er birgt in sich sowohl reale als auch imaginäre Komponenten und kann daher weder als eindeutig real noch als eindeutig fiktiv gefasst werden. Auch er ist also gleich seines virtuellen Raumes ein Potentialis, der sowohl auf eine absolute Realität (nämlich auf einen real vorhandenen Offline-Körper) verweisen als auch eine absolute Virtualität verkörpern kann. Zu dieser absoluten Virtualität kommt es immer dann, wenn ein Online-Körper beispielsweise aufgrund eines Todesfalles keine organische Referenz mehr besitzt bzw. wenn er eine solche noch nie besessen hat. Virtualität ist demnach weniger ein separater Raum oder etwas, das sich dem natürlichen Raum einfach aufsetzt, als vielmehr das Ergebnis wechselseitiger Zuschreibungs- und Deutungsprozesse.

Offline- und Online-Körper befinden sich ergo in einer kontinuierlichen Wahrnehmungsschleife, innerhalb derer sich reale, fiktive sowie virtuelle Anteile unablässig begegnen, verbinden und wieder auflösen. Alle drei – das Reale, das Imaginäre und das Virtuelle – können nicht voneinander getrennt werden, ebenso wenig wie Offline- und Online-Körper voneinander getrennt werden können. Beide verschmelzen vielmehr zu einer

583 Ebd., S. 277-278.

584 Vgl. Krüger: *Virtualität und Unsterblichkeit*, S. 77.

polyvalenten Struktur, deren Versatzstücke keine eindeutige Separierung mehr zulassen. Einer strikten Dichotomie aus real auf der einen und virtuell auf der anderen Seite muss so zweierlei entgegengehalten werden. Erstens, die Wahrheit des Körpers liegt im Dazwischen (was zunächst banal anmuten mag). Zweitens, innerhalb dieses Dazwischens vollzieht sich eine Inkarnation, die bidirektional geschieht, also nicht nur vom Offline-Körper über die Schnittstelle Bildschirm zum Online-Körper, sondern ebenso vom Online-Körper über die Schnittstelle Bildschirm zurück zum Offline-Körper.

Eine Brücke für diese Inkarnationsprozesse bilden die Sozialen Medien und insbesondere die Sozialen Netzwerke, deren Schauplätze gekennzeichnet sind von der Existenz vielfältiger Online-Körper. Die Interaktion mit den Netzwerken ist es ja überhaupt erst, was den Online-Körper derart gehäuft inkarnieren lässt. Inkarnation bedarf folglich der Interaktion. Sie bedarf aber auch der Immersion sowie der Telepräsenz, welche zusammen mit der Interaktion wesentliche Merkmale von Virtualität selbst sind.⁵⁸⁵ Der Online-Körper als Protagonist dieser Virtualität ist demnach das Produkt einer organisch-medialen Verbindung und verfügt, selbst wenn man ihn nicht direkt vor Augen hat, über eine halluzinatorische Präsenz, die den Offline-Körper wiederum niemals unbeeinflusst lässt. Der Online-Körper ist in diesem Sinne natürlich eine Kopie, der, mit Helmuth Plessner gesprochen, jene „ursprünglichen Resonanzböden des Ausdrucks“, die Leibesfläche und die Stimme, auf den ersten Blick eingebüßt hat.⁵⁸⁶ Vielmehr noch ist er jedoch ein virtuell-inkarniertes Verbindungsstück des Offline-Körpers, der lange begriffen hat, dass sich das Reale, das Imaginäre und das Virtuelle unablässig ineinanderschieben und unterschiedliche Sphären bilden. In diesen einzelnen Sphären kann das Subjekt selbst indes nur dann einigermaßen erfolgreich leben, so Metz und Seeßlen, wenn es „[...] die Kunst beherrscht, *nicht ganz da* zu sein [...]; der clevere Mensch unserer Zeit und unseres Raumes richtet sich weder an der Konzentration noch an der Kohärenz aus.“⁵⁸⁷

585 Vgl. Haar: *Simulation und virtuelle Welten*, S. 78.

586 Plessner: *Lachen und Weinen*, S. 58.

587 Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 19.

Die Technologie der Sozialen Medien ermöglicht dieses 'Nicht-ganz-da-Sein', indem sie der Sphärenverschiebung des digitalen Subjekts den Charakter einer dissonant-verstörenden Montage nimmt. Medium und Mensch gleiten hier ineinander und agieren im Verlauf ihrer Interaktion im günstigsten Fall synchron. Die Synchronität respektive die Synchronisierung wird hier insbesondere als Prozess verstanden, während dem einzelne Elemente entsprechender Wiedergabegeräte an eine Datenquelle angepasst werden. Dies kann entweder einseitig geschehen, indem Daten von einem Gerät zum anderen geschickt werden, oder aber beidseitig, indem sich von beiden Geräten alle Daten gegenseitig zugesendet werden. Dass der Vorgang der Synchronisierung das digitale Subjekt noch mehr mit seinen 'Little Helpers' verschränkt, lässt sich hier leicht einsehen. Sie selbst führt aber auch zu einer Welt der Reichweite, indem sie alles jederzeit und auf jedem Endgerät zugänglich macht. Mit ihr breitet sich auch der Online-Körper zunehmend aus, wird zugänglich sowie zugreifbar und vor allem auch mitteilbar. Die Synchronisierung dient aber auch – und das ist wesentlich – zur Aufrechterhaltung der Funktionalität des virtuellen Raumes.

Der Zugang zu diesem kann nämlich aufgrund von Asynchronität der Endgeräte zum Erliegen kommen. Diese Asynchronität wiederum kann ihre Ursache beispielsweise in Viren, Bugs oder Trojanern haben, deren Nebeneffekt eine Abkoppelung des Endgerätes zur Folge haben kann. So betrachtet sind Viren etc. Angriffe auf die Brücke zwischen Offline- und Online-Körper. Da der virtuelle Raum darüber hinaus, wie bereits festgestellt wurde, auf intensive Weise sowohl mit der realen als auch der imaginären Lebenswelt verbunden ist, ist eine Störung im virtuellen Raum immer auch eine Penetration der anderen beiden. Jedes systemische Krankheitssymptom wird so nicht nur zum Effekt einer Störung, sondern auch zu einem Medium der eigenen Körperwahrheit. Denn die Peripherie bleibt verbunden mit dem Zentrum und kann jenes letztlich zum Erliegen bringen, ganz gleich ob technischer oder organischer Natur.

Eine binäre Krankheit – nennen wir sie der Einfachheit halber ein Virus – kann so recht schnell ein existenzbedrohendes Ausmaß annehmen. Man denke hier an unwissentlich hochgeladene und verbreitete Bilder sowie Sprachaufnahmen, aber auch an Cyberstalking respektive

Cybermobbing, die dazu führen, dass das eigene Handy sehr schnell zum Handicap werden kann. Ebenso wie der Offline-Körper dem Virus in Form von infektiösen organischen Strukturen zum Opfer fallen kann, kann auch der Online-Körper zum Wirt für Computerviren werden. Alle Viren, sowohl die Körper- als auch die Computerviren, enthalten hierbei zwar ein Programm zu ihrer Vermehrung und Ausbreitung, bedürfen jedoch einer materialisierten Basis, um beides auch realisieren zu können. Das Subjekt selbst erreichen sie meist über einen Körper, der entweder organischer (Offline) oder piktoraler (Online) Natur ist. Hans Moravec definiert den Virus wie folgt: „Ein Virus ist ein Programmfragment, das sich, in ein größeres Programm eingefügt, selbsttätig in andere Programme einkopiert, vergleichbar einem biologischen Virus, das ein Stück des genetischen Codes verändert, nachdem es in eine Zelle gedrungen ist, sich dort viele Male kopiert und dann andere Zellen infiziert hat.“⁵⁸⁸

Das Wesen des Virus kennzeichnet sich folglich in beiden Fällen durch das Kopieren sowie das Infizieren. Im übertragenen Sinne lassen sich diese beiden Kategorien jedoch auch auf den Online-Körper selbst beziehen. Denn dessen Struktur scheint ebenfalls jene der Kopie zu sein, was dazu führt, dass er Netzwerke in beliebiger Anzahl infiltrieren bzw. infizieren kann. Dies hat er dem Offline-Körper im Grunde voraus, denn dieser ist gemäß Dietmar Kamper „[...] das Andere in einer Welt des Selben. Er ist pure Alterität. Deshalb können keine Körper geklont werden, sondern immer nur Bilder von Körpern. Bilder haben Rahmen. Körper sind rahmenlos.“⁵⁸⁹

Der Online-Körper ist in diesem Sinne also der gerahmte Körper, der auf Pinnwänden, in digitalen Fotoalben und Ordnern sein Unwesen treibt. Er ist nicht die pure Alterität in einer Welt des Selben, sondern vielmehr das Selbe in einer Welt purer Alterität. Auf der einen Seite besitzt er die quälende Qualität eines Wegwerfproduktes, da er in seinen Kopien unterzugehen droht. Auf der anderen Seite verbürgt er noch immer die eigene Existenz im virtuellen Raum, dessen Handlungsreisender er ist.

588 Hans Moravec: *Mind Children: Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*, Hamburg 1990 (1988), S. 177.

589 Dietmar Kamper: *Die Ästhetik der Abwesenheit: Die Entfernung der Körper*, München 1999, S. 46.

Doch was ist, wenn sich eben jene Existenz verflüchtigt? Wenn dem piktoralen Surrogat kein organischer Referent mehr anheimgestellt ist oder wenn er von vornherein schon immer eine Lüge war?

2.2.3.2 Rest in Tweets – über Leben und Sterben in der Virtualität

Spürt man den Prinzipien digitaler Online-Körperlichkeit im virtuellen Raum entlang einer Basislinie nach, so erweist sich die Existenz des digitalen Subjekts augenscheinlich als bildgebunden. Egal ob es narzisstisch zum Götzen seiner selbst wird, sein Leben immer wieder neu in Pixel bannt oder seine Reflexion im Anderen wiederzuentdecken versucht, immer liegt ein Prozess des Abbildens zugrunde, der seinerseits wiederum ein Formprozess ist. Geformt wird hier einerseits die eigene organische Vorlage, unter deren Zuhilfenahme sich eine performative Online-Körperlichkeit beliebig oft virtuell abpausen lässt. Geformt wird aber auch die Vorstellung vom eigenen Ich, das sich mit seinem Online-Körper gegen eine virtuelle Unsichtbarkeit stemmt, von der es sich, ganz ähnlich wie von einer verminderten Reichweite, nachhaltig bedroht sieht. Die Angst davor, von der Bild(schirm)fläche zu verschwinden, erscheint hier als phobischer Impulsgeber einer unablässigen Bild- sowie Körperproduktion, die sich als deutlich materieller erweist als jener digitale Schatten, der für gemeinhin kommuniziert wird. Denn was vom Offline-Körper stammt, partizipiert in der Regel noch eine Weile an dessen Lebendigkeit und so verdichten sich auch die diversen Online-Körper gleichsam selbst zu einer Art virtuellen Materialität, die in Form eines virtuellen Doppelgängers respektive eines virtuellen Doubles auftritt. Als Erscheinung der similären Differenz – was nur auf den ersten Blick wie ein Widerspruch anmuten mag – verfügt dieses Double über eine unheimliche Komponente, insbesondere wenn es auf keinen organischen Ausgangspunkt mehr verweist. Der Online-Körper rückt so folglich in die Nähe eines Grenzgängers, der sein eigentliches Wesen aus einem Dazwischen zieht. Gleich seiner analogen fotografischen bzw. filmischen Vorgängerschaft ist er ein Zurückgebliebener, der immer noch da ist, auch wenn sein Referent schon lange weg ist. Was Thomas Macho ehemals in Bezug auf das

Fernsehen formulierte, lässt sich daher nahtlos auf die Existenzweisen des Online-Körpers übertragen:

Unsere Fernsehgeräte sind heute schon *Bildsäрге*, elektromagnetische Totenprojektionen. Haben wir jemals überlegt, wie viele von den Menschen, die allabendlich über unsere Fernsehschirme geistern, noch am Leben sind? [...] Es stimmt schon, die Toten sind unter uns. Wie heimatlose Nomaden bevölkern sie unsere Wohnzimmer. Als Bilder, als Stimmen, als Klopfgeräusche sind sie präsent: als Bürger jener diffusen Unheimlichkeit, die uns manchmal den Schlaf mit Alpträumen vergällt.⁵⁹⁰

Der Online-Körper ist demnach ein Herumgeisternder, der vom Zeitpunkt seiner Produktion an, unabhängig von seiner organischen Vorlage, bewegt werden kann und aus eben diesem Grund – pathetisch gesprochen – unsterblich ist. Diese Unsterblichkeit kann auf zweifache Weise realisiert sein. Unsterblich ist nämlich entweder dasjenige, was ewig lebt, oder dasjenige, was nie gelebt hat.⁵⁹¹ Letzteres zeigt sich deutlich an Projekten wie der Internetseite *thispersondoesnotexist.com* vom 'Star-Programmierer' und Entwickler Philip Wang, welche mit Hilfe eines generativen Netzwerks endlos Bilder erzeugt, die wie Portraits menschlicher Gesichter aussehen.⁵⁹² Fake-Gesichter also, von denen sich jedes Mal, wenn man die Seite lädt, ein neues offenbart. Die Funktion, die der im Hintergrund operierenden künstlichen Intelligenz hierbei zugrunde liegt, nennt sich 'Generative Adversarial Networks' (GAN) und ist eine Art maschinelles Lernen. Die Webseite verzichtet auf jegliche Art von Text, Menüleiste oder Impressum und stellt so betrachtet eine reine Reduktion auf den Online-Körper dar.

Der Online-Körper wird durch sein Erscheinen auf besagter Internetseite zwar deutlich als 'nicht-existent' markiert, jedoch sollte klar geworden

590 Thomas H. Macho: „Vom Skandal der Abwesenheit: Überlegungen zur Raumordnung des Todes“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 417-436, hier: S. 433.

591 Vgl. Claudia Reiche: „The visible human project: Einführung in einen obszönen Bildkörper“. In: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 71-89, hier: S. 72.

592 Vgl. <https://thispersondoesnotexist.com> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

sein, dass ein Online-Körper niemals zwangsweise an den Grenzen einer Internetseite endet. Es gibt in der Virtualität kaum je einen abgeschlossenen Raum, innerhalb dessen verlässlich unterschieden werden könnte, ob das piktorale Gegenüber für eine real-lebende Person einsteht oder nicht. Die Virtualität ist in dieser Hinsicht, mit Rückgriff auf Machos Ausführungen, eine jener Welten ohne (abgegrenzten) Raum für die Toten, in der die „dunklen Gäste“ überall erscheinen können, „ohne doch jemals greifbar zu werden.“⁵⁹³ Und so kann es durchaus geschehen, dass man innerhalb der Sozialen Netzwerke mit einer großen Zahl 'Leichen' konfrontiert wird, hinter deren Fassade eine Leerstelle bzw. ein großes Fragezeichen klafft.

Die Profile Verstorbener reihen sich hierbei ein in eine große Menge an Fake-Profilen, hinter denen sich lediglich programmierte Social Bots verbergen. Diese werden meist eingesetzt, um automatische Antworten zu generieren, welche auf Basis bereits gespeicherter Beiträge früherer Userinnen und User in einer passenden Dialogsituation als kohärent-eigene ausgegeben werden.⁵⁹⁴ Die größte Herausforderung für das System ist es dabei, einen logisch-kohärenten Dialog zu führen, der den Social Bot nicht instantan als solchen enthüllt und ihm die Möglichkeit lässt, gemäß seiner Programmierimpulse zu handeln.⁵⁹⁵ Diese umfassen meist das Verbreiten von Werbung bzw. das Vortäuschen von Mehrheiten, was ein realistisch wirkender Account mit Profilbild, Posts und Followern deutlich erleichtert. 'Bot or not bot, that is the question' in den Räumen Sozialer Netzwerke, in denen die Social Bots gleich algorithmischer Piraten ihr Unwesen treiben.⁵⁹⁶ Jedoch gilt es diese nicht als völlig autark von ihrer Umgebung und den darin befindlichen Nutzerinnen und Nutzern zu betrachten. Timo Kaerlein hat in diesem Kontext auf die Abhängigkeit zwischen diesen Komponenten verwiesen, indem er die

593 Macho: „Vom Skandal der Abwesenheit“, S. 430.

594 Vgl. Netaya Lotze: „Zur sprachlichen Interaktion mit Chatbots: Eine linguistische Perspektive“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 29-49, hier: 35.

595 Vgl., ebd., S. 36.

596 Vgl. hierzu: Oliver Leistert: „Social Bots als algorithmische Piraten und als Boten einer techno-environmentalen Handlungskraft“, In: Jonathan Roberge und Rober Seyfert (Hrsg.): *Algorithmenkulturen: Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld 2017, S. 215-234, hier: S. 225.

Möglichkeitenbedingungen von Social Bots in den Interaktionsmustern der Userinnen und User, die sie nachbilden, in den Fokus genommen hat. Laut Kaerlein ist die zunehmende Ununterscheidbarkeit kommunikativer Akte von Menschen und Bots das „Produkt des medialen Settings“ selbst, in dem diese Kommunikation stattfindet:⁵⁹⁷ „Damit ist gemeint, dass über die Gebrauchsoberflächen und Affordanzen der Plattformen explizit gemacht wird, welche Aktivitäten sich auf welche Weise ‚lohnen‘, d.h. einen hinreichenden Payoff in der Aufmerksamkeitsökonomie der Plattformen haben.“⁵⁹⁸

Grundsätzlich richte sich das Sozialverhalten auf den Plattformen also an Leistungskriterien aus, die für Bots und Menschen gleichermaßen gelten. In Form der Social Bots tritt den Nutzerinnen und Nutzern der Plattformen aber auch gewissermaßen ihr eigenes Spiegelbild entgegen, da erstere das Nutzungsverhalten letzterer spiegeln. Social Bots werden so zum „komprimierte[n] und aggregierte[n] Daten-Abziehbild erfolgreichen Social Media-Sozialverhaltens“.⁵⁹⁹ So betrachtet offenbart der Turing-Test mittlerweile nicht mehr die potentielle Menschlichkeit der Maschine, sondern des Anthropos selbst.

Kommt man noch einmal zurück auf das Problem von 'post-mortem-Profilen' in den Sozialen Netzwerken, so erweist sich darüber hinaus eine weitere Frage als überaus dringend. Es ist die Frage, wer oder was sich nach dem eigenen Ableben eigentlich um den digitalen Nachlass kümmert, oder anders formuliert: Was wird aus den sogenannten 'Datenleichen'? Hier gibt es bereits unterschiedlichste Konzepte, die dem digitalen Subjekt einen reibungslosen Übergang ins virtuelle Jenseits versprechen. Facebook ermöglicht es hier beispielsweise schon im Vorfeld festzulegen, dass das eigene Konto nach dem Tod gelöscht wird. Die Plattform bietet aber auch die Alternative, einen entsprechenden Nachlasskontakt zu bestimmen, der sich, im Falle eines Ablebens der entsprechenden Person, um deren in den Gedenkzustand versetztes Profil kümmern kann. Je

597 Timo Kaerlein: „Social Bots und die Formalisierung von Sozialität auf Online-Plattformen“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 17-28, hier: S. 19.

598 Ebd., S. 24.

599 Ebd., S. 26.

nach Privatsphäre-Einstellungen können Freunde dort zusätzlich sogar Erinnerungen in der Chronik des Verstorbenen teilen. Wo die Grenze zwischen 'Auf-ein-Profil-Zugreifen' und 'Sich-an-einem-Profil-Vergreifen' dann jedoch verläuft, muss hier freilich am konkreten Einzelfall entschieden werden.

Ein anderes Konzept stellt der Onlinedienst 'last Hello' dar, der seinerseits verspricht den eigenen digitalen Nachlass (z.B. Social Media-Profile, Chat-, Voice- oder Videonachrichten und Email- sowie Shopping-Accounts) zu dokumentieren und im Sterbefall an ebenfalls entsprechend festgelegte Nachlassverwalter zu übersenden. 'last Hello' wirbt hierbei mit Datensicherheit und einer einfachen Konfiguration, die – sollte der Ernstfall tatsächlich eintreten – den Angehörigen „viel Ärger und Schreibkram“ erspare.⁶⁰⁰ „Wer dank last Hello dies dann trotz einfacher Möglichkeiten nicht tätigt, handelt schon sehr egoistisch und bürdet seinen Angehörigen im Schicksalsfall eine zusätzliche Last auf“, so lässt sich auf der dazugehörigen Webseite lesen.⁶⁰¹ Auf dieser findet sich zusätzlich ein Imagevideo, das die Dringlichkeit des Themas noch weiter forciert. So fallen Sätze wie „Der Tag X kommt schneller als man denkt.“, „Plötzlich ist alles aus und vorbei.“ sowie „Melde dich an, bevor es zu spät ist.“, wodurch gezielt eine Atmosphäre der zeitlichen Brisanz kommuniziert wird.⁶⁰² Der Tod erscheint so als etwas, das das digitale Subjekt jederzeit unvorbereitet treffen kann, was letztlich einen jener wunden Punkte des Anthropos darstellt, die ihn seit seinem Ursprung begleiten. Als abstrakte Grenze des Lebens, die ebenso punktuell aufgefasst wird wie die Geburt, erscheint der Tod meist als Phänomen der Zeit, das sich weder beherrschen noch in irgendeiner Weise steuern ließe. Tod und Geburt bilden in dieser Vorstellung eine Art Lebensklammer, innerhalb der sich das Subjekt wie auf einem Zeitstrahl bewegt.⁶⁰³ Während die Geburt in der Regel jedoch ein euphorisches Ereignis darstellt, das einen Anfang verkörpert, erweist sich der Tod als große Nivellierung, als Abbruch und Affront. Gemäß Metz und Seeßlen ist das Sterben selbst nebstdem überaus peinlich, „[...] weil es den beiden Grundprinzipien der postdemokratischen, post-

600 Vgl. <https://www.lasthello.de/about/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

601 Ebd.

602 Vgl. <https://www.lasthello.de/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

603 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 213.

bürgerlichen Gesellschaft widerspricht: der Effizienz und der Unterhaltung. Schon deshalb muss etwas getan werden. Sterben ist eine Niederlage des Menschen, die wir nicht sehen wollen. Sterben ist nicht positiv und nicht simplified.“⁶⁰⁴

Es ist vielmehr jenes Andere, das das Eigene befällt, selbst wenn es im Grunde eben jenem Eigenen unweigerlich eingeschrieben ist. Das Sterben bzw. der Tod ist aber auch jenes unsichtbare Bild, das allen anderen Bildern des Lebens Bedeutung verleiht.⁶⁰⁵ Oder anders gesagt: Der Tod liegt im piktoralen Dazwischen. Er ist die Destruktion bzw. die Veränderung durch die Zeit, die zwischen zwei Bildern augenscheinlich wird. Verdeckt wird er bloß durch das unablässige Produzieren virtueller Bildlichkeit, die letztlich versucht jedem Dazwischen zu entkommen. So erweist sich der Online-Körper nicht zuletzt als Körper der permanenten Überbrückung, der immer wieder aus einem unbestimmten Hintergrund heraustritt und Kontur annimmt, bevor er durch seinen Nachfolger nahtlos abgelöst wird. Man kann hier demnach aufbauend auf Böhme von einer Art digitalen Geburtlichkeit sprechen, die einen Prozess darstellt, der sich über das ganze (digitale) Leben hindurch ziehen kann.⁶⁰⁶ Geburtlichkeit, so verstanden, stellt folglich keinen punktuellen Einschnitt dar, sondern ist eher als Handlungskonstante zu verstehen, die das Subjekt im virtuellen Raum begleitet.

Das Volumen dieser Geburtlichkeit hängt hier jedoch vor allem auch von der Kapazität des eigenen Speicherplatzes ab, die dem Subjekt seinen pluralen Kopiervorgang in unterschiedlichem Ausmaß ermöglicht. Während zu Zeiten der analogen Fotografie der 'Speicherplatz' von vornherein deutlich begrenzter ausfiel – ein Film verfügte nur über eine bestimmte Anzahl von Bildern und auch ein Fotoalbum war irgendwann voll –, ist das Speichern von Körper-Kopien insbesondere in den Sozialen Netzwerken mittlerweile beinahe grenzenlos möglich. Auf den jeweiligen Endgeräten verhält es sich hier jedoch freilich anders. Dort wird der Speicherplatz immer dann zum Ärgernis, wenn er nicht in ausreichendem Maße vorhanden ist. Grund hierfür ist nicht selten ein digitales Massengrab von

604 Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 35.

605 Vgl. Macho: „Vom Skandal der Abwesenheit“, S. 417.

606 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 233.

'Online-Körper-Leichen', denen, sollte keine Erweiterung vorgenommen werden können, schnell die Löschung drohen kann. Dies nicht zuletzt, um Platz für neue Körper-Kopien zu schaffen. Die Löschung ist – so könnte man hier zugespitzt formulieren – ergo der Tod des Online-Körpers. Dies allerdings nur vordergründig, da nur gestorben ist, was auch lebendig war. Aber wie lebendig ist der Online-Körper?

Denkt man an Projekte im Bereich der virtuellen 3D-Projektion, die unter anderem verstorbene Popstars wie Michael Jackson zurück auf die Bühne bringen, oder aber an Hatsune Miku, eine überaus gefeierte japanische Popsängerin, die nie gelebt hat und nie gestorben ist, so erscheint eine Antwort auf diese Frage nur auf den ersten Blick als einfach.⁶⁰⁷ Noch schwieriger wird es, wenn man Forschungen im Bereich der digitalen Klone miteinbezieht, wie sie beispielsweise am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston betrieben werden. Verstorbene virtuell weiterleben zu lassen, als digitale Klone, die jederzeit mit uns kommunizieren können, erweist sich hier als Forschungsschwerpunkt von Professor Hossein Rahnama, für den dies lediglich „eine Frage von Daten-Input und möglichst genauen Algorithmen“ ist, so der Forscher im ARD-Interview.⁶⁰⁸ Für Rahnama gilt es demnach die Voraussetzungen dafür zu schaffen, dass das Subjekt nach seinem Tod in Form eines digitalen Klons und somit als exaktes Abbild lebendig bleiben kann. Entscheidend hierfür ist die Anzahl digitaler Spuren, die der Verstorbene hinterlässt und die Rahnama mit seinem Unternehmen sammeln sowie im Todesfall zu einem verlässlichen Online-Körper modellieren möchte.

Noch einfacher als die digitale Neuschöpfung verstorbener Menschen ist indes die Modifizierung einzelner Körper-Bausteine. Diese werden vom Offline-Körper separiert und dadurch Teil eines ähnlichen Kombinations-spieles wie der Online-Körper selbst. Ein Beispiel wäre hier Adobes Voice Conversion-Programm VoCo, welches erstmalig auf der Hausmesse

607 Vgl. hierzu auch Thomas Damberger: „Death...Is Just the Beginning: Überlegungen zur technologischen Immortalität“, in: Anja Hartung-Griemberg, Ralf Vollbrecht und Christine Dallmann (Hrsg.): *Körpergeschichten: Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen*, Baden-Baden 2018, S. 169-193, hier: S. 170.

608 Vgl. Martin Ganslmeier: „Hologramm aus dem Jenseits: US-Forscher arbeiten an digitalem Klon“ https://www.deutschlandfunkkultur.de/hologramm-aus-dem-jenseits-us-forscher-arbeiten-an.2165.de.html?dram:article_id=362585 [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

MAX Anfang November 2016 in San Diego präsentiert wurde. Bei VoCo handelt es sich um ein Bearbeitungsprogramm für Tonaufzeichnungen, welches den Ursprungstext analysiert und dann die Stimme des Sprechers in einzelne Phoneme zerlegt. Auf dieser Basis lassen sich in einem zweiten Schritt beliebige Texteingaben und somit auch andere Wörter mit der Stimme des ursprünglichen Sprechers synthetisieren.⁶⁰⁹ Die Stimme, etwas zutiefst Körpergebundenes, wird so nicht nur auf einen digitalen Datenträger fixiert, sondern verliert darüber hinaus ihr Privileg allein körpergeneriert zu sein. So betrachtet wäre es durchaus denkbar, dass sich der Homo Zappiens⁶¹⁰ in Zukunft beim Durchsehen seiner virtuellen Programmvielfalt nicht nur visuell, sondern auch auditiv selbst begegnet. Im Unterschied zum Visuellen muss dieses Auditive jedoch nicht länger an ihn gebunden sein, sodass er seine Stimme und damit einen seiner essentiellsten Resonanzrahmen unter Umständen bald teilen muss. In diesem Sinne erscheint die Stimme hier ähnlich untot wie der digitale Klon, da beide ein eigenes Entnommenes sind, dem ein Fremdes beigefügt wird.⁶¹¹ Während es das Subjekt meist bereits als unangenehm empfindet sich dort zu hören, wo es nicht ist, droht ihm durch die Verselbstständigung der Inhalte seiner Stimme noch ein zusätzliches entfremdendes Moment. Morozovs Sentenz, dass die Stimme des Netzes, wenn dieses mit uns spräche, die eines Schizophrenen wäre,⁶¹² scheint unter diesem Aspekt betrachtet weitreichender, als vielleicht intendiert. Denn geht man davon aus, dass Mensch und Medium sich wechselseitig bedingen, dann ist es nur eine Frage der Zeit, bis das eine im anderen bzw. aus dem anderen heraus spricht.

Betrachtet man den Prozess des Sprechens selbst, so scheint dieser von jeher eine zweiseitige Angelegenheit zu sein. Als Hauptakteur rückt hier die Zunge in den Fokus, die vielleicht eines der ambivalentesten Organe des Menschen ist. Nach Benthien bewegt sie sich nämlich nicht nur kontinuierlich auf der Schwelle zwischen Intimität sowie Öffentlichkeit, sondern ist darüber hinaus „das einzige Körperteil des Menschen,

609 Vgl. Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 302.

610 Vgl. zum Begriff: Wim Veen und Ben Vrakking: *Homo zappiens: growing up in a digital age*, London 2006.

611 Vgl. Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 70.

612 Morozov: *Smarte Neue Welt*, S. 48.

welches sowohl in als auch außerhalb seines Körpers sein kann.“⁶¹³ Schmitz verdeutlicht zudem, dass die Zunge, neben den Lippen, das einzige Körperteil sei, mit dem sich der Mensch unablässig selbst betasten könne.⁶¹⁴ Sie ist demnach ein Schwellenorgan, Hort des potentiellen Herzens (sein Herz auf der Zunge tragen) und des Geschmacks (sich etwas auf der Zunge zergehen lassen). Ihr Ort ist die Mundhöhle, deren Bewegungsmodus der des Durchgangs ist sowie der menschliche Organismus als Ganzes ebenfalls eine Durchgangsstation ist. Letzteres auf zweifache Weise. Erstens, weil er sterblich ist und dadurch schon immer ein Gewesener. Zweitens, weil er eine verleblichte und umweltgebundene Entität ist, welche ihre (natürliche, soziale, menschliche oder technische) Umwelt beständig vereinnahmt, einverleibt und verändert.⁶¹⁵ Im Sinne Braidottis bedeutet ein derartiges Verleblicht-Sein „das vollständige Eintauchen in Felder beständiger Ströme und Transformationen“⁶¹⁶, was nichts anderes meint als die Akzeptanz der eigenen Durchlässigkeit sowie prozessierenden Plastizität. Etwas Starres könne das Leben gemäß Braidotti schon allein deshalb nicht sein, da 'sein Leben zu leben' ein Projekt sei, das nichts Natürliches oder Selbstständiges habe. Vielmehr brauche man immer wieder eine Initialzündung des Begehrens, um ins Leben zu starten, „auch wenn man dann oft den Tag mit dem Autopiloten durchquert.“⁶¹⁷

Dieser Autopilot ist jedoch nicht nur ein psychischer, sondern meist auch ein physischer Agens, da Geist und Offline-Körper während der eigenen Mediennutzung in ähnlicher Weise (er)starren können. Dies ist insbesondere im informationsverarbeitenden Arbeitsumfeld der Fall, wo beide meist einer Zentrierung bzw. Fokussierung ausgesetzt sind und sich dadurch nicht selten in einem Zustand gedämpfter Anwesenheit verlieren. Der Offline-Körper ist hier zumeist der sitzende Körper in seiner, wie Hajo Eickhoff es beschrieben hat, „Zelle Stuhl“, von der aus er per

613 Claudia Benthien: „Zwiespältige Zungen: Der Kampf um Lust und Macht im oralen Raum“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 104-132, hier: S. 104.

614 Vgl. Schmitz: *System der Philosophie*, S. 305.

615 Vgl. Braidotti: *Posthumanismus*, S. 142

616 Ebd.

617 Ebd., S. 137.

Knopfdruck zwar im Nu überall sein kann, selbst jedoch nahezu sediert bleibt.⁶¹⁸ Die Ironie dieses Zustandes sei laut Eickhoff, dass der Mensch sich zwar sitzend vervollkommen wolle, sich aber gerade im Sitzen nicht be-sitzen könne.⁶¹⁹ Dies ist schon allein deshalb nicht möglich, da sich das Subjekt in diesem Zustand meist in einer verminderten Leiblichkeit befindet, während der das Körper-Haben stärker ist als das Körper-Sein bzw. das eigene Leibsein noch mehr in den Hintergrund gerät: „Der Mensch legt sich im Sitzen an die Kette, wird sein eigener Hund und macht sich zur Spezies, die noch einmal seßhaft wird und das eigene Domestiziertsein noch einmal domestiziert.“⁶²⁰

Eickhoff geht hier noch einen Schritt weiter und bezeichnet das Sitzen abschließend als „kleine[n] Tod zu Lebzeiten“⁶²¹, was ihm eine dezidiert existentielle Dimension verleiht. Als Zustand der leiblichen Beruhigung rückt das Sitzen hier also ähnlich wie der Schlaf in die Nähe des Letalen, obgleich es anders als der Schlaf nicht einen Gegensatz zur dynamischen Stabilisierung nach Rosa darstellt, sondern gerade zur Voraussetzung selbiger wird. Das sitzende Arbeitssubjekt wird hier neben dem Smombie, dem Googlechonder oder dem High Performer zu einer weiteren 'Unterlebensform' digitaler Subjektivität, die eigentümlich am Tod gespiegelt scheint. Metz und Seeßlen beschreiben diesen Zustand wie folgt:

*Der Tod hat nicht stattgefunden, dafür aber ist vieles gestorben. Das Leben ist nicht wiedergewonnen, dafür aber gibt es eine Anzahl von Lebenssymptomen. Der Untote besteht aus einem dynamischen System von toten und von lebenden Elementen. Das kann man von einem RoboCop sagen. Oder von einem selbst an einem langweiligen Nachmittag im Büro.*⁶²²

Der Tod erscheint vor diesem Hintergrund weniger als Phänomen der Zeit, sondern eher als Phänomen des Raumes. Zum Sarg wird hier der eigene Stuhl, der das Subjekt nicht nur an das Medium bindet, sondern

618 Vgl. Hajo Eickhof: „Die Sedativierung im Sitzen“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 216-231, hier: S. 224.

619 Vgl., ebd., S. 223.

620 Ebd.

621 Ebd., S. 228.

622 Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 59.

gleichzeitig Distanzen im 'realen' Raum fixiert und Kommunikation gestaltet. Stühle bringen den Offline-Körper in eine neue Form und werden so nicht zuletzt Empfinden, Handeln und Verhalten formende Instrumente.⁶²³ Hier soll jedoch darauf hingewiesen werden, dass das Subjekt nicht mehr jener orts- und platzgebundene Mediennutzer ist wie noch zur Hochzeit des Personal Computers. Ubiquitous Computing lautet hier ein Stichwort, das bereits in den 1990er Jahren am kalifornischen Xerox Palo Alto Research Center (PARC) geprägt und entwickelt wurde. Der dortige Computerpionier Mark Weiser verstand darunter „eine fundamentale Verlagerung der Computer weg von den Schreibtischen und Serverräumen hin in den umgebenden Hintergrund.“⁶²⁴ Besonders wichtig ist dabei das Prinzip der Calm Technology, also einer Technik, die in eben jenem Hintergrund operiert, ohne beständig die Aufmerksamkeit des Subjekts einzufordern. Aber auch die zunehmende Mobilität der medialen Manifestationen selbst ermöglicht deutlich mehr Flexibilität in Bezug auf die Gestaltung des eigenen Arbeitsumfeldes. „What’s a computer?“, so fragt die Protagonistin in einem Apple iPad Pro Werbespot und verweist damit auf einen Trend, der wegführt vom klassischen Rechner am Schreibtisch hin zu flexibleren Convertibles, die das Arbeiten und Interagieren von überall aus versprechen.⁶²⁵ Home Office oder Cloudworking sind hier nur zwei der gängigen Konzepte, die im digitalen Arbeitsumfeld greifen und dem Subjekt mehr Freiheit in Aussicht stellen. Was sich hinter dieser Freiheit jedoch verbirgt, ist indes bei weitem nicht eindeutig. Freiheit scheint hier neben Authentizität, Individualität oder Natürlichkeit einer jener emphatischen Begriffe zu sein, die zum Idealbild stilisiert werden, hinter denen sich jedoch eine große Unsicherheit abzeichnet. „Freiheit ist, wenn du soviel Datenvolumen hast, dass es für alle reicht“, so die Antwort, die o2 in einem Werbespot von 2018 gibt,⁶²⁶ doch stellt

623 Vgl. Eickhoff: „Die Sedativierung im Sitzen“, S. 221.

624 Florian Sprenger und Christoph Engemann: „Im Netz der Dinge: Zur Einleitung“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 7-58, hier: S. 14.

625 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=llZys3xg6sU> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

626 Vgl. https://www.youtube.com/watch?v=RRB_NaGm7eo [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

sich in Anbetracht des sitzenden Körpers und seiner Geräte die Frage, wer hier überhaupt als frei gelten darf.

Folgt man Günther Anders, so hat das Subjekt gegenüber seinen technischen Geräten in Sachen Freiheit einen entscheidenden Nachteil:

Unser Leib von heute ist der von gestern, noch heute der Leib unserer Eltern, noch heute der Leib unserer Ahnen; der des Raketenbauers unterscheidet sich von dem des Troglodyten in so gut wie nichts. ER ist morphologisch konstant; Moralisch gesprochen: unfrei, widerspenstig und stur; aus der Perspektive der Geräte gesehen: konservativ, unprogressiv, antiquiert, unrevidierbar, ein Totgewicht im Aufstieg der Geräte. Kurz: die Subjekte von Freiheit und Unfreiheit sind ausgetauscht. Frei sind die Dinge: unfrei ist der Mensch.⁶²⁷

Dementsprechend empfände der Mensch als organisch-morphologische Konstante eine prometheische Scham gegenüber „der beschämend hohen Qualität“ seiner Dingwelt, die im Gegensatz zu ihm frei und veränderbar sei.⁶²⁸ Abermals erscheint der Anthropos hier als ein „miserabler Rohstoff“, der nach Anders nicht nur „leicht verderblich und von der ‚industriellen Re-inkarnation‘ ausgeschlossen“ sei, sondern darüber hinaus an einer „Malaise der Einzigartigkeit“ leide.⁶²⁹ Hieraus ließe sich mit Anders ein weiterer existentieller Grund für die hypertrophe Bildproduktion des digitalen Subjekts ableiten. Dieses, so könnte man sagen, erobert sich durch selbige in gewissem Sinne die Chance „‘spare-pieces‘ von sich selbst zu schaffen; also seine unerträgliche Einmaligkeit Lügen zu strafen.“⁶³⁰

Es wäre dies zumindest eine Spielart von virtueller Unsterblichkeit, die den Online-Körper zum Hauptgegenstand selbiger macht. Gestärkt wird dieses Argument indirekt von Kamper, wenn dieser feststellt, dass der menschliche Körper all seine Bedürfnisse nach Freiheit ausleben müsse, dies jedoch nur im Rahmen eines zwanghaft Imaginären tun könne.⁶³¹

627 Günther Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München 1961 (1956), S. 33.

628 Ebd., S. 23.

629 Ebd., S. 50.

630 Ebd., S. 57.

631 Vgl. Kamper: *Die Ästhetik der Abwesenheit*, S. 49.

Dieses zwanghaft Imaginäre könnte nicht zuletzt das Abwandern in die Virtualität sein, das den Fokus vermehrt auf eine Online-Körperlichkeit setzt. Es wird hier ersichtlich, warum in diesem Zusammenhang gerade Soziale Netzwerke eine entscheidende Funktion übernehmen. Sie bieten dem digitalen Subjekt den nötigen Raum, zahllose Profile anzulegen sowie zahllose Körper-Kopien in diese Profile einzuspeisen, sich immer wieder neu zu gestalten und sich immer wieder neu dort zu sehen, wo sie eigentlich nicht sind. Es ist ein Erzählen über die eigenen Körpergrenzen hinaus, das in endlosen Kommunikationsblasen vonstatten geht und Teil eines großen Gewebes wird. Dieses Gewebe duldet kein Veralten, kein Löschen und keine Ladefehler. Sein Puls generiert sich vielmehr aus der Unabgeschlossenheit kommunikativer Akte, aus der Fluktuation hochgeladener Online-Körper sowie aus einer Textur, die sich gemäß eines Hypertextes immer wieder neu verlinkt, verzweigt und zusammenfügt. Auch das ist Vernetzung – das Erzählen einer verbindenden Geschichte, die sich in den vielfältigen Communities, Foren und Handlungsräumen immer wieder neu bestätigt und ihresgleichen sucht. Doch was ist das für eine Geschichte, die das digitale Subjekt sich und seiner Umgebung immer wieder neu erzählt? Können derartige Geschichten in einem, von seiner Grundstruktur aus gedachten, additiven Raum überhaupt eine existentiell-sinnhafte Konklusion ergeben? Oder verflüchtigt sich in der Fragmentierung Sozialer Netzwerke vielmehr jedes Narrativ auf eigentümliche Weise?

2.2.3.3 Das vermeintliche Ende der Narration in der Technostruktur

„Das Erste, was Sie über sich selbst wissen müssen“, so Yuval Noah Harari in seinem Buch *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, „ist: Sie sind keine Geschichte.“⁶³² Was auf den ersten Blick banal klingen mag, erweist sich bei genauerem Hinsehen als weitaus weniger evident, denn es ist ein grundlegender Wesenszug des Menschen, die Ereignisse seines Lebens in ein narrativ-verknüpftes, bedeutungsvolles Beziehungsgeflecht zu integrieren und daraus wiederum seine Identität zu generieren. “We

632 Harari: *21. Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 396.

understand where we are, in part, because we have a story that explains how we got here“⁶³³, konstatiert Rushkoff und auch Simanowski betont: „Die Frage nach dem Warum und Wozu und das Anordnen in einem Vorher und Nachher nimmt den Ereignissen ihren Vorfalldarakter, der sie unerklärt aus der Vergangenheit erscheinen und folgenlos in die Zukunft fallen ließe.“⁶³⁴

Narration erscheint hier folglich als auf-räumendes Moment, das es dem Subjekt ermöglicht, sich innerhalb einer Linearität zu verorten, die es progressiv und explanativ durchs Leben führt. Es fühlt sich demnach nur dann resonant-heimisch in seiner Welt, wenn jener der Charakter des Zufalls bzw. des Unvorhergesehenen fehlt und es aus dem Gewirr der Geschehnisse und der eigenen Handlungen einen kausal-logischen Bedeutungsstrang knüpfen kann. Und tatsächlich macht der Anthropos der Digitalisierung im Grunde nichts anderes, als die Informationsfülle, die sich täglich über ihn ergießt, immer wieder narrativ zu ordnen und zu hochgradig subjektiven Erzählungen zu verbinden. Essentiell hierfür ist nicht nur der Blick, der die Außeneinflüsse wahrnimmt und eine zusammenhängende Geschichte konstruiert, sondern gerade auch der Überblick über das Wahrgenommene bzw. das Erlebte. Denn das Gefühl, vor einer sinnvollen narrativen Einheit zu stehen, braucht den Überblick über die einzelnen Teile, welche retrospektiv als folgerichtige Schritte zu einem Identitätsziel kombiniert werden.

Narration bedeutet demnach Kontrolle und zwar sowohl über sich selbst als auch über das eigene (Er-)Leben. Sie vermittelt das Gefühl von Kohärenz in einer Welt, deren Grundannahme, mit Postman gesprochen, die Diskontinuität ist.⁶³⁵ Darüber hinaus ist sie die Voraussetzung für die Bildung einer – im emphatischen Sinne – zusammenhängenden Identität, wie sie das digitale Subjekt nach außen hin so gerne suggeriert, die im Wesentlichen aber mehr Konstrukt als Produkt ist. Indem sie nämlich Brüche und Widersprüche entweder konsequent unterdrückt oder aber jene lediglich im Lichte des Erreichens eines finalen Ziels sieht, erzeugt die Narration eine Nahtlosigkeit, die im Hinblick auf die meisten

633 Rushkoff: *Present Shock*, S. 15.

634 Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 80.

635 Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*, S. 136.

Lebensläufe und Identitätskonzepte nicht haltbar ist.⁶³⁶ „99 Prozent des, was wir erleben, wird nie Teil dieser Erzählung vom Ich“⁶³⁷, schlussfolgert Harari und forciert dadurch den hohen Grad an Subjektivität, der eine jede Erzählung kennzeichnet. Dies vor allem, da eine Erzählung immer an die eigene Wahrnehmung gebunden ist. Florian Rötzer hat hier die Eigenwilligkeit eben jener Wahrnehmung beschrieben: „Erkennen oder Wahrnehmen ist Reduktion von Komplexität, ist die Suche nach komprimierten Algorithmen oder nach Konstanz. Erkennen heißt Unterdrücken, Übersehen, Vernachlässigen, Weglassen, Kürzen, Streichen, Komprimieren von Information.“⁶³⁸

Es ist demnach nur folgerichtig, dass auch Harari feststellt, dass jede Geschichte falsch sei, schon allein deshalb, weil es eine Geschichte ist. Das Universum funktioniere schlicht nicht wie eine Erzählung, so Harari, was jedoch nichts an deren Bedeutung für den Anthropos ändere.⁶³⁹ Vor allem darum nicht, da dieser das einzige Säugetier ist, das mit Hilfe seiner Geschichten Kooperation erzeugen kann:

Wir sind die einzigen Säugetiere, die mit zahlreichen Fremden zusammenarbeiten können, weil nur wir fiktionale Geschichten erfinden, sie verbreiten und Millionen andere davon überzeugen können, an diese Geschichte zu glauben. Solange jeder an die gleichen Fiktionen glaubt, befolgen wir alle die gleichen Gesetze und können deshalb erfolgreich kooperieren.⁶⁴⁰

Dabei ist es nicht wesentlich, ob eine Geschichte wahr oder erfunden ist, da sie dem Anthropos trotzdem eine Identität verleihen kann, solange sie ihm eine Rolle zuweist, seinen Horizont übersteigt und ihm das Gefühl gibt, dass sein Leben einen Sinn hat.⁶⁴¹ Derartige Geschichten finden sich insbesondere im Bereich der Religion, aber auch in Riten und Ritualen, die das Subjekt an seine Gruppe binden und es innerhalb derselben

636 Vgl. Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 135.

637 Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 395.

638 Florian Rötzer: „Die Zukunft des Körpers“, in: *KUNSTFORUM, Band 132: Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 55-71, hier: S. 60.

639 Vgl. Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 369.

640 Ebd., S. 310.

641 Vgl., ebd., S. 369.

einem ganz bestimmten Platz zuweisen.⁶⁴² Die Sinnfrage ist dabei etwas, das in der Geschichte der Menschheit noch nie in befriedigender Weise allgemeingültig beantwortet werden konnte. Besonders wenn man diesen Sinn in einem Außen sucht, droht man einer existentiellen Abhängigkeit zu verfallen, die nicht zielführend sein kann, da sie sich immer wieder in der Peripherie verlieren wird: „Wir hoffen, einen Sinn zu finden, indem wir uns in irgendeine vorgefertigte Erzählung über das Universum einfügen, doch gemäß der liberalen Interpretation der Welt ist es in Wahrheit genau umgekehrt. Das Universum gibt mir keinen Sinn. Ich gebe dem Universum Sinn. Das ist meine kosmische Berufung.“⁶⁴³

Sinn erweist sich demnach nicht als etwas Vorgefertigtes, sondern vielmehr als subjektive Aufgabe, der sich das Subjekt, wenn es sein Dasein begreifen will, unablässig zu stellen hat. Narrationen erfüllen hier den Zweck einer Vernetzung innerhalb einer Gesellschaft, insbesondere wenn sie Ideale propagieren, denen die meisten Menschen nicht gerecht werden können. Daraus ergeben sich nämlich Prozesse des Strebens und Verwirklichens, innerhalb derer sich das Subjekt zum beständig-narrativen Gegenstand wird. „Dass es nicht ist, wie es sein soll, stellt jenes Gefälle dar, das menschliches Leben in Unruhe versetzt.“, so Demuth.⁶⁴⁴ Von besonderer Bedeutung sind hierbei aber auch äußere Zeichen und Erscheinungsweisen, mit Hilfe derer das Subjekt immer wieder neu signalisiert, „Du kannst mir vertrauen, ich glaube an die gleiche Geschichte wie du.“⁶⁴⁵

Sinn entsteht hier augenscheinlich dadurch, dass viele Menschen zusammen an einem gemeinsamen Geflecht von Geschichte weben.⁶⁴⁶ Glaubt man Harari, so steht die Menschheit jedoch derzeit vor der Problematik, dass all die alten Erzählungen in sich zusammenfallen und bislang noch keine neuen entstanden sind, die sie ersetzen könnten.⁶⁴⁷ Eine „Welt

642 Vgl. zum Stellenwert der Riten bzw. Rituale für das digitale Subjekt u.a. Byung-Chul Han: *Vom Verschwinden der Rituale: Eine Topologie der Gegenwart*, Berlin 2019.

643 Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 391.

644 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 119.

645 Harari: *Homo deus*, S. 198.

646 Vgl., ebd., S. 201.

647 Vgl. Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 341.

kollabierender Kontexte“⁶⁴⁸ im Pörksen’schen Sinne also, innerhalb der das Subjekt gemäß Meckel “*overnewsed* und *underinformed*“⁶⁴⁹ ist. Vorwürfen einer sich daraus ergebenden, neuen Postfaktizität kann hier jedoch mit Harari entgegengehalten werden, dass der Mensch an sich ein postfaktisches Wesen ist, dessen Macht schon immer davon abhing, Fiktionen zu schaffen und daran zu glauben.⁶⁵⁰ Soziale Netzwerke bieten hier jedoch besonders optimale Voraussetzungen, um Fiktionen zu stabilisieren bzw. den Fiktionsstatus derselben zu verdecken.

Zunächst, da das digitale Gedächtnis der Sozialen Netzwerke ähnlich flüchtig zu sein scheint wie ehemals die mündliche Kultur. Zwar hallt noch immer die Maxime vom Internet, das nichts vergisst, von den Wänden medialer Echokammern, jedoch hat sich im Umgang mit dem größten Speichermedium des 21. Jahrhunderts die ehemalige Warnung längst zum ambivalenten Versprechen gewandelt. So verbindet sich mit dem hochgeladenen Bild oder der gesendeten Textnachricht zwar der Impetus eines Bewahrens, der dazu führt, dass das Hochladen ins Netzwerk auf der einen Seite als eine Art Speichervorgang empfunden wird. Auf der anderen Seite ist dieser Speicher aufgrund seiner Fluidität sowie Konnektivität für das Subjekt aber auch deutlich schwieriger greifbar, da er unentwegt aktualisiert und neu geladen wird. So erweisen sich Soziale Netzwerke einerseits als Archive, in denen potentiell alles gespeichert wird, dieses Gespeicherte verliert sich jedoch andererseits in seiner verminderten Formbarkeit.⁶⁵¹ Im konkreten Benutzerfall wird letzteres allerdings nur dann zum Ärgernis, wenn die Userin bzw. der User sich auf die Suche nach einem gesehenen Beitrag begibt und sie oder er es verpasst hat, selbigen im Vorfeld durch Engagement in das eigene Aktivitätenprotokoll aufzunehmen. Dann beginnt nämlich meist das Scrollen und Wischen, welches nicht selten an abgebrochenen Ladevorgängen, gelöschten Kommentaren oder toten Links scheitert. Zurück bleibt immer das in seinem Suchvorgang irritierte Subjekt, das sein „Hilfsmittel der Dauer“⁶⁵² zwar

648 Pörksen: *Die große Gereiztheit*, S. 153.

649 Meckel: *Das Glück der Unerreichbarkeit*, S. 34.

650 Vgl. Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 310.

651 Vgl. Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 129.

652 Meyer-Drawe: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, S. 152.

zur Hand hat, mit ihm jedoch aufgrund der vertikalen Bewegungsdynamik Sozialer Netzwerke zu keinem handfesten Ergebnis mehr kommt.

Die Inhalte entziehen sich folglich nicht selten seinem Zugriff, was den Impuls des Subjekts verstärkt, den entsprechenden Content instantan zu rezipieren. Insbesondere in Bezug auf diesen Content wurde oft betont, dass das Subjekt der Digitalisierung eines der Addition sei. So werde in Sozialen Netzwerken laut Han nicht mehr erzählt, sondern nur noch gezählt:

Der digitale Mensch *finger*t in dem Sinne, dass er ständig zählt und rechnet. Das Digitale verabsolutiert die Zahl und das Zählen. Auch Facebook-Freunde werden vor allem *gezählt*. Die Freundschaft ist aber eine Erzählung. Das digitale Zeitalter totalisiert das Additive, das Zählen und das Zählbare. Sogar Zuneigungen werden in Form von Gefällt-mir gezählt.⁶⁵³

Gemäß Han hört demnach alles, was nicht zählbar ist, auf zu sein⁶⁵⁴ und auch Rosa stellt fest, dass sich der „Mantel der Geschichte“ zunehmend auflöst in einen „fragmentarischen Flickenteppich aus zahllosen unverbundenen Einzelereignissen“.⁶⁵⁵ Simanowski spricht indes von einer [n]umerische[n] Vergleichskommunikation“⁶⁵⁶ und einem Glauben an die Zahl, der seinerseits die Vorliebe für das Nennen verdränge.⁶⁵⁷ Das digitale Subjekt hielte sich demnach kontinuierlich in Räumen auf, in denen es zwar das Objekt seiner Geschichte, aber eben nicht mehr das Subjekt ihrer Narration sei.⁶⁵⁸

Verlusten auf der narrativen Ebene können hier jedoch Gewinne auf der kombinatorischen Ebene entgegengehalten werden. Obgleich die digitale Dissonanz als Missklang zwischen Addition und Narration ausgewiesen wird, scheinen beide Konzepte an der eigentlichen Faszination Sozialer Medialität vorbeizugehen. Im Zentrum steht hier vielmehr die Kombination, die weder nur narrativ ordnet noch nur additiv zählt, sondern

653 Han: *Im Schwarm*, S. 50-51.

654 Vgl., ebd., S. 51.

655 Vgl. Rosa: *Resonanz*, S. 512.

656 Roberto Simanowski: *Data Love*, Berlin 2014, S. 101.

657 Ebd., S. 110-111.

658 Vgl. Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 81.

kombinatorisch zusammenstellt. Es ist diese Fülle an Gestaltungsspielräumen, die die Sozialen Netzwerke bieten und die einen Großteil des medialen Handelns innerhalb dieser Netzwerke bestimmt. Ähnlich wie der virtuelle, der reale und der imaginäre Raum nicht eindeutig voneinander getrennt werden können, kann die Kombination nicht separat von der Addition bzw. der Narration betrachtet werden. Sie ist Faszinosum, Zeitvertreib sowie Spiel und erreicht ihre Prominenz durch ihre Zugänglichkeit sowie durch ihren Update-Charakter. Neue Filter, neue Funktionen und neue Gadgets ermöglichen es dem Subjekt immer wieder aufs Neue, mit seinen Online-Körpern zu spielen, sich selbst seine Geschichten zu erzählen und sich auszumalen, was sein könnte, wenn das Ich nicht an den Offline-Körper gebunden wäre. Nicht selten ist der kombinatorische Online-Körper grotesk, ja nahezu entstellt, nur um im nächsten Moment ästhetisch verklärt oder illusionistisch inszeniert zu sein. Das digitale Subjekt unterzieht sich während seiner Mediennutzung im Sozialen Netzwerk ergo permanent einer visuellen Kernspaltung, während dieser es unablässig zu einem Pixelkörper wird. Da dieser frei kombinierbar ist, ist er immer auch Lüge, weshalb er der Postfaktizität ebenso in die Hände spielt wie die Fluidität selbst.

Ein weiterer Grund für die Begünstigung des Postfaktischen in Sozialen Netzwerken ist die – nicht zuletzt durch die Kombination verursachte – Zeitstruktur, der jene folgen und die es dem digitalen Subjekt vordergründig erschwert, entsprechende Zusammenhänge kausal-logisch herzustellen. An das, was Postman in Bezug auf die Telegrafie respektive die Fotografie seinerzeit feststellte, lässt sich nämlich auch im Umfeld Sozialer Medialität nahtlos anknüpfen: „Wie die Telegraphie erschafft auch die Photographie die Welt neu und macht aus ihr eine Reihe beliebiger, vereinzelter Ereignisse. In der Welt der Photographie gibt es genausowenig einen Anfang, eine Mitte und ein Ende wie in der Welt der Telegrafie. Ihre Welt ist atomisiert. Es gibt nur die Gegenwart [...]“⁶⁵⁹

Ausgehend von dieser Überlegung zeigt sich, dass eine mangelnde Narration nicht etwas ist, das die Sozialen Netzwerke plötzlich hervorgebracht haben, sondern vielmehr etwas, das sich rückbinden lässt an

659 Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*, S. 95.

Medialität selbst, die im Grunde immer Inhalte präsentiert, die zwischen Aktualität, Fragmentstatus sowie Kontextlosigkeit changieren und den Rezipienten selbst wiederum in die eigene Präsenz miteinschließen. Eine inhaltliche Kontinuität bzw. eine konsistente Tonlage, wie sie Postman in Hinblick auf das Buch propagiert, hat sich in Zeiten voranschreitender Kombinatorik schon lange verflüchtigt. Dies vor allem auch, da sie für das Subjekt keinen Reiz mehr verspricht, da sie Eintönigkeit sowie Uniformität suggeriert.

Es zeigt sich hier darüber hinaus der Ursprung einer Erzählung, die im Umfeld Sozialer Medialität immer wieder an Bedeutung gewinnt. Der Inhalt dieser Erzählung ist eben jene durch Medien bewerkstelligte Atomisierung der Welt, die konsequenterweise zu einem medialen Raum der Gegenwart führe und zeitlich betrachtet ein ununterbrochenes 'Jetzt' kultiviere. Floridi spricht in diesem Kontext beispielsweise von einer „immer währenden Gegenwart“⁶⁶⁰ und auch Rushkoff hält fest: „Everything we have lived, and everyone we have met, is compressed into a virtual now.“⁶⁶¹ Die Netzwerke propagierten nach dieser Auffassung ergo ein Regime der Gegenwart, das sich aus additiven Jetzt-Momenten zusammensetzen würde. Dies muss jedoch teilweise relativiert werden. Soziale Netzwerke erzeugen nämlich gerade keine immerwährende Gegenwart im Sinne Floridis, sondern vielmehr ein permanentes ‚Und was dann?‘, was nicht nur Ausdruck der rastlosen Suche des digitalen Flaneurs nach Singularität ist, sondern auch Anzeichen für eine Zukunftsgewandtheit, die eine wirkliche Gegenwart gar nicht mehr ertragen würde.

Er möchte das Beste und eben nicht das Nächstbeste. Er ist demnach immer auf der Jagd nach dem nächsten Thumb-Stopping-Content, worüber hinaus er jedoch einen eklatanten Mangel an erlebter Jetztzeit entwickelt. Dies geschieht hierbei im Zuge der unablässigen visuellen bzw. textuellen Archivierung seiner unmittelbaren Umgebung⁶⁶² und wird noch verstärkt durch einen Sachverhalt, den Tischleder und Winkler wie folgt beschrieben haben:

660 Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 37.

661 Rushkoff: *Present Shock*, S. 155.

662 Vgl. Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 16.

Die Beschleunigung und Komplexitätssteigerung des Lebens wird als permanenter Zeitmangel und somit als stressig wahrgenommen; im Alltag können wir mit den vielfältigen Erwartungen und Sachzwängen, die das jeweils Machbare bei weitem übersteigen, nur umgehen, indem wir Dinge und Entscheidungen aufschieben und in die Zukunft verlagern. Durch diese Temporalisierung entsteht ein Primat der Zukunft, der auch die Gegenwart beherrscht und sie als zunehmend defizitär und unbefriedigend erscheinen lässt. Es entsteht ein Mangel an subjektiv erlebter Jetztzeit, und es ist dieser Mangel, der den Körper als Fluchtpunkt, als Garanten von Gegenwärtigkeit wieder attraktiv macht.⁶⁶³

Der Mangel an erlebter Jetztzeit bringt hier folglich den Offline-Körper zurück ins Spiel, der laut Tischleder und Winkler zum Garanten von Gegenwärtigkeit wird. Kombiniert man diese Sichtweise selbst wiederum mit den Ausführungen von Petzold, so wird die Bedeutung des Offline-Körpers noch weitaus existenzieller, als es den vorhergehenden Ausführungen bereits zu entnehmen ist:

Lasse ich meine Phantasie in die Vergangenheit und in die Zukunft schweifen, in meine Vergangenheit, in meine Zukunft, in die Geschichte der Menschheit und in die Zukunft der Menschheit, in die Vergangenheit dieses Planeten und die Zukunft dieses Planeten, so bin ich für mein Erleben der Ort, an dem Zeit stattfindet. Zeit ist immer erlebte Zeit. Der Standort in der Zeit bin ich. Das Organ, das Zeit erlebt, ist mein Leib – *Leibzeit*. Das ist die eigentlich relevante, ja die einzig mögliche Zeit.⁶⁶⁴

Der Offline-Körper wird hier abermals zum existentiellen Mittelpunkt der eigenen Lebensumgebung, um den sich das Subjekt „ein konzentrisches System von Horizonten“ ausbildet. Dieses System „unterscheidet den Nahraum vom Umraum, und damit implizit: relevant von irrelevant.“⁶⁶⁵

Doch der Offline-Körper *ist* nicht nur dieser Mittelpunkt, sondern *hat* auch diesen Mittelpunkt, zumindest wenn es nach einer zweiten großen Erzählung des digitalen Anthropos geht. Es ist dies die Erzählung vom

663 Tischleder, Winkler: „Portable Media“, S. 100.

664 Petzold: „Leibzeit“, S. 68.

665 Tischleder, Winkler: „Portable Media“, S. 102.

Wesenskern, den das Subjekt in sich zu spüren vermeint und der ihm seine eigene Individualität garantieren soll. Das Innerste also, das jedem Außen widersteht und die Konstante der eigenen leibkörperlichen Realität bildet. Dieser Wesenskern ist die Grundlage für die Rechtfertigung eines Individualitätsanspruches, den das digitale Subjekt an sich und seine Umgebung stellt, und gleichsam ist er ein existentielles Moment subjektiver Narrationsprozesse. Mit der Vorstellung eines derartigen Wesenskerns verbindet sich eine Art Urvertrauen im Böhme'schen Sinne, welches unter den Prämissen von Fluiditäten und Diskontinuität heilsam verlässlich erscheinen mag. Doch ebenso wie die Individualität ist auch der mit ihr verbundene Wesenskern ein Mythos, eine schöne Geschichte, die sich das digitale Subjekt zum Zwecke der Selbststabilisierung erzählt. Will man das digitale Subjekt verstehen, so gilt es anzuerkennen, dass das 'Ich' ein verzweigter Mechanismus ist, der sich immer wieder neu herstellt, aktualisiert und umschreibt. Es verfügt über keine Konstanz, außer, es erzählt sich diese und glaubt an sie.

Der Glaube an die Konstanz und – damit einhergehend – an die Narration des Wesenskerns führt zu einer Suche des Anthropos, die zwangsläufig ziellos bleibt, denn:

Sie können die fernsten Bereiche der Galaxie, Ihres Körpers oder Ihres Geistes erkunden, doch Sie werden dabei nie auf etwas stoßen, das sich nicht verändert, das einen ewigen Wesenskern hat und das Sie vollkommen zufriedenstellt. Leid entsteht, weil es den Menschen nicht gelingt, das einzusehen. Sie glauben, irgendwo müsse es einen unveränderlichen Wesenskern geben, und wenn sie ihn erst finden und sich mit ihm verbinden würden, wären sie vollkommen zufrieden. Dieser ewige Wesenskern heißt manchmal Gott, manchmal Nation, manchmal Seele, manchmal authentisches Ich und manchmal wahre Liebe – und je stärker die Menschen sich damit assoziieren, desto enttäuschter und unglücklicher werden sie, wenn es ihnen nicht gelingt, ihn auffindig zu machen.⁶⁶⁶

Veränderung ist demnach realer als Dauer. Die Geschichte vom Wesenskern potenziert folglich die Täuschung des Menschen über seine eigene

666 Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 398.

Endlichkeit und steigert die Gedankenlosigkeit im Hinblick auf das Verschwinden seiner – nicht zuletzt animalischen – Existenz. Es geht hier also um nicht weniger als um die Akzeptanz „der Auflösung eines stabilen Ich-Kerns“⁶⁶⁷ zugunsten einer kombinierbaren Identität. Dieser Identität wird im dritten Teil der vorliegenden Arbeit noch genauer nachgespürt werden. Bereits an dieser Stelle sei jedoch angemerkt, dass auch die Verabschiedung vom Wesenskern eine Art Narration darstellt, deren Wesen wiederum die Negation einer vorangehenden Narration ist. Es scheint in diesem Sinne keinen Ausweg zu geben aus der narrativen Endlosschleife, in die das Subjekt gemäß derzeitiger evolutionär-kognitiver Veranlagung unweigerlich verwickelt bleibt. Doch gilt es hier eben jene narrativen Endlosschleifen immer wieder neu zu hinterfragen, zu aktualisieren und gleichsam selbst upzudaten, was jedoch erneut Ausdruck der digitalen Mentalität des Anthropos ist. Die Mediennutzung erscheint hier abermals als Motor der Mutation narrativer Prozessstrukturen, der jene wesentlich prägt und aus dem das Wechselspiel Mensch-Medium seine Nährstoffe zieht.

Die Erzählung vom Wesenskern zeugt darüber hinaus aber noch von etwas anderem, denn mit diesem verbindet sich die Vorstellung eines Ursprungs, von dem aus sich wiederum eine Zeitachse respektive eine Linearität durch das Leben des Menschen zieht. Löst sich der Wesenskern auf, so löst sich auch diese Zeitachse auf und bildet eben jenen additiven 'Flickenteppich', den Rosa beschreibt. Die Problematik, die dadurch entsteht, sei laut Rushkoff folgende:

When there is no linear time, how is a person supposed to figure out what's going on? There's no story, no narrative to explain why things are the way they are. Previously distinct causes and effects collapse into one another. There's no time between doing something and seeing the result; instead, the results begin accumulating and influencing us before we've even completed an action. And there's so much information coming in at once, from so many different sources, that there's simply no way to trace the plot over time.⁶⁶⁸

667 Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologie*, S. 75.

668 Rushkoff: *Present Shock*, S. 198-199.

Was zunächst wie eine eindeutig negative Entwicklung klingt, birgt indes auch ein großes Potential. Denn ähnlich wie die Narration geht auch die Linearität von einer falschen Annahme aus, nämlich von einem Achsendenken, entlang dessen sich das digitale Subjekt in der Regel entwirft. So teilt es sich ein in Lebensabschnitte, die geradlinig aufeinander folgen und wie eine Montage aus Einzelerlebnissen letztlich zu einem sinnvollen Narrativ geordnet werden. Doch die Zeit des Offline-Körpers ist gemäß Petzold das Jetzt, und jetzt kann nicht narrativ sein. Es ist punktuell und herausgelöst aus der Verlaufsachse, eine Zeit ohne Abfolge oder Wiederholung. Das Jetzt ordnet sich nicht ein in einen Verlauf, da es nichts außer sich selbst kennt. „Jede Zeit ist Jetzt-Zeit“⁶⁶⁹, so Petzold und auch Reckwitz betont:

Wenn das Computer-Subjekt ein experimentell-suchendes und elektives Subjekt ist, dann übt es sich zugleich in einer Technik des Assoziativen und der *bricolage*-förmigen Neukombination von Elementen. Im Umgang mit dem Computer erscheinen logisch-lineare und narrativ-lineare kognitive Strukturen [...] lediglich als ein Sonderfall einer umfassenden mentalen Technik des Assoziierens und Kombinierens.⁶⁷⁰

Wie lässt sich dies jedoch mit der virtuellen Inkarnation des digitalen Subjekts und der 'Und was dann?'-Struktur Sozialer Netzwerke vereinbaren? Besonders, wenn das 'Jetzt' so unweigerlich mit dem Offline-Körper verbunden ist und dieser doch augenscheinlich innerhalb der Virtualität an Dominanz verliert?

Eine Strategie zeigt sich derzeit im sogenannten 'digital detox', welches ein Wiedererlangen der Kontrolle über die eigene Zeit und den eigenen Offline-Körper verspricht. Indem die Produktion von Online-Körpern also radikal eingestellt wird, erhofft sich das Subjekt einen natürlicheren Umgang mit sich selbst und ein Wiedereintauchen in das 'Jetzt' seiner Momente. Unterstützt wird das Ganze meist durch oberflächlich formulierte Ansprüche, die an das Subjekt herangetragen werden und es zur Löschung sämtlicher Accounts aufrufen, damit es das digitale Gift aus seinem Offline-Körper ausleiten und seinen Online-Körper aus dem

669 Petzold: „Leibzeit“, S. 68.

670 Reckwitz: *Das hybride Subjekt*, S. 579-580.

Inszenierungspostulat Sozialer Medialität befreien kann. Die Erzählung, die hier meist zusätzlich greift, ist die des 'bösen Algorithmus', der das Subjekt auf Daten reduziert und jenes wie der große Therapeut des 21. Jahrhunderts fortwährend – allerdings im Sinne des Konsums – analysiert. Doch diese Ansicht scheint nicht zuletzt darauf zu beruhen, dass es eine Unklarheit bezüglich der Funktionsweise von Algorithmen gibt. Was also ist ein Algorithmus?

Einfach gesagt eine methodische Abfolge von Schritten, mit deren Hilfe Berechnungen angestellt, Probleme gelöst und Entscheidungen getroffen werden. Ein Algorithmus ist zusätzlich kein bestimmter Rechengang, sondern vielmehr die Methodik, an die man sich hält, wenn man etwas berechnet.⁶⁷¹ Die methodische Abfolge von Schritten findet sich häufig in Software wieder und liegt im Quellcode vor. Per Definition kann ein Algorithmus aber auch die schriftliche Anleitung sein, ein Regal korrekt aufzubauen. Damit können sowohl Maschine als auch Mensch verschiedene Algorithmen ausführen. Häufig treten in diesem Zusammenhang aber auch weitere Kriterien auf wie beispielsweise die 'endliche Länge', die besagt, dass der Algorithmus nach endlich vielen Schritten terminieren muss. Oder aber der Anspruch, dass er 'wohldefiniert', sprich eindeutig und nicht ambig sein soll.

An sich ist der Algorithmus folglich ein praktikables Hilfsmittel, der logisch und emotionslos operiert. Besonders im Umfeld Sozialer Netzwerke wird er jedoch nicht selten zum dämonischen Hintergrundgeist stilisiert, dessen Wille über das Anzeigen, Verbreiten und Sichtbarmachen von Inhalten bestimmt. Er ist das 'dämonische Dahinter', das die Fäden zieht. Wäre das Internet eine Narration, so wäre der Algorithmus der Antagonist, was ihn zu einem besonders unheimlichen Gesellen macht. Mit ihm rückt hier demnach abermals das Unheimliche in den Fokus, das sich so oft mit digitaler Körperlichkeit und Sozialer Medialität verbindet. Dies vor allem, da die medialen Manifestationen, mit denen auf Soziale Netzwerke zugegriffen wird, ubiquitär sind und gemäß eines Internets der Dinge miteinander kommunizieren. Sie bilden folglich eine Struktur aus, die mit Böhme als Technostruktur begriffen werden kann,

671 Vgl. Harari: *Homo deus*, S. 117.

also als eine Art Infrastruktur menschlichen Lebens selbst.⁶⁷² Diese Technostruktur stellt ihre Akzeptanz im Versuch her, sich selbst zu kaschieren und sich als dezent-portablen Helfer zu inszenieren. „Wohin man sieht und wenn man überhaupt etwas sieht:“, so Stefan Rieger „Man starrt auf Oberflächen von Medien, die anthropophil gestaltet sind.“⁶⁷³

Diese anthropophile Gestaltung, die so oft in den Bereich des Unsichtbaren rückt, da sie natürlich und dadurch selbstverständlich geworden ist, führt demnach zu sogenannten nativen Benutzern, die den Blick für die Medialität ihrer Umgebung langfristig verlieren. Dieses Unauffällig-Werden der umgebenden Medialität führt selbst wiederum dazu, dass der Anthropos das Verständnis für seine Mediennutzung einbüßt, wodurch diese wiederum eine Wiederverzauberung erfahren kann. Flessner spricht hier dezidiert sogar von einer „Wiederverzauberung der Welt“, die wesentlich mit dem „Unsichtbar-Werden von Technik“ und dem „Zustand des permanenten Nicht-verstehens“ derselben zusammenhänge.⁶⁷⁴ Ein weiterer Aspekt sei hier laut Flessner die „Bedienung von Technik als geregeltes Zaubern und pseudomagische Handlung“⁶⁷⁵, was nahtlos an Kaerleins Ausführungen zur Position des Anthropos innerhalb seiner Medienumgebung anknüpft: „In Ermangelung kausallogischer Erklärungen bzw. unter Entzug der empirischen Anschauung der Funktionsweise technischer Objekte muss die ›Intelligenz‹ des Internets der Dinge wie Magie wirken.“⁶⁷⁶

Der Mensch wird laut Kaerlein dadurch konsequenterweise in einem ersten Schritt zum Magier, dessen Welt sich nach seinem Willen und gemäß

672 Vgl. Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 96.

673 Stefan Rieger: „Freiwillige Fremdkontrolle: Paradoxien der Gouvernamentalität“, in: Michael Andreas, Dawid Kasproicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 49-75, hier: S. 69.

674 Bernd Flessner: „Die Rückkehr der Magier: Die KI als Lapis philosophorum des 21. Jahrhunderts“, in: Dierke Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Rüter (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 63-106, S. 92.

675 Ebd.

676 Timo Kaerlein: „Die Welt als Interface: Über gestenbasierte Interaktionen mit vernetzten Objekten“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 137-159, hier: S. 156.

seiner Handbewegungen formt.⁶⁷⁷ Kaerlein verlässt in einem nächsten Schritt jedoch das Konzept des Magiers zugunsten des eines Bühnenmagiers respektive eines Illusionisten, „[...] dessen Gesten gerade in keinem ursächlichen Nexus zu den spektakulären magischen Effekten stehen, sondern die eher als Blendwerk, Augenwischerei und Ablenkung vom Wesentlichen charakterisiert werden können.“⁶⁷⁸

Die Sprache ist hier folglich von einer Eigenständigkeit der medialen Manifestationen, die das Subjekt im Grunde nicht mehr benötigen, ihm jedoch noch den Anschein eines Handelnden geben. Oder wie Simanowski es beschreibt: „Inzwischen teilen sich die Aktivitäten selbst mit. Die neue Losung heißt nicht etwa »I share therefore I am«, sondern »Es postet, also bin ich« [...].“⁶⁷⁹ Flessner spricht hier von einem „synthetische[n] Animismus“⁶⁸⁰ und auch Demuth verkündet eine „neue Epoche des Totemismus und Animismus“⁶⁸¹.

Die Frage, die sich hier zu Recht stellt, ist die, ob das Subjekt angesichts dieser umliegenden digitalen Technostruktur überhaupt noch aus selbiger ausbrechen kann. Oder anders formuliert: Gibt es die Chance auf eine analoge Welt? Vermutlich eher nicht, außer man bewerkstelligt ein bewusstes Heraustreten aus der Technostruktur, was jedoch einen drastischen Einschnitt ins eigene Lebensnarrativ darstellen würde. Es hieße nämlich nicht nur sich von den eigenen medialen Endgeräten abzukoppeln, sondern auch von der Smartness der Alltagsumgebung selbst, was nur durch ein kompromissloses Verschieben der eigenen Körperachse heraus aus jeglicher Zivilisation zu realisieren sein dürfte. 'Natürlichkeit' zu wählen kann so gesehen nur in Abstufungen geschehen, was dazu führt, dass jede Natur im Grunde künstlich bleibt, da sie zur Option wird, die sich zu den Regeln der Technostruktur beliebig hinzuaddieren oder wieder subtrahieren lässt.

677 Ebd., S. 158.

678 Ebd.

679 Simanowski: *Abfall: Das alternative ABC der neuen Medien*, Berlin 2017, S. 159.

680 Flessner: „Die Rückkehr der Magier“, S. 110.

681 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 136.

Digitalität ist folglich ubiquitär. Sie ist das Prinzip hinter der Bewegung sowohl des Online- wie auch des Offline-Körpers. Beide beschreiben sich durch sie und mit ihr und in ihr. Denn kaum je kann die Lebenswelt des Anthropos unabhängig von technischen Strukturen bestimmt werden. Digitalität ist kein Mittel mehr, sie ist zur Grundbedingung von Kommunikation, Arbeit und Wahrnehmung geworden.⁶⁸² In ihrem Mittelpunkt steht noch immer das Subjekt, das nach wie vor ratlos in Bezug auf seinen eigenen Stellenwert innerhalb selbiger ist. Dies nicht zuletzt, da es sich durch seine medialen Manifestationen bisweilen nicht mehr mit medialen Objekten konfrontiert sieht, sondern mit „Subjekt[en] der Nachfrage“⁶⁸³, denen man etwas bieten muss, damit sie so funktionieren, wie sie funktionieren können. Will es ihrem Aktualitätsanspruch demnach gerecht werden, so darf es jenes „Beamtenvolk seiner Geräte seiner Untergeräte und Unteruntergeräte“⁶⁸⁴ nicht aus den Augen lassen. Dies erweist sich jedoch als enorme Herausforderung für das digitale Subjekt, denn „je vielköpfiger und je komplizierter diese selbstgeschaffene Bürokratie seiner Geräte wird, um so vergeblicher werden seine Versuche, ihr gewachsen zu bleiben.“⁶⁸⁵ Soll es trotzdem gelingen, so muss das Subjekt den Prozess seiner Kombination ausdehnen und sich selbst neue Komponenten hinzufügen. Es muss sich ergo einlassen auf eine Hybridisierung nicht nur zwischen Virtualität, Realität und Imagination, sondern auch zwischen Offline sowie Online und nicht zuletzt zwischen Mensch und Maschine. Sprich: er muss zum Onlife-Körper werden.

682 Vgl. Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 35.

683 Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen*, S. 40.

684 Ebd., S. 35.

685 Ebd.

2.3. Onlife-Körper

Der Mensch ist das Produkt seiner Medien, Medien sind Produkte des Menschen. Längst ist das Medium nicht mehr bloßer Vermittler, der Zugang zu unterschiedlichen Realitäten ermöglicht, sondern ein eigenständiger Gestalter des unmittelbaren Lebens. Mit Hilfe seiner medialen Manifestationen ist der Anthropos so im Verlauf der Zeit „zum Tänzer in einem weiten Kreis von Biomedien“⁶⁸⁶ geworden, deren charakteristische Lebensform die Konnektivität ist. Innerhalb dieser Konnektivität lebt das digitale Subjekt in einem „unüberschaubaren, rückkoppelnden Geflecht technischer und informationeller Beziehungen, dessen Erstreckung in jedem Augenblick global ist.“⁶⁸⁷

Der Offline-Körper ist hierbei nicht länger nur bedienendes oder durch das Medium versammeltes Element, sondern im Sinne Kaerleins ein „umkämpftes Terrain“⁶⁸⁸, das durch seine Additiva, Substitute sowie Implantate gleichsam selbst zu einer Art Biomedium wird. „Das Internet ist nicht bloß mobil geworden“, so Kaerlein, „sondern auch auf eine neue Weise körperlich.“⁶⁸⁹ Es ist demnach nicht mehr nur eine Umgebungserscheinung, sondern beginnt sich adhäsiv an den Offline-Körper zu binden. Dieser Adhäsion kann hierbei von zwei Seiten begegnet werden – erstens von der medialen und zweitens von der menschlichen Seite aus.

Von der medialen Perspektive aus betrachtet entstehen durch diesen Prozess derzeit, mit Stefan Selke gesprochen, sogenannte Postmedien, die sowohl miteinander als auch mit Menschen konvergieren. Sie werden Teil des Offline-Körpers und verlieren dadurch einen Teil ihres Objektcharakters, wodurch sie zu halb-autonomen Quasi-Subjekten werden.⁶⁹⁰ Für Selke sind Postmedien daher „[...] *quintessenziell*, da sie immer umfassender und unmerklicher in die Lebenswelt integriert werden. Die Eigenschaft der Quintessenz (aus dem Lateinischen: *quinta essentia*:

686 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 135.

687 Ebd.

688 Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 159.

689 Ebd., S. 157.

690 Vgl. Selke: „Die Spur zum Menschen wird blasser“, S. 32-33.

»fünftes Seiendes«, »Wesentliches«) bedeutet, dass sich Postmedien perfekt in ihrer »Umgebung« auflösen (»Embodiment«).⁶⁹¹

Postmedien sind ergo bionische, invasive und vollständig verschwundene Medien, was sie im höchsten Maße effizient werden lässt.⁶⁹² Letzteres vor allem, da alles, was verschwindet, unser Leben gemäß Baudrillard in kleinsten Dosen infiltriert, die oftmals viel gefährlicher sind als die sichtbare Instanz, die uns beherrscht, da sie in der mentalen Sphäre umso besser verinnerlicht werden. Baudrillard nennt hier vornehmlich Verbote, Kontrollen sowie Ungleichheiten, jedoch ließen sich hier entsprechend Selkes Ausführungen auch Postmedien in jene Aufzählung integrieren.⁶⁹³ Zieht man an dieser Stelle zusätzlich Virilios Sentenz hinzu, dass alle Techniken der Freisetzung einer Kraft Techniken des Verschwindens seien⁶⁹⁴, so verbindet sich mit einer voranschreitenden Transparenz wieder jenes bekannte Moment des Unheimlichen, das bereits an anderen Stellen deutlich geworden ist. Nur, dass hier unter Umständen nicht das Haus oder das Heim bzw. der Online-Körper mit dem Attribut des Unheimlichen versehen wird, sondern der eigene Offline-Körper. Denn dieser bleibt nicht unverändert von der medialen Kolonisierung und von der „exzessive[n], ubiquitäre[n] Ausbreitung der Maschine“, die frei nach Burckhardt fortan nicht nur in der Luft hängt, sondern auch im Offline-Körper siedelt.⁶⁹⁵

Das materielle Verschwinden der Medien ist so besehen nicht nur ein Prozess der Auflösung, sondern darüber hinaus ein Sich-Übertragen auf und in den Offline-Körper, welcher dadurch neue Komponenten für sein Kombinationsspiel erhält. Die Medien bewerkstelligen dies einerseits, indem sie zunehmend intuitiv sowie nativ werden (man denke in diesem Zusammenhang an Forschungen im Bereich der NUIs, der nanorobotischen Hautdisplays sowie des Ambient Assistent Livings) und andererseits, indem sie sich gemäß Metz und Seeßlen den Anschein von Menschlichkeit verleihen: „Die Herrschaft der Maschinen basiert nicht

691 Ebd., S. 31.

692 Ebd., S. 26.

693 Vgl. Baudrillard: *Warum ist nicht alles schon verschwunden*, S. 17.

694 Vgl. Paul Virilio: *Ästhetik des Verschwindens*, Berlin 1986, S. 25.

695 Vgl. Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, S. 30.

auf ihrer Technik allein, sondern vor allem auf ihrer Menschlichkeit. Etwas an ihnen oder in ihrem Gebrauch muss uns anfliegen wie das Haustier, der idyllische Ort, das kluge Kind oder die Erinnerung an Heimat.“⁶⁹⁶

Nicht selten nimmt das Medium respektive der mithilfe des Mediums produzierte Online-Körper hierbei dezidiert den Charakter des Niedlichen an. Das Niedliche ist so gesehen der Gegenentwurf zum Unheimlichen, da es einem meist nicht in den Sinn kommen würde, jenes zu verdächtigen. Vor allem auch, da das Niedliche ebenso wie das Spielerische immer kindlich-konnotiert ist und von daher meist als ungefährlich eingestuft wird.⁶⁹⁷ Man will es bei sich haben, für es sorgen und beschützen.

Beide medialen Tendenzen setzen hier folglich direkt am Offline-Körper an, der zur ästhetisch-visuellen sowie habituellen Referenzquelle wird. Dieser Verkörperungsprozess von Medien respektive dieser Medialisierungsprozess des Offline-Körpers lässt sich demnach als eine Hybridisierung bezeichnen, innerhalb derer sich nach Stephan Sonnenburg zwei wesentliche Dimensionen feststellen lassen: Grad der Hybridisierung und Dauer der Hybridisierung.

Der Grad der Hybridisierung reicht von verkettet, bei dem die Elemente gut erkennbar sind, über vermischt, bei dem die Elemente fließend ineinander übergehen gehen [sic!], bis zu verschmolzen, bei dem die Elemente zu einer neuen Einheit werden [...]. Die Dauer der Hybridisierung kann temporär oder permanent sein, wobei Elemente, die zu einer neuen Einheit verschmolzen sind, kaum wieder trennbar sind und deren Zustand als permanent anzusehen ist [...]. Allerdings wird ein Mensch-Medien-Hybrid nur solange als eine Form der Vermischung oder gar Verschmelzung wahrgenommen, solange man sich bewusst ist, dass es die Elemente auch singulär gab [...].⁶⁹⁸

Die Verbindung von menschlichen sowie medialen Komponenten führt hier also zu einem „neuen transversalen Verbund“, innerhalb dessen sich

696 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 61.

697 Ebd., S. 265.

698 Stephan Sonnenburg: „Mensch-Medien-Hybriden: Auf dem Weg zu einem neuen Da-Sein“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 281-296, hier: S. 286.

neue Subjektivitätsformen zu entwickeln beginnen.⁶⁹⁹ Diesen Subjektivitätsformen, die sich durch eine Verbindung von Hardware (Technik), Software (Code) und Wetware (lebende Materie) kennzeichnen,⁷⁰⁰ gilt es im dritten Teil der vorliegenden Arbeit genauer nachzuspüren. Im Fokus soll hierbei das Erodieren der Grenzen zwischen Offline-Körper, Medientechnik und System stehen sowie der damit einhergehende neu entstehende Mensch-Medium-Körper: Der Onlife-Körper. Um zu verstehen, was dieser Onlife-Körper ist, was ihn bewegt und worüber er sich definiert, erweist es sich an dieser Stelle als notwendig, sich noch einmal die wesentlichen Punkte des Offline- sowie des Online-Körpers in nuce zu vergegenwärtigen.

So wurde der Offline-Körper als Leibkörper *vor* dem Bildschirm ausgewiesen, der innerhalb der Infosphäre zum Knotenpunkt der digitalen Netzwerk-Struktur wird. Sein natürliches Gegebenheit macht ihn hierbei zum lokal sowie temporal begrenzten Übergangsprodukt, das aufgrund seiner Fleischlichkeit ebenso Angriffsfläche wie eine höchst einsame Angelegenheit ist. Letzteres vor allen auch, da er zwar der große Gleichmacher ist, sich gleichzeitig aber auch als größte Diskrepanz menschlichen Erlebens erweist. An seinen Grenzen spürt das Subjekt Welt und kann durch ihn mit eben jener Welt in resonante Beziehung treten. Sein Rhythmus ist der Rhythmus der Natur, das Wachsen und Sterben und Neuentstehen, das ihn sowohl zur Bedrohung als auch zum Versprechen werden lässt. Gemäß seines inhärenten Bewegungsprinzips ist er ein autopoietisches Wesen, innerhalb dessen nichts isoliert bleiben kann, da es durch ihn in ein organisch-biologisches Netz eintritt, das sich zu jedem Zeitpunkt verändert.

Der Online-Körper hingegen ist der Abbildkörper *auf* dem Bildschirm und als solcher die binäre Inkarnation des Offline-Körpers. Er ist organlos-codiert, potentielles Polysem und als solcher der Körper der Virtualität. Er kennzeichnet sich durch seine lokale sowie piktorale Nähe zum Offline-Körper, wenngleich er jenen in Form des geposteten Körpers meist nur in Ausschnitten präsentiert. Da jener, anders als sein

699 Braidotti: *Posthumanismus*, S. 72.

700 Vgl. Gunzhäuser: *Automaten – Roboter – Cyborgs*, S. 13.

produzierendes sowie hochladendes Original, zum Stillstand neigt, muss er – will er aktueller Stellvertreter des Subjekts bleiben – unablässig neu verlinkt, geteilt und inszeniert werden, da er sonst zur digitalen Datenleiche zu werden droht. Seine Gangart ist daher der Plural, was ihn nicht selten zu einem Herumgeisternden macht, der keinen realen Referenten mehr besitzt und als Rohmaterial eines Spiels der Kombination, Variation sowie Addition dient. Als einge-bildete Seite des Offline-Körpers in einem archivarischen Raum erhält er so etwas, das dem Offline-Körper stets verwehrt bleibt: Eine Art Unsterblichkeit.

Auf diesen beiden Konzepten aufbauend gilt es sich in einem nächsten Schritt die Frage zu stellen, worin sich der Onlife-Körper von den beiden vorherigen unterscheidet, welche Aspekte er aufgreift oder negiert und worin überhaupt die Notwendigkeit des Erkennens seines Wesens liegt. Was also ist der Onlife-Körper?

Grundsätzlich versteht sich das Konzept des Onlife-Körpers als eine Weiterführung der von Floridi geprägten Begrifflichkeit der Onlife-Erfahrung, welche dieser als ein Ausweiten respektive ein Verschmelzen der analogen Offlinewelt hinein in die digitale Onlinewelt beschreibt.⁷⁰¹ Folgt man Floridi, so entsteht durch damit „einhergehende[] potenziell rekursive[] Rückkopplungsschleife[n] von Anpassungen und Modifikationen“ letztlich ein sogenanntes „Onlife-Gleichgewicht“ zwischen dem Offline- und dem Online-Selbst.⁷⁰² Der Onlife-Körper wird vor diesem Hintergrund folglich zum Hybrid aus Offline- und Online-Körper + x, der auf der Basis bisheriger Konzepte von Körperkohärenz und medialer Extension operiert. Ergo ist er der durch Technisierung, Medialisierung und Hybridisierung entstehende Medien-Körper, der sich entlang der medialen Entwicklungslinie von Portables über Wearables bis hin zu Insideables konturiert.⁷⁰³

701 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 67.

702 Ebd., S. 104.

703 Vgl. Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger: „Unterwachen und Schlafen: Eine Einführung“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 7-31, hier: S. 19.

Im Zuge dieser Konturierung entsteht gegenwärtig eine neue Anthropomedialität, die einerseits, mit Engell gesprochen, davon ausgeht, dass aus den Verschränkungen und Koppelungen des Menschen mit Medien und Medienprozessen das Menschsein überhaupt erst hervorgeht und die andererseits ihren Antrieb aus einer produktiven Neukombination von Menschlichem und Maschinellem erhält.⁷⁰⁴ Verhandelt wird der Onlife-Körper demnach an den Grenzen biologisch-organischer Körperlichkeit, welche dadurch gleichsam selbst verhandelbar und fluide wird. Braidotti führt hier die Vorstellung „einer neuen, ökosophischen Einheit“ an, die „nicht unähnlich der symbiotischen Beziehung zwischen dem Tier und seinem planetarischen Lebensraum“ sei und die darüber hinaus auf einer „vitalistischen Ethik wechselseitiger artenübergreifender Abhängigkeit“ beruhe.⁷⁰⁵ Laut Braidotti entstehe dadurch eine Ökosophie, „die die vielfältigen Schichten des Subjekts von innen nach außen über alles, was dazwischen liegt, transversal zu durchdringen sucht.“⁷⁰⁶ Stollfuß spricht hingegen von einem „hybride[n] Gewebe“⁷⁰⁷, mit dem sich die (post-)moderne Welt ausweise und auch Metz und Seeßlen versehen das digitale Subjekt mit dem Attribut eines digital-analogen-Hybridwesens.⁷⁰⁸

Der Onlife-Körper erweist sich somit als Rekurrenz auf das Postulat Gehlens von der Plastizität des menschlichen Antriebslebens als biologischer Notwendigkeit.⁷⁰⁹ Er findet sein Echo aber auch in Flussers früherer Sentenz, dass der menschliche Organismus in seiner funktionellen Armut nicht mehr adäquat für das Überleben sei, woraus sich für jenen der Zwang ergäbe, alternative Körper zu entwerfen.⁷¹⁰ Vor diesem Hintergrund präsentiert sich der Onlife-Körper hiernach als eine notwendige Weiterentwicklung, die nicht zuletzt von einem gewissen Behagen an der

704 Vgl. Lorenz Engell: „Der Film zwischen Ontografie und Anthropogenese“, in: Christiane Voss und Lorenz Engell (Hrsg.): *Mediale Anthropologie*, Paderborn 2015, S. 63-82, hier: S. 62.

705 Braidotti: *Posthumanismus*, S. 72.

706 Ebd.

707 Sven Stollfuß: „Menschmaschinen und die Ränder des Monströsen: Entwürfe postbiologischer Körper in Wissenschaft, Medienkunst und Populärkultur“, in: Jens Eder, Joseph Imorde und Maike Sarah Reinerth (Hrsg.): *Medialität und Menschenbild*, Berlin 2013. S. 283-300, hier: S. 292.

708 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 344.

709 Vgl. Gehlen: *Der Mensch*, S. 351.

710 Vgl. Flusser: *Vom Subjekt zum Projekt*, S. 91.

eigenen Verdinglichung durch technischen Medieneinsatz zeugt. Aufbauend auf Anders und dessen Entwurf der prometheischen Scham ließe sich nämlich schlussfolgern, dass der Onlife-Körper nicht mehr jener nackte Körper ist, „der keine Ding-Elemente, keine Verweisungen auf Verdinglichung“⁷¹¹ enthält, sondern vielmehr derjenige, der sich schon jetzt einen partiellen Objektstatus erwirbt. Während Anders für den Offline-Körper noch festhält, dass jener aufgrund seiner Natur, seines Geboren-Seins und seiner Leiblichkeit zu eindeutig definiert sei, „als daß er die Veränderung seiner, aller Selbstdefinierung spottenden, täglich wechselnden, Gerätewelt mitmachen könnte“⁷¹², so generiert sich der Onlife-Körper in eben jenem Wechselspiel aus sich und seiner adhäsiven medialen Manifestationen.

Nimmt man diese medialen Manifestationen genauer in den Blick, so lassen sich an dieser Stelle unterschiedlichste Maschinenmythen identifizieren, die die Faszination des Anthropos an der eigenen Verdinglichung begünstigen. Diese Maschinenmythen lassen sich meist nahtlos in den Bereich der medialen Manifestationen transferieren, da Medien immer mit einer bestimmten Medientechnik einhergehen, wodurch beide, Medium und Technik, in unmittelbare Nähe zueinander treten. Wenn an dieser Stelle ergo von Maschinenmythen gesprochen wird, so gilt es, eine Fokussierung auf den medialen Kontext immer mitzudenken, in dessen Mittelpunkt wiederum die sozial-medialen Endgeräte stehen. Soziale Medien sind Maschinen und als solche folgen sie dem Faszinationskern, der sich laut Buckhardt mit jeder Maschine verbindet, nämlich das Moment der „Revolte gegen den Nomos der Erdgottheiten“ und die damit einhergehende Verheißung von „einer anderen, unbekanntem, ungeborenen Welt“.⁷¹³ Geburtlichkeit ist hierbei etwas, das dem Onlife-Körper ebenso wie seinem Ursprung, dem Offline-Körper, unweigerlich eingeschrieben bleibt, jedoch wird er in zunehmendem Maße durch das Gemachte ergänzt. Dieses Gemachte entwickelt nicht selten eine ungeheure Zugkraft,

711 Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen*, S. 31.

712 Ebd., S. 34.

713 Burckhardt: *Philosophie der Maschine*, S. 277.

da es sich einreihet in eine Vielzahl von mythischen Maschinenbildern, von denen Eurich insgesamt fünf herausgearbeitet hat.⁷¹⁴

Erstens den Mythos des Fortschritts, der Technik als Problemlöser stilisiert und sie als etwas ausweist, das zu einer sogenannten 'Lebensqualität' beiträgt. Zweitens den Mythos der Machbarkeit, der proklamiert, dass nichts unmöglich und alles letztlich eine Frage der Zeit ist. Nach diesem Bild lässt sich mit der richtigen Technik im Grunde alles 'in den Griff bekommen'. Drittens den Mythos der Unfehlbarkeit, der für die Vorstellung sorgt, dass Technik für Sicherheit durch Berechenbarkeit sorgt. Viertens den Mythos des Werdens, der Neuschöpfung und der evolutionären Maschine, den Eurich folgendermaßen beschreibt:

Die Maschine tritt an die Stelle menschlicher und naturbezogener Unzulänglichkeiten und Begrenzungen. Verlängert und verstärkt sie zunächst nur bestimmte Gliedmaßen- und Organ-Funktionen, so greift sie auf einer höheren Stufe in den Prozeß des Lebens und der Lebensentstehung selbst ein (Gentechnologie) und wächst letztlich über alles naturhaft/evolutionär Gewordene hinaus bzw. ersetzt es.⁷¹⁵

Und schließlich fünftens den Mythos der Übernatur, der dazu führt, dass sich mit Technik eine Aura der Perfektion verbindet, die insbesondere deren Funktion, Form, Farbe sowie Ästhetik betrifft und laut Eurich auf den Anthropos geradezu magisch wirkt.

Diese fünf Mythen – Fortschrittlichkeit, Machbarkeit, Unfehlbarkeit, Schöpfertum und Übernatürlichkeit – verbinden sich in direktem Maße mit medialen Manifestationen, innerhalb deren Diskursfelder sie häufig in Erscheinung treten. So gibt es wohl kaum ein Medium, das derart zum modernen Problemlöser stilisiert wird wie das Smartphone. Als großer Allrounder alltäglicher Problemwelten ist es meist erster Ansprechpartner bei Fragen, Wünschen oder gesellschaftlichen Unsicherheiten und verspricht darüber hinaus Anschluss, sowohl in technischer als auch in

714 Vgl. Claus Eurich: „Mythos und Maschine“, in: Bernd Flessner(Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur*, Freiburg im Breisgau 2000, S. 19-41, hier: S. 30-31.

715 Ebd.

sozialer Hinsicht. Mit ihm hat man jederzeit alles griffbereit und unter Kontrolle und bleibt auf dem neusten Stand, zumindest solange, wie man selbst nicht stehen bleibt. Doch es ist nicht nur das Smartphone, das hier in den Fokus rückt, sondern vielmehr die Gesamtheit der medialen Manifestationen, die in ihrer Funktion als Biomedien eben jene fünf Mythen schrittweise in den Onlife-Körper integrieren, sodass jener diese gleichsam für sich selbst annektiert. Durch die zunehmende Hybridisierung von Mensch und medialer Peripherie verbinden sich technische Eigenschaften nach und nach mit dem Verständnis vom eigenen Offline-Körper, woraus wiederum der Onlife-Körper entsteht.

Im Sinne Baudrillards ließe sich hier also durchaus feststellen, dass das Subjekt als Instanz des Wissens und der Geschichte verschwindet, da es jenes des Überblicks und der Linearität ist.⁷¹⁶ Linearität ist indes etwas, das der medialen Manifestation als Maschine nicht eingeschrieben ist, was die Abkehr von der Linearität abermals begünstigt. „Maschinen können sich »beliebig« teilen oder verbinden, denn sie »verfügen« über keine lineare Geschichte“, so Metz und Seeßlen.⁷¹⁷ Das macht sie allgegenwärtig sowie pluripotent und zum ständigen Gegenüber in einer Interface-Dynamik, die sich als Geschichte der Begegnung von Offline-Körper und Computer erweist.⁷¹⁸ Minimal und allgemein definiert handelt es sich bei einem Interface nach Gunkel um „einen Grenzbereich bzw. eine Schwelle, die zwischen zwei unterschiedlichen Realitäten mediatisiert.“⁷¹⁹ Zu den etablierten Interfaceformaten Kommandozeile, graphische Benutzeroberfläche und Touchscreen können hier mittlerweile auch Assistenzsysteme wie die Smartspeaker von Amazon oder Siri auf der Apple Watch gezählt werden, die die visuellen Dimensionen der Interaktion maximal reduzieren.⁷²⁰ Das Subjekt fragt, das Endgerät antwortet, und vice versa. Handlungsaufforderungen können dadurch noch

716 Vgl. Baudrillard: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, S. 18.

717 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 284.

718 Vgl. Christoph Engemann: „Rekursionen über Körper: Machine Learning-Trainingsdatensätze als Arbeit am Index“, in: Christoph Engemann und Andreas Sudmann (Hrsg.): *Machine Learning: Medien, Infrastrukturen und Technologien der künstlichen Intelligenz*, Bielefeld 2018, S. 247-268, hier: S. 248.

719 Gunkel: *Der Instagram-Effekt*, S. 79.

720 Vgl. Engemann: „Rekursionen über Körper“, S. 248.

schneller transferiert werden, was nicht zuletzt an den kurzen Übertragungswegen innerhalb des Onlife-Körpers liegt.

Dieser wird mithilfe seiner Postmedien darüber hinaus zu einem Schöpfer, dessen Schöpferum in nicht unerheblichem Maße von seinen Kombinationsmöglichkeiten abhängt. Denn der 'homo combinatus' der Sozialen Medialität erschafft meist nichts Neues, sondern vornehmlich Derivate, „Umschöpfungen von bereits Vorhandenem“. ⁷²¹ Seine Schöpfungen sind demnach niemals absolut, was ihm ein andauerndes Schöpferum garantiert. Soziale Netzwerke haben diesen Sachverhalt längst selbst verinnerlicht und so überrascht es nicht, dass jene gezielt damit werben. So liest man auf der offiziellen Webseite von TikTok beispielsweise:

TikTok is the world's leading destination for short-form mobile videos. Our mission is to capture and present the world's creativity, knowledge, and moments that matter in everyday life. TikTok empowers everyone to be a creator directly from their smartphones, and is committed to building a community by encouraging users to share their passion and creative expression through their videos. ⁷²²

Schöpfung wird hier folglich zum Neuen, das sich durchsetzt, zu einer Narration, die besagt, dass sich Schöpfung in jedem Augenblick durch das Subjekt ereignen kann. Während Gott also am siebten Tag gelassen ruhen konnte, bleibt das Subjekt seiner Schöpferum verhaftet und ist durch diesen Umstand nicht selten erschöpft von der eigenen Schöpfung. Denn ihm fehlt „der Tag des *nicht-zu*, ein Tag, an dem der Gebrauch des Unbrauchbaren möglich wäre.“ ⁷²³ Im Sinne Hans ist es jenes Leistungssubjekt, dem die Freiwilligkeit zur Pflicht wird, da es sein „mobiles Arbeitslager“ jederzeit mit sich trägt. ⁷²⁴ Wobei es sich im Falle der Sozialen Netzwerke nicht eigentlich um ein Arbeitslager handelt, sondern vielmehr um einen mobilen Freizeitpark bzw. einen mobilen Supermarkt. Dieser Supermarkt ermöglicht es dem Subjekt, Teil der digitalen Warenauslage zu sein bzw. zu eben jener beizutragen. Doch das digitale

721 Bröckling: *Das unternehmerische Selbst*, S. 155.

722 Vgl. <https://www.tiktok.com/en/about> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

723 Han: *Müdigkeitsgesellschaft*, S. 62.

724 Ebd., S. 94.

Subjekt schöpft Gedanken wie Wasser und nicht wie Gott, weshalb es stets unzufrieden zu werden droht. Um dieser Unzufriedenheit vorzubeugen, benötigt es das Neue, das nicht zuletzt via seiner medialen Manifestationen in den Onlife-Körper eindringt. Der Onlife-Körper erscheint in diesem Lichte als eine Struktur, die nicht statisch, sondern dynamisch zu verstehen ist und die sich darüber hinaus als intelligent und selbstorganisiert erweist. Er kennzeichnet sich nicht durch die rigiden Grenzen eines Systems, sondern vielmehr durch seine vitale Potenz, die sich unablässig neu kombiniert und dadurch wiederum vielfältige Verbindungen erzeugt.

Mag sich das Subjekt innerhalb seiner Mediennutzung noch meist als Dirigent eines Ensembles technischer Akteure begreifen, der als Star des Orchesters die übrigen Instrumente lenkt und synchronisiert⁷²⁵, so liegt die Wahrheit unter Umständen eher in einem strukturellen Gewoge, das weitaus weniger eindeutig zu separieren ist. An dieser Stelle lohnt ein Verweis auf aktuelle Entwicklungen aus dem Bereich der Desktop-Oberflächen respektive der Bildschirme. So hat Microsoft unlängst *Skinput* vorgestellt, eine mediale Manifestation, die am Oberarm getragen wird und die die Hautoberfläche des Trägers in einen berührungsempfindlichen Bildschirm verwandelt. Die Handfläche wird so beispielsweise zum Touchscreen, auf dem eine Handy-Tastatur zu sehen ist, und der Unterarm zum anwählbaren Smartphone-Menü.⁷²⁶ *Skinput*, eine Mischung aus 'skin' und 'input', ermöglicht es dem Subjekt so, auf additive Art mit seiner medialen Manifestation zu verschmelzen. Dies funktioniert, indem der Nutzer die entsprechende Stelle auf seinem Arm antippt, wodurch dieser in charakteristische Schwingungen versetzt wird. Je nachdem, an welcher Stelle der Finger die Haut berührt, kommt es zu einem spezifischen akustischen Signal, das an das mediale Endgerät übertragen und von diesem ausgewertet wird. Berührung von Technik fällt hier mit der Berührung des eigenen Offline-Körpers zusammen, wodurch dieser sich zwar nicht invasiv mit seiner Mediennutzung verbindet, gleichsam aber doch zum Hybrid wird. Die Frage, die sich hierbei stellt, ist: Welche

725 Vgl. Kaerlein: „Die Welt als Interface“, S. 155-156.

726 Vgl. hierzu <https://www.youtube.com/watch?v=g3XPUdW9Ryg> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Veränderungen bringt es mit sich, wenn Technikanfassen zu Körperanfassen wird? Wie verändert sich das Empfinden zwischen Mensch und Medium?

Ein weiteres Beispiel aus diesem Bereich dürfte das Projekt *MobiLimb* darstellen. Es handelt sich hierbei um einen von französischen Forschern entwickelten Finger, der sich an das Smartphone anschließen lässt und verschiedene Funktionen ausführen kann. So kann *MobiLimb* z.B. bei eintreffenden Nachrichten auf den Tisch tippen oder über die Handfläche des Nutzers streichen. Auch einen Haut-Überzug gibt es für den digitalen Finger.⁷²⁷ Aber auch E-Skin-Displays, also Displays, die direkt auf der Haut aufliegen, wären in diesem Zusammenhang zu nennen.

Dies alles sind Entwicklungen, die bereits jetzt deutlich über das klassische Cursor-Desktop-Verhältnis hinausgehen und den Offline-Körper zum Onlife-Körper werden lassen. Dieser Onlife-Körper ist nicht nur die beliebige Addition von medialen Manifestationen an den Offline-Körper, welche jederzeit rückgängig zu machen sind. Vielmehr ist er ein Prozess der Verkörperung von Technik, der immer auch als Domestizierung bzw. Naturalisierung selbiger gesehen werden kann. Ebenso findet aber auch eine Technisierung von Offline-Körpern statt, deren Verhältnis zur Medienwelt weit über das von Sender und Empfänger hinausgeht. Der Onlife-Körper ist in diesem Sinne grenzwertig. Er selbst wird zum Cursor, die Welt ihm zum Desktop und da diese Welt immer auch er selbst ist, fallen beide in eins.⁷²⁸ Ebenso wie der blinkende Cursor ist aber auch das Subjekt immer nahe am Verschwinden.

Was wir in Wahrheit am meisten ersehnen, ist, in ekstatischer Agonie das Selbst aufzugeben und unseren eigenen Weg des Verschwindens zu wählen, unseren Weg, als unser und zu unserem Selbst zu sterben. Das lässt sich auch beschreiben als der Moment asketischer Auflösung des Subjekts, der Moment seiner Verschmelzung mit dem Netz nichtmenschlicher Kräfte, das ihn/sie umfasst und den Kosmos als ganzen. Wir können es den Tot nennen, doch entspricht es in der monistischen Ontologie des vitalistischen Materialismus

727 Vgl. hierzu <https://www.youtube.com/watch?v=Ej0B1dSnqOg> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

728 Vgl. Kaerlein: „Die Welt als Interface“, S. 142.

eher der radikalen Immanenz – der konkreten Totalität des Moments, in dem wir völlig in unserem Körper aufgehen und schließlich zu dem werden, was wir immer gewesen sein werden: ein virtueller Leichnahm [sic!].⁷²⁹

Was Braidotti hier anführt, ist im Rahmen dieser Arbeit nicht zuletzt eine Rekurrenz auf den Vernetzungstopos des digitalen Subjekts, das in seiner Netzwerkstruktur gänzlich aufzugehen sucht. Der Onlife-Körper wird hierbei zum neuen konnektiven Ansatzpunkt, mit dem sich innerhalb der Digitalisierung unterschiedlichste Diskurse produktiv verbinden lassen. Im Folgenden sollen daher wesentliche Aspekte dieser Diskurse genauer in den Fokus genommen werden. So gilt es den Onlife-Körper im Lichte seiner Hybridisierung zu beleuchten und entlang seiner biologisch-maschinellen Grenzen auszuloten. Techniken und Endgeräten der Quantified Self- und Lifelogging-Bewegung wird hier ebenso nachgegangen, wie Diskursen der Cyborgisierung, der Bioperfektion sowie des Trans- und Posthumanismus. Zunächst soll jedoch auf die Identität des Onlife-Körpers eingegangen werden, die sich im Spannungsfeld aus Singularität und Individualität bewegt und sich durch die Verschmelzung mit medialen Manifestationen zu etwas wandelt, das im Folgenden als ITidentität bezeichnet werden soll.

2.3.1 Copy/Paste: Über Singularität und ITentität in der Mediasphäre

Es wurde festgestellt, dass einer beginnenden Hybridisierung von Mensch und Medium von zwei Seiten her begegnet werden kann. Erstens von Seiten einer Anthropomorphisierung der Medien und zweitens von Seiten einer Medialisierung des Menschen. Während durch erstere zunächst sogenannte Postmedien im Sinne Selkes entstehen, formiert sich durch letztere langsam eine als Onlife-Körperlichkeit bezeichnete Daseinsform, deren vordergründiger Agent das digitale Subjekt ist. Dieses hat einen Onlife-Körper und ist gleichzeitig dieser Onlife-Körper, wodurch es über Komponenten verfügt, die sowohl geworden als auch gemacht sind. Die Integration des Gemachten in das eigene Körperbild ist indes etwas, das dem Anthropos aufgrund seiner biologischen

729 Braidotti: *Posthumanismus*, S. 139.

Ausstattung seit jeher bekannt ist. Er ist es gewohnt, die Dingwelt nahe an sich heranzulassen, sie mit sich herumzutragen und mit ihr zu interagieren. So betrachtet ist der Onlife-Körper der konsequente 'Fort-gang' des Offline-Körpers, der sich mit seiner Onlife-Körperlichkeit neue, 'ding-generierte' Möglichkeiten verschafft. Die medialen Manifestationen fungieren hierbei nicht mehr nur als oft proklamierte 'Phantom-Körperteile'⁷³⁰, die im Lichte einer bloßen Medienprothetik erscheinen, sondern bilden vielmehr einen Medienkörper, der sich in und am Offline-Körper manifestiert. Diesen Medienkörper gilt es hierbei nicht als einen Körper im eigentlichen Sinne zu verstehen, als ein mediales Double, sondern vielmehr als Struktur respektive als Sphäre, die den Offline-Körper umgibt und jenen in Verbindung mit dem Online-Körper zum Onlife-Körper werden lässt.

Dieser Onlife-Körper bewegt sich in, durch und mit seiner ihn umgebenden Mediasphäre⁷³¹, die selbst wiederum jenem Umstand Rechnung trägt, dass jedes Verständnis von Welt einen medialen Rahmen voraussetzt, durch den selbiges erzeugt wird. Die Mediasphäre konturiert sich folglich nicht anhand einer Opposition zu einer vormedialen oder nicht-medialen Welt, da ihr Modus die Simultaneität der Vernetzung und eben nicht die Linearität der Historie ist.⁷³² Die Mediasphäre ist so besehen die Absage an die Geschichte, nicht aber an die Geschichten. Denn erzählt bzw. kommuniziert wird innerhalb derselben unablässig. Der Onlife-Körper besitzt hierbei die Möglichkeit, sich unentwegt über die Grenzen seines Selbst hinaus mitzuteilen. Als Mittel hierfür dienen ihm aus technischer Perspektive seine flexiblen, bedarfsorientierten Mittel der Vernetzung, die es von technischer Warte aus zu identifizieren und damit auch adressierbar zu machen gilt.⁷³³ Der Zweck der Kommunikation

730 Vgl. hier u.a. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 235.

731 Vgl. Demuth: *Fleisch*, S. 268.

732 Vgl. Leander Scholz: „Szenen der Menschwerdung: Von der Technik- zur Medienphilosophie“, in: Christiane Voss und Lorenz Engell (Hrsg.): *Mediale Anthropologie*, Paderborn 2015, S. 125-137, hier: S. 127-128.

733 Vgl. Egon Müller und Ralph Riedel: „Humanzentrierte Entscheidungsunterstützung in intelligent vernetzten Produktionssystemen, in: Wolfgang Kersten, Hans Koller und Hermann Löding: *Industrie 4.0: Wie intelligente Vernetzung und kognitive Systeme unsere Arbeit verändern*, Berlin 2014, S. 211-238, hier: S. 214.

dieser, mit Floridi gesprochen, Technologien der dritten Ordnung⁷³⁴ ist hierbei durchaus variabel. So stehen neben Funktionen zur Identifikation, Lokalisierung und Diagnose interner Parameter die eigene Interaktions- sowie Datenverarbeitungsfähigkeit im Fokus. Aber auch Standardisierung, Offenheit, Zugänglichkeit und Multifunktionalität sind wesentliche Eigenschaften, anhand derer sich Postmedien am Onlife-Körper realisieren.⁷³⁵

All dies sind zwar primär Eigenschaften der smarten Systeme, werden im Zuge der fortschreitenden Hybridisierung jedoch auf den Onlife-Körper transferiert. Dieser wird dadurch zu einer ITentität, sprich zu einer vernetzten, vielschichtigen informationellen Struktur, deren Multiplizität und Brüchigkeit in jedem Moment deutlich wird. Herkömmliche Dualismen, wie Subjekt und Objekt, analog und digital sowie künstlich und natürlich werden dieser ITentität, ebenso wie ihrem Onlife-Körper, nicht gerecht. Versteht man Vernetzung als Koppelung mehrerer Komponenten, dann ist die ITentität des digitalen Subjekts in dieser Phase der Onlife-Körperlichkeit ergo hochgradig polyphon und eingespeist in ein andauerndes Resonanzverhältnis zwischen Sich und Sich. Dass dieses Resonanzverhältnis auch dysfunktional sein kann, zeigt sich immer dann, wenn eine gelungene Übertragung gestört oder gar abgebrochen wird, denn wenig bestimmt den Gebrauch von medialen Manifestationen so sehr wie die Gewohnheit. Das digitale Subjekt ist es gewöhnt, mit seinen Medien umzugehen, ihre Nutzung zu verstehen und ihnen einen Platz einzuräumen in der eigenen Lebenswelt. Mediale Manifestationen sind Gewohnheit, weil sie im wahrsten Sinne mit und beim digitalen Subjekt wohnen. Dies zeigt sich vor allem auch an einem zunehmend medialgecoachtem Leben, bestehend aus intelligenten Raumstrukturen (man denke hierbei an die SmartHome-Technologien), intelligenter Kleidung oder intelligenten Tracking-Systemen, die dem Subjekt nicht zuletzt immer dann zum Ansprechpartner werden, wenn es Verantwortung abgeben möchte.

734 Vgl. Floridi: *Die 4. Revolution*, S. 50.

735 Vgl. Müller, Riedel: „Humanzentrierte Entscheidungsunterstützung in intelligent vernetzten Produktionssystemen“, S. 215.

Nicht selten werden hierbei Chatbots zu eben jenem direkten Ansprechpartner, der sich den Fragen und Wünschen des Subjekts stellt. Indem diese menschliche Eigenschaften in Ausschnitten simulieren oder adaptieren, generieren sie zunehmend einen Mensch-Maschine-Dialog, der an dieser Stelle jedoch nicht – wie beispielsweise an den Social Bots gezeigt – auf einer Täuschung von Seiten der Bots beruhen soll. Denn oft ist es dem Subjekt sehr bewusst, dass es dabei ist, sich mit einem Dialogsystem zu unterhalten.⁷³⁶ Da Kommunikation jedoch Emotion erzeugt, führen die durch den Onlife-Körper zunehmenden Mensch-Medium-Kommunikationsschleifen letztlich zu einem gesteigerten subjektiv-emotionalen Verhältnis dem Medium gegenüber, welchem dadurch Aspekte von Persönlichkeit zugebilligt werden.⁷³⁷ Ein entsprechendes Gerät 'auszuschalten' erweist sich ergo auch dadurch als ein schwieriges Unterfangen, da der Vorgang immer auch mit einem schlechten Gewissen verbunden ist, das auf der Vorstellung beruht, das Medium vom nährenden Strom der Updates zu entkoppeln und dadurch erkalten zu lassen. Der Sinn eines Mediums scheint ihm immer beraubt, wenn der Bildschirm schwarz und die Tastatur ohne Reaktion bleibt.

Doch das emotionale Verhältnis zwischen Mensch und Medium wird noch durch eine weitere Tendenz innerhalb der Informatik verstärkt. Die Rede ist hier vom sogenannten Affective Computing, das die Erforschung und Entwicklung von Systemen bzw. Geräten umfasst, die menschliche Regungen erkennen, verarbeiten und simulieren können. Unterschieden wird hierbei zwischen schwachem und starkem Affective Computing, wobei ersteres insbesondere im Bereich der Gesichtserkennung zu verorten ist und letzteres darauf abzielt, Computer einstmals mit Gefühlen zu versehen.⁷³⁸ Bei beiden geht es jedoch darum, Computer in diesem Sinne emotional intelligent werden zu lassen, indem physiologische Daten der Nutzerinnen und Nutzer verarbeitet werden, um den Verlauf der

736 Vgl. Oliver Bendel: „Chatbots als Artefakte der Maschinenethik“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 51-64, hier: S. 52-54.

737 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 136.

738 Vgl. Anna Tuschling: „Die Kunst des Überlistens: Über Affective Computing“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 33-47, hier: S. 36.

Rechneranwendungen und den Programmablauf daran auszurichten.⁷³⁹ Gesichtsspiel und Bewegungsmuster des Offline-Körpers werden hierbei ausgelesen, was selbigen abermals zur Referenzquelle für Mensch-Medium-Interaktion werden lässt. Hierbei gehe es laut Tuschling, die ihrerseits wiederum auf Blättler verweist⁷⁴⁰, weniger darum, dass das Subjekt durch seine affektiven Medien überwacht würde, sondern vielmehr darum, dass es sich mit seinen affektsensitiven Interfaces selbst überlisten könne, indem es den Rechner wie ein Gegenüber adressiere.⁷⁴¹ Es ließe sich hier ergänzen, dass es dem Subjekt folgerichtig leicht fällt, sich im Sinne Tuschlings selbst zu täuschen, da der Rechner längst nicht mehr als fremdes Gegenüber wahrgenommen wird, sondern vielmehr zum andauernden Begleiter und Mitbewohner geworden ist.

Dem Feld der Gesichtserkennung kommt hierbei jedoch immer wieder eine besondere Bedeutung zu, denn kaum ein anderer Diskurs wird derart unter dem Zeichen einer Überwachungsgesellschaft geführt. Hatte das Subjekt einst Angst davor, sein Gesicht zu verlieren, so läuft es mittlerweile Gefahr, dass selbiges immer wieder gefunden wird. Anhand sichtbarer Merkmale und Textureigenschaften seiner Oberfläche wird das Gesicht erfasst, vermessen und kartographiert, um im nächsten Schritt mit zahlreichen anderen abgeglichen zu werden. Dies geschieht meist unter dem Credo der Sicherheit, welche Technik zum Schutzschild gegen die Übel dieser Welt stilisiert. Der Onlife-Körper selbst, dessen Teil das Gesicht unweigerlich ist, formiert sich so ergo immer auch im Lichte eines Sicherheitsversprechens. Dieses Versprechen führt im jeweiligen Einzelfall zu einer permanenten Gegenüberstellung, im Zuge derer das Subjekt nicht in der Masse untergeht, sondern gerade aus dieser heraussticht. „Je mehr Daten es gibt, desto deutlicher werden unsere Eigenheiten sichtbar. Je mehr Fülle, desto mehr Singularien [...]“⁷⁴², so schlussfolgert Kucklick, und auch Reckwitz merkt an: „Die Radikalisierung der

739 Vgl., ebd., S. 34.

740 Vgl. hierzu auch: Christine Blättler: „List der Technik“, in: *Zeitschrift für Kulturphilosophie*, 2013/2 (Schwerpunkt Technik), S. 271-285.

741 Vgl. Tuschling: „Die Kunst des Überlistens“, S. 46.

742 Kucklick: *Die Granulare Gesellschaft*, S. 28-29.

Logik des Allgemeinen der digital-algorithmischen Welt führt zu einer Singularisierung von Subjekten, Objekten und Kollektiven.“⁷⁴³

Interessant werden an dieser Stelle Widerspruchshandlungen wie das Projekt *Incognito* der polnischen Designerin Ewa Nowak⁷⁴⁴. *Incognito* ist eine minimalistisch-metallische Maske, die, wenn sie getragen wird, für ein Unerkennbar-Werden durch die Smarte Technologie sorgt. Es ließe sich hier zugespitzt formulieren, dass erst die eigene Verdinglichung das eigentliche Ding daran hindert am Onlife-Körper aktiv zu werden. Es findet demnach auch hier eine Täuschung statt, die jedoch darauf beruht, dass sich das Vertrauen in die Mediasphäre als grundlegend ambivalent erweist. Das Verhältnis zwischen Onlife-Körper und Postmedien ist nämlich alles andere als harmonisch zu bezeichnen. Vielmehr ist es durchzogen von latentem Misstrauen, erschwerten Installationsprozessen und wechselseitig parasitär-konnotierter Bildlichkeit, die vorhandene Schnittstellen schnell zu potentiellen (Vertrauens-)Bruchstellen werden lassen. Daher umgibt den Onlife-Körper nicht selten das Gefühl eines Verlusts bzw. einer 'Über-handnahme', deren Ausmaß er immer nur erahnen kann. Grund hierfür ist nicht zuletzt die durch die Hybridisierung voranschreitende Normierung des Onlife-Körpers, der ja normiert werden muss, wenn sich Technik materialisieren können soll.⁷⁴⁵ Die Norm ist folglich (das) Programm, was dazu führt, dass der Onlife-Körper irgendwann unter Umständen nur noch in einem komplexen Wechselverhältnis mit normierenden Diskursen wahrgenommen und beurteilt werden kann. Denn die Norm kennzeichnet sich durch das allgemein Anerkannte und das Verbindliche und transferiert sich in den unterschiedlichen Netzwerkadern, wodurch Verbundenheit letztlich zur Verbindlichkeit wird.

Es gibt jedoch noch einen weiteren Aspekt, der zum ambivalenten Verhältnis zwischen Onlife-Körper und Mediasphäre beiträgt. Es ist dies, frei

743 Reckwitz: *Die Gesellschaft der Singularitäten*, S. 229.

744 Vgl. Sara Barnes: „Artist Designs Metal Jewelry to Block Facial Recognition Software from Tracking You“ https://mymodernmet.com/ewa-nowak-avoid-facial-recognition/?fbclid=IwAR2HV60KZemesksSyn7w8hkmmO-mxMb_moic9dw801bODPO7RrRsLA5j8yKE [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

745 Vgl. Böhme: *Invasive Technisierung*, S. 210.

nach Anders, die Tatsache, dass sich Medientechnik als permanente Ausstellung dessen erweist, was man *nicht* hat. Sie wird dadurch für viele zum Beweisstück eigener Insuffizienz und nicht zum Ankerpunkt eigener Kraft.⁷⁴⁶ Dies vor allem auch, da auch Postmedien Waren sind, die im Spannungsfeld aus erschwinglich und unerschwinglich zirkulieren und sich erst mit dem Onlife-Körper verbinden, wenn dieser sie gekauft hat. Ein funktionierender Onlife-Körper hängt so immer auch von der eigenen Kaufkraft ab und bleibt außen vor, wenn er diese nicht besitzt.

Um sich trotzdem seiner eigenen Wertigkeit versichern zu können, benötigt der Onlife-Körper immer wieder Referenzkörper, vor deren Folie er sich profilieren kann. Als solche sollen, aufbauend auf Baudrillard, die Leiche, das Tier und der Roboter gelten, da sie dem Anthropos nicht selten zu negativen Idealtypen von reduzierter Körperlichkeit werden. Diese drei sind nach Baudrillard die „phantastischen Reduktionen“, nach denen der Mensch „produziert und in die jeweiligen Systeme eingeschrieben wird.“⁷⁴⁷ Im Folgenden soll daher kurz auf jene Reduzierungen eingegangen werden, um anhand ihres Schattens den Onlife-Körper noch effizienter ins Licht rücken zu können.

Betrachtet man zunächst die Leiche, so erweist sich diese als wohl größte Konfrontation des Menschen mit der eigenen Sterblichkeit. Die Leiche ist Fleisch, Sehnen und Knochen und beginnt sich im Moment ihres Entstehens zu verflüchtigen. Mit ihr verbindet sich eine Unantastbarkeit, die mit jedem Augenblick voranzuschreiten scheint. Einerseits, da sie im Verschwinden begriffen ist und dadurch tatsächlich un(be)greiflich wird. Andererseits, da sie das ist, was man nicht anfassen will und mit dem (immer ausgehend von einer westlichen Tradition) auch nicht gespielt werden darf. Das macht sie bisweilen zum Abstoßenden, das abstrahiert und in Symbole (z.B. Urne, Grabstein etc.) überführt werden muss, damit die Aufmerksamkeit der Hinterbliebenen nicht richtungslos wird. Denn die Leiche wird immer auch verdeckt, da sie eine Extremform der Krankheit darstellt und als solche für das Verlieren und die Konsequenz von Schwäche steht. Daher gilt es möglichst wenig vom toten Körper zu

746 Vgl. Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen*, S. 27.

747 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 180.

sehen, da dieser vor allem auch die Nivellierung von Individualität und die Extraposition der Uniformität verdeutlicht.

Dies gilt freilich vordergründig für die leiblich-anwesende Leiche, die durch ihr kompromissloses Zurückfallen ins Fleischliche weder ignoriert noch ausgeblendet werden kann. Während die Leiche auf dem Bildschirm tendenziell zur Versicherung des eigenen Lebens dient, wird sie vor dem Bildschirm zum besonderen Schreckmoment, der sein Entsetzen einem direkten Angriff auf die Leibkörperlichkeit des Subjekts verdankt. Sie ist das Aussätzige, dem sich das Subjekt nicht aussetzen möchte, da von ihm eine mental-infektiöse Kraft ausgeht, der es nichts entgegenzusetzen weiß. Die Leiche ist damit das Negativum zu einer ehemals vorhandenen, funktionierenden Körperlichkeit.

Etwas anders verhält es sich mit dem Körper des Tieres, mit dem sich Konnotationen von Freiheit, Leistungsstärke, Spezialisierung sowie Sexualität verbinden. Dies gilt freilich vordergründig für das wilde Tier und nicht für das domestizierte oder das Nutztier. Alle drei sind jedoch das animalische Andere, dessen Prinzip der Mensch je nach Stimmung in sich wiederzuentdecken hofft oder das er gleichsam zu unterdrücken versucht. Dabei gestaltet sich das Verhältnis zwischen Mensch und Tier als markant widersprüchlich, da es immer zwischen einer Verniedlichung, einer Dämonisierung und einer Inanspruchnahme changiert, was das Tier letztlich zu einer Körperform werden lässt, die es zu dominieren gilt. Der Tierkörper ist so besehen auch der dominierte Körper, was jenen Trend des Kapitalismus aufgreift, biopolitisch zu sein, in dem Sinne, dass er auf die Kontrolle über alles Lebendige abzielt.⁷⁴⁸ Mit dem Tierkörper verbindet sich so einerseits Neid, sowohl auf eine, im Nietzsche'schen Sinne, Verhaftung des Tieres in der Gegenwärtigkeit als auch auf dessen körperliche Leistungsfähigkeit. Andererseits evoziert es jedoch auch die Furcht vor einer inneren sowie äußeren Bestie, die durch ihr pures Körpersein zum unberechenbaren Gegenüber zu werden droht.

Dieses Unberechenbare ist indes etwas, das dem Roboter als dritten jener Referenzkörper gänzlich zu fehlen scheint. Er ist das computierende

748 Vgl. Braidotti: *Posthumanismus*, S. 100.

Wesen, das sich nicht ablenken lässt von biologischen Seinszuständen und der von Baudrillard als „vollendete[s] Modell der funktionalen »Befreiung« des Körpers als Arbeitskraft“ sowie als „Extrapolation der absolut rationalen, asexuellen Produktivität“ beschrieben wird.⁷⁴⁹ Anders als das Tier oder die Leiche ist er also der Inbegriff von Produktivität und Leistung, die im Zeichen einer Nützlichkeit für das Subjekt steht. Er ist die Negation des Natürlichen, die sich in purer Arbeitskraft ummünzt und die weder als tot (die Leiche) noch als pur lebendig (das Tier) gelten darf. Mit ihm verbindet sich aber auch nicht selten die Angst vor der eigenen Körperlichkeit, vor Gefühlen und Verantwortung und schließlich auch vor dem Anderen an sich.⁷⁵⁰ Im Alltag räumt man ihm gerne einen Platz ein, zumindest solange, wie er den Menschen bei seinen Tätigkeiten unterstützt. Gängige Formen wären hier Roboter-Haustiere, Rettungsroboter, OP-Roboter oder Rasenmähroboter, die allesamt als materielle Verdinglichung von menschlichen Aufgabenbereichen erscheinen. Er ist in diesem Sinne eine Hilfsform, deren destruktives Potential jedoch schon immer mitgedacht wird. Außerdem ist er weitaus mehr als jener bloße Automat, der einen lebendigen Menschenleib durch einen toten Maschinenkörper imitiert,⁷⁵¹ denn er trägt mit seiner Software ein variierendes Prinzip in sich, das sich besonders in Zeiten von künstlicher Intelligenz, Deep Learning und maschinellem Lernen ähnlich verflüchtigt wie die Leiche.

Alle drei, die Leiche, das Tier und der Roboter besitzen auf den ersten Blick so eine eindeutige Körperlichkeit, wodurch sie alle drei zum Fluchtziel werden für den an seinen Differenzen scheiternden Anthropos. Das Tod-Sein, das Tier-Sein und das Maschine-Sein sind Lebensformen, die der Mensch aber auch entmachtet sowie kontrolliert und denen er einen festen Platz zuweist. In diesem Sinne sind sie gleich jenen unheimlichen Toten, die im Sinne Machos zurückkehren dürfen, um wegbleiben zu

749 Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 180.

750 Vgl. Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 236.

751 Vgl. hierzu u.a. Roland Innerhofer: „Die technische Modernisierung des künstlichen Menschen in der Literatur zwischen 1800 und 1900“, in: Bernd Flessner (Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur*, Freiburg im Breisgau 2000, S. 69-99.

können.⁷⁵² Sie sind aber auch reduzierte Lebensformen, deren Wert sich lediglich nach der Nützlichkeit für den Menschen bemisst. Dies vor allem auch, da alle drei in gewisser Weise zur Aufrechterhaltung der leibkörperlichen Integrität des Subjekts dienen. So ist die Leiche, zumindest solange ihr Status erst vor kurzem eingetreten ist, vor allem auch Organlager, in dem wertvolle Körperteile vorrätig sind. Ähnlich verhält es sich mit dem Tier, das insbesondere im Zuge von Xenotransplantationen zum Wirt des Menschen wird. Zwar liefert die Maschine in diesem Zusammenhang kein organisches Material, mithilfe dessen das Subjekt seine Einheit wieder generieren kann, jedoch dürfte im Lichte der Prothetik deutlich geworden sein, dass Maschinen eine große Bedeutung als Bauteile für den menschlichen Onlife-Körper zukommt.

Alle drei erweisen sich so besehen als Projektionsflächen, mit deren Hilfe das Subjekt seine Möglichkeiten auslotet und deren Nutzbarmachung es mithilfe einer Strategie der Abwertung rechtfertigt. Aufgrund ihrer Reduzierung sind es darüber hinaus eindeutige Körper respektive beschränkte Zustände, die in ihren plakativen Portraits jegliche Vagheit nivellieren, wodurch sie einer Gegenüberstellung mit dem digitalen Subjekt kaum je standhalten können. Das digitale Subjekt versteht sich nicht als Variation des Gleichen und Schlichten, sondern als Wesen mit unermesslicher Eigenkomplexität, die sich immer mehr in einem konkreten Onlife-Körper widerzuspiegeln beginnt. Produktivster Referenzkörper bleibt ihm die Maschine, denn nur in ihr sieht er das Potenzial, mehr zu sein, als er es gegenwärtig ist. Während das Tier den Körper der Vergangenheit darstellt und die Leiche den Körper einer drohenden Zukunft, ist die Maschine, vor allem aufgrund der sich um sie rankenden Mythen, der Körper der Verheißung, mit dessen Hilfe man die eigene Optimierung bis hin zur eigenen Evolution selbst in Angriff nehmen kann. Als solcher rückt er in besonderem Maße in den Fokus der Gegenwart, da er dem Subjekt zahlreiche Offerten für Wahrnehmung, Wunsch und Traum bietet. Inwiefern sich der Onlife-Körper im Zuge dieses 'Hypes der Maschine' verändert und welche Angriffspunkte er selbst wiederum hierfür hinnehmen muss soll im Folgenden erörtert werden.

752 Vgl. Macho: „Vom Skandal der Abwesenheit“, S. 424.

2.3.2 Reality is Spam: Self-Tracking, Lifelogging und digitale Datenkörper

Dass das digitale Subjekt eine Affinität zu seinen Daten hegt, wurde in den letzten Jahren immer wieder hervorgehoben. So spricht Damberger beispielsweise von einer Transformation hin zu einer *“datafication of everything”*⁷⁵³, Simanowski von einer sogenannten „Data Love“⁷⁵⁴ und Basulto vom neuen Menschbild des Datasexuellen, der gemäß des Mottos *“the bigger the data, the sexier it becomes”* seinen Lebensalltag gestaltet.⁷⁵⁵ Doch wieviel zählt das digitale Subjekt und welche Auswirkungen ergeben sich daraus für den Onlife-Körper?

Geht man davon aus, dass einen Körper wahrzunehmen immer auch eine Machtausübung über diesen Körper bedeutet, so wird schnell deutlich, woraus sich die Faszination an den Daten nicht zuletzt speist. Daten versprechen Kontrolle in Form von Durchschnittswerten und Verhaltensmustern, welche selbst wiederum Prognosen erlauben und Präventionen ermöglichen sollen.⁷⁵⁶ Ihr Ziel ist folglich das Erkennen einer Norm sowie das frühzeitige Erkennen einer Abweichung von selbiger, zum Zwecke eines geregelten Ablaufs der Dinge und Körper. Daten beurteilen, vermessen und erklären Offline-Körper und sind so mittlerweile längst zur Grundvoraussetzung für jegliche Art von Feedback geworden.⁷⁵⁷ Das digitale Subjekt erzeugt sie mithilfe seiner medialen Manifestationen und hegt dabei meist die Überzeugung, dass es zwischen seinem Offline-Körper und den Daten „einen jederzeit verlässlichen, gewissermaßen natürlichen Übersetzungscode“ geben müsse.⁷⁵⁸ Besonders im Umfeld des Self-Trackings und der Quantified-Self-Bewegung, deren Credo bekanntermaßen *‘Self Knowledge through Numbers’* lautet, verspricht man sich von diesem Übersetzungscode eine Wahrheit über das eigene Selbst, die wegführt von einem bloßen Verlassen-Müssen auf „das dunkle, amorphe

753 Damberger: „Death...Is Just the Beginning“, S. 187.

754 Simanowski: *Data Love*, S. 30.

755 Vgl. Dominic Basulto: „Meet the Urban Datasexual“, <https://bigthink.com/innovation/meet-the-urban-datasexual> [zuletzt aufgerufen am 09.09.19].

756 Vgl. Simanowski: *Data Love*, S. 107.

757 Vgl. Simon Schaupp: *Digitale Selbstüberwachung: Self-Tracking im kybernetischen Kapitalismus*, Heidelberg 2016, S. 110.

758 Bernhard: *Komplizen des Erkennungsdienstes*, S. 102.

Innere eines ›Körpergefühls‹“ und hinführt „ins Licht der Zahlen und Kurven“. ⁷⁵⁹ Die Annahme, dass dieser Prozess von Störgeräuschen, Irrtümern oder Fehllektüren begleitet sein könnte, wird in der Regel nicht verfolgt. Vielmehr erzeugt die Durchleuchtung eigener Körperprozesse einen zunehmenden Willen zur Registrierung (sei es in Sozialen Netzwerken oder im Rahmen sogenannter Health Apps), da man sich Einblicke erhofft, die man nicht erst durch Spüren und Erfahren langwierig herausarbeiten muss, sondern die einem, ähnlich wie die neusten Nachrichten, portioniert und individuell aufbereitet präsentiert werden. Dabei erwartet das digitale Subjekt neben einem gewissen Maß an Objektivität und Neutralität die Möglichkeit zur eigenen Formbarkeit entsprechend der errechneten Parameter, die es ihm erlauben, eigene Leistung über eine produzierte Körperlichkeit auszudrücken. Dies geschieht hierbei meist im Sport mit Hilfe von Devices wie Smartwatches (z.B. Fitbit, Jawbone, Sony Smartband etc.), Health Apps (z.B. Runtastic, WeightWatchers etc.), Daumen Clips zur Messung der Sauerstoffsättigung des Blutes oder Airflow-Sensoren, die den Atemfluss vor Mund und Nase erkennen. Wichtiges Moment ist hierbei der Vergleich mit anderen, da durch ihn die unablässige Publizierung eines körperlichen Ideals sichtbar wird. Aus diesem Grund laden Soziale Netzwerke immer wieder zur Relationenbildung ein, indem sie das digitale Subjekt in eine Schleife aus Selbstvermessung, Rückkoppelung sowie Selbstoptimierung einbinden und dadurch die Faszination an jenem 'homo calculans' steigern, der innerhalb der Infosphäre zu einem Schlüsselbild für Erfolg und Leistung geworden ist. Ihm gegenüber steht hier freilich der digitale Versager wie ihn Selke als neue dominante Sozialfigur in Aussicht stellt, und der sich nicht nur im Konflikt und in Konkurrenz mit anderen befindet, sondern vor allem mit sich selbst. ⁷⁶⁰

Der Onlife-Körper wird hierbei zu einem gemachten Körper, der erholt und gestärkt seinem Alltag gegenüberzutreten soll und den es in erster Linie kalkulierbar zu halten gilt. Mehr noch als der Offline-Körper vor ihm ist er der Körper des Enhancement, der sich nicht davor scheut, Methoden einer genetischen, medizinischen, neuro- und ganz allgemein

759 Ebd.

760 Vgl. Selke: *Lifeloggging*, S. 22.

technischen Optimierung anzuwenden, um sein Substituierbarkeitspotenzial⁷⁶¹ so gering wie möglich zu halten. Sein Update ist die Korrektur, sein News-Feed das Feedback seiner medialen Manifestationen.

In diesem Sinne ist der Onlife-Körper nicht mehr der ausdrückliche Körper, sondern der ausgedruckte Körper, den man versucht eindeutig zu halten, indem man ihn unter das Postulat der generierten Daten stellt. Schweigsam wird er dadurch schon allein deswegen, da ihm jeder Ausdruck durch statistische Visualisierung abgenommen wird. Was Metz und Seeßlen für den Mensch der nahen Zukunft prognostizieren, nämlich dass dieser seine Umwelt nicht mehr höre, sondern nur noch abhöre, lässt sich hier auf den Onlife-Körper übertragen.⁷⁶² Denn auch der Onlife-Körper wird seiner Sprache in gewissem Sinne beraubt, da die Statistik alles wegfiltert, was dissonant wäre, wodurch er nur mehr als Nenner unter der Dominanz eines unablässig wachsenden Zählers erscheint. Während der Onlife-Körper für die medialen Manifestationen ergo immer augenscheinlicher wird, verschwindet er vor den Augen des Subjekts in die Opakheit der eigenen, physiologischen Infrastruktur. So wird er zum blauen Punkt im Navigationsgerät, zum messbaren Pulsschlag oder zur Zahl innerhalb eines Rankings, wodurch er in diesem Umfeld immer auch zum gerankten, registrierten und sich anhand eines Profils profilierenden Körper wird. Während er in Form des Online-Körpers einem piktoralen Zwang unterliegt, unablässig zum Bild zu werden, so unterliegt er in Form des Onlife-Körpers dem numerischen Zwang, sich andauernd ein Bild von sich selbst zu machen.

Eine Möglichkeit dies zu tun ist das sogenannte Lifelogging, worunter man die unbegrenzte Speicherung des gesamten Lebens in Form von Fotos, Videos, medizinischen Daten und Erlebnisdaten jeglicher inhaltlicher Richtung versteht.⁷⁶³ Realisiert wird dies zumeist via Lifelogging-Kameras, die direkt an der Kleidung getragen werden und die als eine Art

761 Vgl. zum Begriff des 'Substituierbarkeitspotenzials' u.a. Dierk Spreen: „Politische Ökonomie nach dem Menschen: Die transhumane Herausforderung“, in: Dierke Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Rüter (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 15-62, hier: S. 30.

762 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 97.

763 Vgl. Selke: „Die Spur zum Menschen wird blasser“, S. 26.

Gedächtnisersatz bzw. eine Gedächtniserweiterung fungieren.⁷⁶⁴ Sie sind in diesem Sinne prototypische Postmedien, da sie im Alltag mit dem Onlife-Körper verschmelzen und seine Fähigkeiten, in diesem Fall seine Erinnerungsfähigkeit, erweitern. Die Motive für die Nutzung dieser digitalen Erinnerungsmedien sind hier nicht selten die gleichen, die auch für ihre analogen Vorgänger galten, nämlich das Aufnehmen und Speichern der Erfahrungen und der daran anschließende Versuch einer Ordnung des Erlebten.⁷⁶⁵ Was hier greift ist folglich jenes alte Muster, durch das das Subjekt „aus dem »Profanen« des Alltags in der erinnernden Rückschau das »Heilige« der Lebensbilanz“⁷⁶⁶ zu gestalten sucht.

Mehr noch als andere Erinnerungsmedien zeugt das Lifelogging jedoch von einem deutlich tiefergehenden Misstrauen dem eigenen Offline-Körper gegenüber. Insbesondere die Fähigkeit des probaten Erinnerns wird ihm hier in Abrede gestellt, denn diese lässt sich nicht mit einer computerartigen Speicherfunktion in Einklang bringen. Leonard Shelby formuliert dies in *Memento*, einem der bekanntesten Bewusstseinsfilme, wie folgt: „Memory's not perfect. It's not even that good. [...] Look, memory can change the shape of a room. It can change the color of a car and memories can be distorted. They're just an interpretation. They're not a record. They're irrelevant if you have the facts.“⁷⁶⁷

Ähnlich wie die Geburt und der Tod also Ereignisse auf dem Feld der Erfahrung von anderen sind, ist auch das Gedächtnis keine Domäne des Ichs, insofern es sich nicht verlässlich kontrollieren lässt.⁷⁶⁸ „Ein treues Gedächtnis bildet sich ein, die Welt zu gewinnen, aber in Wahrheit verliert es sie.“⁷⁶⁹, so Meyer-Drawe und auch Demuth hält fest: „Das Gedächtnis ist dynamisch, es verändert sich sowohl aktiv im Blick auf das,

764 Vgl. zur Geschichte von Lifelogging Kameras u.a. Selke: *Lifelogging*, S. 45-46.

765 Vgl. Stefan Selke: „Der editierte Mensch: Vom Mythos digitalisierter Totalerinnerung durch Lifelogging-Systeme“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten aus interdisziplinärer Perspektive: Weiter Beiträge zur Zukunft der Medien*, Hannover 2010, S. 99-125, hier: S. 106.

766 Ebd.

767 *Memento* (2000, Christopher Nolan).

768 Vgl. Meyer-Drawe: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, S. 150-151.

769 Ebd., S. 157.

was erinnert wird, wie auch auf die Zukunft, deren Zielen und Aufgaben es sich produktiv anpasst, und das zumeist sogar unbewusst.“⁷⁷⁰

Während Erinnerung im Lichte der Selbstvermessung ergo auf Grundlage einer situativen Überhöhung geschieht, verspricht Lifelogging ein Erinnern, das nicht selektiv und somit auch nicht diskriminierend ist.⁷⁷¹ Es verspricht eben jene harten Fakten, die der Onlife-Körper in der Regel nicht zu geben imstande ist. Gleichzeitig ist Lifelogging jedoch auch die Automatisierung einer Online-Körper-Produktion, die, obgleich Lifelogger in der Regel um sich selbst kreisen, nicht selten vor allem ihre Mitmenschen zum Bildinhalt haben.⁷⁷² Inwiefern es sich hierbei jedoch tatsächlich um ein Erinnern im eigentlichen Sinne handelt ist äußerst fraglich, da es weniger um ein wirkliches Erinnern als vielmehr um ein ganz bestimmtes Sicherheitsbedürfnis zu gehen scheint. Es ist dies das Bedürfnis des digitalen Subjekts, etwas jederzeit abrufbar und zur Verfügung haben zu wollen, wenngleich eine konkrete Nutzung nicht unbedingt vorgesehen ist. In den Fokus rückt hier eine Affinität zur Eventualität, auf die es in sämtlichen Ausführungen vorbereitet zu sein gilt. Die Hoffnung auf eine lückenlose Archivierung ist dabei jedoch eine, die der Offline-Körper auch ohne technischen Einsatz durchaus erfüllen kann. Er selbst ist ja ein unentwegt aufzeichnendes mediales Organ, in dem sich unser ganzes Leben in Form von Erinnerungsstrukturen niederschlägt. Das digitale Subjekt verliert jedoch zunehmend seine Fähigkeit, einen Zugang zu diesem Körpergedächtnis zu finden und es entsprechend auszuwerten. Besonders im Hinblick auf ein fluides, sich stetig wandelndes Körperverständnis wird dieses Unternehmen zusätzlich erschwert.

Doch Erinnern ist Suchen, ist assoziativ, selektiv und bisweilen obsessiv, und ein lebendiger Prozess, der weit von einer geordneten Archivstruktur entfernt ist. Jedoch soll hier nicht behauptet werden, dass Erinnern allein eine Domäne des Offline-Körpers wäre, denn dieser hat sich gemäß Selke hierfür schon immer bestimmter Medien bedient:

⁷⁷⁰ Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 111.

⁷⁷¹ Vgl. Selke: „Der editierte Mensch“, S. 109-110.

⁷⁷² Vgl. Selke: *Lifelogging*, S. 38.

Die menschliche Erinnerung ist voraussetzungsvoll: Einerseits ist sie abhängig vom menschlichen Erinnerungsvermögen und andererseits von den Erinnerungsinhalten, die von Medien vorrätig gehalten werden. Erinnerung war also immer schon eine hybride Leistung. Ein Teil wurde vom Menschen erbracht, ein anderer von Technologien. Menschen und Medien koexistierten in ständiger Wechselwirkung.⁷⁷³

Mehr noch beginnt mittlerweile die Dingwelt selbst eine Form der Erinnerungskultur zu entwickeln, von der die des Subjekts nicht unbeeinflusst bleiben wird. Thing Logging lautet hier das Stichwort und benennt einen Trend, der den Lebenszyklus von Dingen sichtbar machen will, indem jedes Ding eine URL bekommt und eindeutig zugeordnet werden kann.⁷⁷⁴ Durch Thing Logging lassen sich ergo alle Dinge, die den Onlife-Körper tagtäglich umgeben, zu einer „sprechenden Ökosphäre“⁷⁷⁵ zusammenfassen. Ein Beispiel hierfür wäre unter anderem die Onlineplattform *Tales of Things*, auf welcher man Erinnerungen zu bestimmten Objekten teilen kann. „Tales of Things – where everything has its memory“, so der Leitspruch der Plattform.⁷⁷⁶

Ein anderes Beispiel ist die Seite *BookCrossing*, die sich nach eigenen Angaben als „Bibliothek für die ganze Welt“ versteht und es ermöglicht, Bücher zu kennzeichnen, zu teilen und zu verfolgen. Dies geschieht auf Basis eines Onlinearchiv- und Verfolgungssystems, das es via einer einmaligen BookCrossing IDentifizierungsnummer ermöglicht, Kommentare zum Fundort sowie zum Inhalt des Buches im Netz zu hinterlassen. Das erklärte Ziel ist hierbei, Bücher zu lesen und freizulassen und so Menschen über geteilte Erinnerungen miteinander zu verbinden.⁷⁷⁷

Ein erstes Produkt aus der Forschung zu sogenannten 'neuen sentimental Dingen' ist hingegen das *Family Archive System*. Gemäß Selke werden hierbei alle digitalen Fotos einer Familie in einer Art Möbelstück gespeichert, das an einem zentralen Ort in der Wohnung aufgestellt wird.

773 Ebd., S. 134-135.

774 Ebd., S. 310.

775 Ebd.

776 Vgl. <http://talesofthings.com/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

777 <https://www.bookcrossing.com/about> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

Auf diese Weise entstehe laut Selke ein „hybrider Erinnerungsschrein, der das Beste aus beiden Welten, der physischen und der digitalen“ vereine.⁷⁷⁸

In allen drei Beispielen zeigt sich der Drang des digitalen Subjekts, eine als stumm empfundene Dingwelt sprechen zu lassen und ihr dadurch ein Gesicht (nämlich das eigene) zu verleihen. Worum es hier geht ist folglich die Schaffung eines materiellen Gegenübers, von dem man sich erhofft, dass er einem etwas erzählen möge über das eigene (Er-)Leben. Es zeigt sich aber auch eine gewisse Nostalgie, die sich darum bemüht, das Analoge nicht gänzlich zu verlieren, sondern es im Lichte der Digitalisierung zu modifizieren respektive zu rekapitulieren. Das Recht auf das Analoge verdichtet sich so zunehmend in Form bestimmter Einzelstücke, die entweder digital erweitert oder nostalgisch erhalten werden. Der Onlife-Körper wiederum bewegt sich hier gleichsam selbst in einem Wechselspiel aus Nostalgie und Progression, da er im doppelten Wortsinn als Körper des Aufbruchs bezeichnet werden kann. Einerseits, da er bisherige Körpergrenzen aufzubrechen beginnt und andererseits, da er dadurch selbst im Aufbruch (zu etwas Neuem) befindlich ist. Er ist aber auch der Körper des Widerspruchs, da er widersprüchliche Komponenten versammelt und damit dem eigenen Gegebensein zunehmend selbst widerspricht.

Dies alles sind Tendenzen, die sich bereits in der vorangehenden Körpergeschichte zeigen, denn die Bereitschaft, sich etwas gegeben sein zu lassen, gehörte wohl noch nie zu den großen Stärken des europäischen Anthropos und dient ihm dadurch seit jeher als Antriebsmotor technischer Entwicklertätigkeit. Im Umfeld des Onlife-Körpers verdichten sich diese Tendenzen jedoch, wodurch selbiger zu einem Körper wird, den man in Angriff nimmt. Angegriffen werden hierbei nicht nur seine selbstwertdienlichen Grenzen, sondern in besonderem Maße auch seine ursprüngliche Verlässlichkeit, die sich im Zuge des Übergangs vom eigenleiblichen Spüren hin zum Sehen bzw. Ablesen von Daten mehr und mehr verflüchtigt. Der durch numerische Schnitte erzeugte Onlife-Körper erscheint insbesondere im Umfeld von Quantified Self so als Datenpräparat, das für eine technische Weiterbearbeitung zugänglich gemacht

⁷⁷⁸ Vgl. Selke: *Lifeloggung*, S. 311-312.

werden soll. Man könnte hier wie Rötzer es tut von einer gegenwärtigen „Verachtung des Biologischen“ sprechen, die sich paradoxerweise in einer gleichzeitig gesteigerten Wertschätzung des Onlife-Körpers widerspiegelt, welcher im Vergleich zur Maschine eine konträre Bewegungsrichtung einnimmt: „Sind alle Maschinen auf Beschleunigung angelegt, so geht es beim eigenen Leib derzeit noch um Aufhalten, Hinausschieben, Verzögern, Ersetzen, kurz: um das Verhindern des Älterwerdens.“⁷⁷⁹

Doch eine reine Quantifizierung von Lebenszeit führt nicht automatisch zu einer gesteigerten Lebensqualität, wovon innerhalb der Quantified Self Bewegung jedoch ausgegangen wird. Täglich nutzen, trainieren, perfektionieren und erschöpfen ihre Anhänger den Onlife-Körper als Instrument, um Ziele zu erreichen, Hindernisse zu überwinden oder um visuell, haptisch oder olfaktorisch in außergewöhnlicher Weise zu rezipieren. Der Onlife-Körper wird so der Körper, der mehr sein will, der, wenn er nichts aus sich macht, gleichsam selbst entmachtet ist. Er spendet Daten wie Blut und macht sich via seiner Apps gleich selbst zum kompetenten Auswerter. Besonders in der Sozialfigur des Self-Trackers werden ihm Schicksal und Zufall zur Qual, da sie in seiner buchhalterischen Quantifizierung des Selbst nicht aufgehen. Er ist das Subjekt des kybernetischen Kapitalismus wie ihn Schaupp, aufbauend auf Kevin Robins, Frank Webster sowie Norbert Wiener, beschreibt und das als solches seinen Onlife-Körper zwar für hochkomplex hält, ihn gleichzeitig jedoch wie eine berechenbare Maschine behandelt.⁷⁸⁰

Der Self-Tracker wird so bisweilen zum mit invasiven Technologien über-rüsteten Gesunden, der sich auf die Jagd begibt nach biologischen und körperlichen Mängeln.⁷⁸¹ Er wird zu eben jenem Subjekt, das gemäß Loh nicht mehr enden kann, wodurch es irgendwann nicht mehr weiß, wie das Anfangen geht.⁷⁸² 'Interruption is the new beginning' – so ließe sich die Mentalität der Self-Tracker, Datasexuellen und Lifelogger zusammenfassen, da ihre Spurensuche nur noch die Unterbrechung, aber keinen

779 Rötzer: „Von digitalen Träumereien, materiellen Wirklichkeiten und der Hoffnung auf den Zufall“, S. 115-116.

780 Vgl. Schaupp: *Digitale Selbstüberwachung*, S. 87-92.

781 Vgl. Selke: „Die Spur zum Menschen wird blasser“, S. 23-24.

782 Vgl. Janina Loh: *Trans- und Posthumanismus: Zur Einführung*, Hamburg 2018, S. 46.

Neuanfang mehr kennt. Im Sinne Kampers gehen Self-Tracker folglich von der Fülle zur Leere, von der Präsenz zur Absenz, da sie nicht weiterhin spüren, wie sie körperlich in der Welt sind, sondern nur noch rechnen, zählen und computieren.⁷⁸³

Der Self-Tracker wird so zum Rezipienten seines eigenen Onlife-Körpers, da ihn dieser mit sämtlichen Informationen versorgt, die ihn interessieren. Er wird aber auch zum Fetischisten, da sich sein optimierendes Begehren immer nur an Körperteildaten bindet, die ihn davon ablenken, dass sein Offline-Körper über den quälenden Status eines Ablaufproduktes verfügt. Beschreibt Kamper das Bildermachen noch als Körpertöten, so lässt sich auch die Datafizierung des Self-Trackers als ein solches bezeichnen.⁷⁸⁴ Der Self-Tracker hofft die Kontrolle über seinen Offline-Körper mithilfe eines gemessenen Onlife-Körpers wiederzuerlangen, da er weder die Ungewissheit seiner Körperräume erträgt noch deren unausgeschöpftes Potential. Wie dem Lifelogger erscheint ihm die Welt nur in Abschattungen seiner selbst, was beide unter Umständen zum deutlicheren Narzissten werden lässt als dies für den digitalen Flaneur behauptet werden konnte. Hinter allen dreien steht jedoch, mit Simanowski gesprochen, jene „Angst vor dem eigenen Erleben“⁷⁸⁵ und insbesondere vor dem eigenen Erleiden.

Der Onlife-Körper ist unter diesem Aspekt betrachtet auch der überaus ängstliche Körper, der, weil er sich selbst nicht mehr versteht, kein Verständnis mehr erwarten kann. Im einen Moment wird er idealisiert und ästhetisch verklärt, nur um im nächsten als bedrohliche Biologie zu gelten, gegen deren Verfallsprinzip sich das digitale Subjekt mit unermesslicher Anstrengung stemmen muss: Denn durch die eigene Berechenbarkeit, wird der Onlife-Körper zumindest vordergründig erst zurechnungsfähig. Self-Tracking ist demnach durchaus eine Form des In-Beziehung-Tretens mit der eigenen Organik, wohingegen sich Lifelogging einer anderen Faszination verschrieben zu haben scheint. Zugrunde liegt diesem nämlich die Sehnsucht nach einem Datenkörper, den man beliebig von allen Seiten, Perspektiven und Winkeln beleuchten kann. Ein solcher

783 Vgl. Kamper: *Die Ästhetik der Abwesenheit*, S. 7.

784 Vgl., ebd., S. 23.

785 Simanowski: *Facebook-Gesellschaft*, S. 18.

Datenkörper lässt sich nur mithilfe des Onlife-Körpers realisieren, da nur eine dauerhafte Bindung an mediale Messgeräte eine Vollständigkeit erzeugt, die einem solchen gerecht werden kann. Denkt man einen derartigen Datenkörper konsequent weiter, so wird dieser zur Utopie völliger Selbsttransparenz, denn alles sehen bedeutet nichts mehr sehen. Diese völlige Selbsttransparenz ist indes etwas, das dem Subjekt seit jeher verwehrt ist, denn durch „[...] die menschliche Psyche geht also ein Riss, der das Ich nicht mit sich übereinstimmen lässt. Dieser fundamentale Riss macht die Selbsttransparenz unmöglich.“⁷⁸⁶

Die Utopie der Selbsttransparenz ist folglich eine Utopie des Verschwindens, die jener Vorstellung Braidottis von einem Aufgehenwollen des Individuums recht nahe kommt: „Wonach wir Menschen in Wahrheit verlangen, ist das Aufgehen in diesem generativen Werden, das auf dem Verlieren, Vergehen und Zerschneiden des individuell-vereinzelteten Ich beruht. Das Ideal wäre, nur Erinnerungen mitzunehmen und nur Spuren zu hinterlassen.“⁷⁸⁷

Dem Onlife-Körper, so beginnt sich zu zeigen, kann hier ebenso wie der Hybridisierung von Mensch und Medium also von zwei Seiten begegnet werden. Erstens von Seiten einer Technisierung des Menschen, der durch das Verwachsen mit seinen medialen Manifestationen zunehmend maschineller wird. Aus dieser Perspektive betrachtet stellt sich der Onlife-Körper als Offline-Körper plus Medien dar, der jedoch den Schwerpunkt seiner Biologie beibehält. In diesem Onlife-Körper überwiegt das organische Prinzip, in das sich die medialen Manifestationen integrieren.

Er kann zweitens aber auch von Seiten einer Anthropomorphisierung der Technik erfasst werden, die durch den Hybridisierungsprozess in und am Offline-Körper menschlicher wird. Dies vornehmlich, indem das Subjekt (beispielsweise durch Lifelogging oder partielles Lifelogging) seinem Offline-Körper eine große Anzahl an Schnittstellen ins Netz bereitstellt, wodurch mehr Daten in Form von produzierten Datenkörpern ins Medium transferiert werden können. Der Onlife-Körper erweist sich in diesem Fall als primär medialer Datenkörper, der sich in Form von

⁷⁸⁶ Han: *Transparenzgesellschaft*, S. 9.

⁷⁸⁷ Braidotti: *Posthumanismus*, S. 139.

Körperdaten im Netz anreichert. Das biologische Substrat verflüchtigt sich hierbei im Transfer in Bits und Bytes.

Der Onlife-Körper ist so folglich nicht nur der durch Technisierung, Medialisierung sowie Hybridisierung entstehende Medien-Körper, sondern auch das sich hierbei absplattende Körper-Medium, das in Ergänzung zu ersterem auftritt. Beide bilden hierbei einen corpo-medialen Verbund, in dem sich einzelne Komponenten von Offline-, Online- sowie Onlife-Körper miteinander verbinden, sich wechselseitig nähren und gegenseitig in Anspruch nehmen können. Biologische Körper, Pixelkörper sowie Datenkörper werden dadurch zu einer zunehmend transversalen Struktur, die in Anlehnung an Stollfuß Begriff des hybriden Gewebes als ein ebensolches bezeichnet werden soll. Dadurch erscheint der Onlife-Körper selbst als Struktur des Übergangs respektive als Prozess des Sich-Übertragens, der sich entlang zahlreicher Schnittstellen konturiert, um sich im nächsten Moment an eben jenen Schnittstellen wieder zu verflüchtigen. Er ist aber auch der angeschlossene Körper, der dem Subjekt mehr Sicherheit durch Berechenbarkeit in Aussicht stellt und ihm ein progredientes Schöpferum am Ich verspricht. In dieser Funktion ist der Onlife-Körper nicht zuletzt ein Konzept, eine Vorstellung von einer konnektiven Körperlichkeit gemäß einer digitalen Subjektivität, die ihre Existenz von einer Medientechnik her denkt, die nicht selten dezidiert maschinenmythisch operiert.

Der Onlife-Körper wird dadurch zu einem Biomedium im Demuth'schen Sinne, da er sich „in einem rückkoppelnden System aus Wahrnehmung, Handeln und Intelligenz“ wiederfindet, das „so künstlich wie menschlich ist und in dem wir stets ein inklusiver Organismus sind“.⁷⁸⁸ Als „Medieninstallation aus Fleisch und elektronischer Mitwelt“⁷⁸⁹ bewegt sich der Onlife-Körper so in einem Umfeld komplexer Zusammenhänge, bevölkert von humanoiden Robotern, Co-Bots, lernfähigen Programmen, autonomer Mobilität sowie dem Internet der Dinge. Er bewegt sich gleichsam aber auch in einer Umgebung aus Referenz- und Krisenkörpern, die sich im Zuge seiner Virtualisierung, Modifizierung und Multiplizierung

⁷⁸⁸ Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 141-142.

⁷⁸⁹ Ebd.

zu jenen Anderen verdichten, die es je nach Geisteshaltung zu verdrängen, zu verändern oder zu entwickeln gilt. Nicht selten erweisen sich jene Andere als Körper respektive Identitäten, die beliebig formbar und multiplizierbar in Erscheinung treten können und als solche jenseits einer 'natürlichen' Evolution operieren. Sie sind Produkte des Bioengineering, der Artificial Life- und Artificial Biology-Forschung, des Extropianismus, des Trans- und Posthumanismus sowie von genmanipulativen Verfahren und bilden je nach Darstellungsform eine evolutionäre Unter- oder Oberschicht aus. Die dabei entstehenden Onlife-Körper verfügen so über eine Vielzahl an Erscheinungsbildern, die im Wechselspiel aus Simulation, Manipulation und Installation immer wieder neue Spielarten ausbilden, denen letztlich aber ein Aspekt gemein ist: das Abwenden von der Widerständigkeit der eigenen Materialität.

2.3.3 Life beyond the body: Postmodern(d)e Krisenkörper und kritische Post-Körper

Waren einst die Gedanken frei, so sind es jetzt die Körper, denn im Grunde ist die Abkehr von der eigenen Materialität eine Hinwendung zur Freiheit der Form. Der Offline-Körper wird zur Leerstelle, die gefüllt wird mit zahlreichen Onlife-Körper-Platzhaltern, welche sich schillernd um den Offline-Körper bewegen und jenen miteinbinden in die vielfältigen Netzstrukturen seiner Mediasphäre. Mensch und Medium bilden hierbei gemeinsam bewohnte Felder aus, wodurch sich der Mensch schrittweise von der Bindung seiner Intelligenz an ein Subjekt verabschieden muss.⁷⁹⁰ „Er muss mehr in Feldern und Räumen denken als in Orten und verschiedenen Ich's.“, so Metz und Seeßlen. Die daraus emporsteigenden uneindeutigen, pluralen und fluiden Identitäten erscheinen im Lichte eines kritischen Posthumanismus, wie Loh ihn definiert, hierbei durchaus als mögliche Abkehr von ethnischen und kulturellen sowie von Gender- und Arten-Grenzen.⁷⁹¹ Sie bringen aber auch etwas hervor, das aufbauend auf Demuth als eine Kultur der Monster bezeichnet werden

790 Vgl. Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 335.

791 Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, S. 137-162.

soll,⁷⁹² innerhalb welcher die mannigfaltigen Onlife-Körper nicht selten dezidiert als Krisenkörper erscheinen.

Als Krisenkörper sollen hierbei jene technologisch, chemisch oder medizinisch angerichteten Menschen verstanden werden, die sich von einem Konzept der Ganzheit verabschieden und dadurch ein Mischwesen ausbilden.⁷⁹³ Aufbauend auf Goodall können hier beispielsweise der elektrische sowie der genetische Körper des *Fin de Siècle* genannt werden,⁷⁹⁴ aber auch der Cyborg stellt als bekanntestes Mischwesen einen Krisenkörper dar. Der ursprünglich von Manfred E. Clynes und Nathan S. Cline in dem Artikel „Cyborgs and Space“ in der Zeitschrift *Astronautics* eingeführte Begriff sollte die Verschmelzung von einem menschlichen Organismus mit Technologien, die den Menschen auf ein Leben im Weltraum vorbereiten, beschreiben.⁷⁹⁵ Als ursprünglich für das All und seine Herausforderungen spezifisch modifizierter Mensch, ist der Cyborg mittlerweile jedoch längst inmitten der terrestrischen Gesellschaft angekommen. So erscheint er mittlerweile primär als ein technologisch modifizierter sowie optimierter Mensch, der seine Modifizierung bisweilen selbst in Angriff nimmt. Prominente Beispiele wie Kevin Warwick, Steve Mann oder Neil Harbisson geraten hier ebenso in den Fokus wie das digitale Subjekt selbst, das ebenfalls mit unterschiedlichen Potenzialen der eigenen Cyborgisierung spielt. An kategorischen Einordnungen fehlt es hierbei nicht. So definiert Warwick, der sich selbst, neben anderen wohlgermerkt, als erster Cyborg ausweist, Cyborgs wie folgt:

My own definition is that a cyborg is something that is part-animal, part-machine, and whose capabilities are extended beyond normal limits. This [...] includes creatures other than humans. It allows for mental upgrades as well as physical upgrades and allows the extension to go beyond the normal limits of either the animal or the machine. I can't really see that it includes wearing a

792 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 93.

793 Vgl. Metz, Seeßlen: *Wir Untot!*, S. 17.

794 Vgl. Goodall: „Unter Strom“, S. 314

795 Vgl. Cyril Fiévet: *Body hacking: Pirater son corps et redéfinir l'humain*, [o.O] 2012, S. 112.

wristwatch, a pair of glasses, or riding a bicycle – to me that's a cybernetic system.⁷⁹⁶

Loh unterscheidet Cyborgs hingegen von sogenannten Transhumanen, welche ganz allgemein jene Personen bezeichnen, die an ihrer Transformation zu einem posthumanen Wesen arbeiten.⁷⁹⁷ Dadurch ergibt sich, dass alle Transhumane gleichzeitig auch Cyborgs sind, wohingegen der umkehrte Fall jedoch nicht zutreffend ist, da letztere ihr Enhancement nicht unbedingt als Mittel zu transhumanistischen Zwecken vornehmen.⁷⁹⁸ Im Mittelpunkt der transhumanistischen Ziellegung steht hierbei das Bestreben, den jetzigen Menschen hin zu einem „Menschen x.0“ zu verbessern. Konsequenterweise führt dieser Prozess zu einem technologischen Posthumanismus, dessen Destination wiederum ein posthumanes Wesen darstellt. Dieses kann je nach ideologischer Ausrichtung hochgradig unterschiedliche Formen annehmen,⁷⁹⁹ welche sich jedoch alle aus der Vorstellung eines Onlife-Körpers speisen, der immer aus einer wahrgenommenen Defizienz des Offline-Körpers resultiert und der unbestimmt inmitten von Nano-, Bio- und Informationstechnologie zirkuliert. In post- sowie transhumanistischen Diskursen verdichtet sich diese Defizienz zum Wunsch nach einer humantecnologischen Verwandlung der menschlichen Biologie und dem Finden eines dauerhafteren Trägermediums als Fleisch.⁸⁰⁰

Eines der wohl spektakulärsten Ziele, das aus der Gewissheit eigener Körperinsuffizienz resultiert, ist hier das Mind Uploading (auch Mind Downloading, Mind Copying, Mind Cloning, Mind Transfer, Whole Brain Emulation oder Whole Brain Stimulation), das die Übertragung des menschlichen Geistes auf ein anderes Medium, für gewöhnlich ein Computer bzw. ein artifizierlicher Körper, beinhaltet.⁸⁰¹ Als Ergebnis wird hierbei eine Struktur-Identität im Sinne Moravcs angestrebt, der diese von einer sogenannten Körper-Identität unterscheidet:

796 Kevin Warwick: *I, Cyborg*, [o.O.] 2004, S. 61.

797 Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, S. 58.

798 Vgl., ebd., S. 59.

799 Vgl., ebd., S. 58.

800 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 106.

801 Vgl. Loh: *Trans- und Posthumanismus*, S. 100.

Körper-Identität setzt voraus, daß ein Mensch durch die Substanzen definiert ist, aus denen sein Körper besteht. Nur wenn wir die Kontinuität dieser Körpersubstanzen bewahren, vermögen wir unseren Fortbestand als Individuen zu sichern. Dagegen definiert Struktur-Identität das Wesen einer Person, sagen wir, meiner Person, durch die *Struktur* und den *Prozeß*, die in meinem Kopf und Körper vorkommen, aber nicht durch das Substrat, in dem sich dieser Prozeß manifestiert.⁸⁰²

Das Mind Uploading ist folglich eine Negierung der eigenen Materialität, insofern jene eine organisch-körpergebundene ist. Es geht davon aus, dass der Geist sich im Gehirn lokalisieren ließe und gleich eines Algorithmus entschlüsselt, verstanden und dadurch auch transferiert werden könne. Im Zentrum steht hier also die Abspaltung des als defizitär erlebten Offline-Körpers mithilfe einer produzierten Onlife-Körperlichkeit, welche in posthumanistischer Sichtweise ein dem Übergang geschuldetes Provisorium darstellen kann.

Der Onlife-Körper wird hier zum Protagonisten innerhalb eines humanismusinternen Meliorismus, in dessen Zentrum Kettner eine bekannte „Abwertung der menschlichen Leibesgestalt“ lokalisiert und der durch den Imperativ, jene zu technisieren eine „moralisch dubiose Form von Perfektionismus“ darstelle. Im Hintergrund stehe hierbei die Forderung, dass der Mensch überhaupt aufhören solle, sich mit der anthropologischen Faktizität seiner Leiblichkeit zufrieden zu geben⁸⁰³ und tatsächlich verneint dieser sein Fleisch vor allem dann, wenn es ihm als belastendes Material in die Quere kommt. Dies vor allem auch, da das Fleisch jede Idee von Ewigkeit, Vollkommenheit oder Gottähnlichkeit denunziert, mit der sich der Mensch gemäß Harari derzeit sein eigenes Update zu laden gedenkt:

Erfolg gebiert Verlangen, und unsere jüngsten Leistungen drängen die Menschheit jetzt dazu, sich noch gewagtere Ziele zu setzen. Nachdem wir ein beispielloses Maß an Wohlstand, Gesundheit und Harmonie erreicht haben

802 Moravec: *Mind Children*, S. 162-163.

803 Matthias Kettner: „Transhumanismus und Körperfeindlichkeit“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.): *no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse*, Bielefeld 2006, S. 111-130, hier: S. 124.

und angesichts unserer vergangenen Bilanz und unserer gegenwärtigen Werte werden die nächsten Ziele der Menschheit wahrscheinlich Unsterblichkeit, Glück und Göttlichkeit sein.⁸⁰⁴

Harari definiert hierbei drei Möglichkeiten, durch welche das Upgrade von Menschen zu Göttern bewerkstelligt werden könne: durch Biotechnologie, durch Cyborg-Technologie und durch die Erzeugung nicht-organischer Lebewesen.⁸⁰⁵ Sein Homo deus erscheint hier im gleichen Licht wie Demuths 'nächster Mensch', der den derzeit vorherrschenden 'letzten Menschen' immer mehr abzulösen beginnt.⁸⁰⁶ Die Voraussetzung dafür sei, „[...] dass der Mensch das Lebewesen ist, das Andersheit als Teil seiner vermeintlichen Natur in sich trägt. Diese gattungstypische Eigenart bietet ihm Möglichkeiten, ein anderer zu sein und zu werden.“⁸⁰⁷

Ergänzt man hier Demuths Konzept des nächsten Menschen mit den Ausführungen von Stefan Herbrechter zum posthumanen Wesen, so wird diese Andersheit insbesondere dem posthumanen Menschen zur direkten Aufgabe, denn „[...] [p]osthuman und posthumanistisch heisst eben auch dies: Sich all den Geistern stellen, die beim Prozess der Menschwerdung verdrängt worden sind, all die ‚Anderen‘ des Menschen – Tiere, Götter, Dämonen, Ungeheuer aller Art.“⁸⁰⁸

Während der Mensch hier folglich an der eigenen Gottwerdung arbeitet, erhebt sich in seinem Inneren ein Aufstand der ganz besonderen Natur. Auch Demuth verweist hier auf die Notwendigkeit zu verstehen, dass das Animalische, Dämonische und Monströse nicht in einem unspezifischen Außen liegt, sondern vielmehr im Menschen selbst, der lernen müsse, dass er es selbst ist und nicht ein Anderes, Teuflisches, das es auszutreiben gilt⁸⁰⁹: „Sind wir bereit, das zu akzeptieren, dann verstehen wir auch, dass wir selbst die Technik sind, die wir als jene Zivilisation erschaffen

804 Harari: *Homo deus*, S. 34.

805 Vgl., ebd., S. 64.

806 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 46.

807 Ebd., S. 119-120.

808 Stefan Herbrechter: *Posthumanismus: Eine kritische Einführung*, Darmstadt 2009, S. 13.

809 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 94.

haben, in der wir existieren. Wir erfinden uns als Menschen neu durch das, was wir Neues erfinden.“⁸¹⁰

Die Konfrontation mit den eigenen Monstern wird hier für einen nächsten Menschen, wie ihn Demuth entwirft, folglich unumgänglich. War ein Monstrum ursprünglich dasjenige, das man zur Abschreckung zeigt oder zeigen sollte⁸¹¹ und das zumeist durch eine abstoßende Offline-Körperlichkeit irritierte, so scheint es derzeit tatsächlich eine neue, eine gesellschaftsfähigere Form des Monströsen zu geben, die sich in unterschiedlichsten digitalen Sozialfiguren manifestiert. Als solche stellen sie Sonderformen der bereits eruierten Onlife-Körperlichkeit dar. Beispiele wären hier der bereits erwähnte Cyborg sowie Trans- und Posthumane; aber auch die Bewegung der Body- und Biohacker, wie sie in den letzten Jahren insbesondere in Amerika zum Vorschein gekommen ist. Ihre Mitglieder haben es sich zur Aufgabe gemacht, den eigenen Offline-Körper als Kontur, aber nicht mehr als Grenze, zu begreifen.⁸¹² Gemäß des Credo 'Ich modifiziere mich, also bin ich' versuchen Body- sowie Biohacker die eigenen Potenziale technisch oder genetisch auszuschöpfen, indem sie direkte Eingriffe am Offline-Körper vornehmen. Sie werden so zu Bildhauern des eigenen Selbst, zu chirurgisch aktiv gewordenen Onlife-Körpern, die sich z.B. selbst Magnete oder RFID-Chips implantieren oder ihren Sehsinn mit Sensoren für UV- und Infrarotlicht erweitern.⁸¹³ In ihrem Verständnis als 'Self-Made-Cyborgs' bilden sie so eine Körperform aus, die den Übergang aus der Natur in eine selbstgewählte, humantecnologische Form vollzieht.⁸¹⁴

Begibt man sich in das Umfeld der Virtualität so gilt es aber auch jene subkulturellen Teilindividuen hervorzuheben: Sm(artphone-Z)ombis, Internettrolle, Datasexuelle und Mailer Deamons, die in und am Medium ihr Unwesen treiben und sich einreihen in die Riege der Krisenkörper, die im Sinne Metz und Seeßlens (ähnlich wie deren Botox-Monster)

810 Ebd.

811 Vgl. Dietmar Kamper: „Der eingebildete Mensch“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 273-278, hier: S. 275.

812 Vgl. hierzu u.a.: <https://diybio.org/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

813 Vgl. Fiévet: *Body hacking*, S. 13-18.

814 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 149.

durchaus als 'untot' bezeichnet werden können. Sie sind jene „selbsterzeugten Ungeheuer“⁸¹⁵, die selbst von einer irritierten Körperlichkeit zeugen und die der Schlaf der technischen Vernunft geboren zu haben scheint: „Die Devise lautet: Weitermachen, auf Teufel komm raus! Und der ist inzwischen erschienen“, so Kamper.⁸¹⁶ Glaubt man Jansen, so verwundert diese Kultur der Untoten nicht, denn Informationen und Computer selbst seien ja das „Leblose, das Tote schlechthin“, wodurch eine zunehmende Hybridisierung von Mensch und Medium „einen nekrophilen, toten Kern“ offenbare.⁸¹⁷ Metz und Seeßlen gehen hier noch einen Schritt weiter, indem sie geradezu ein mediales Verbrechen propagieren: Der Mensch müsse die Maschine töten, um zu überleben und sein Abbild vernichten, um sich noch als Original erkennen zu können.⁸¹⁸

Denn das Original verflüchtigt sich nicht nur im Bereich des Online-Körpers, sondern auch im Bereich des Onlife-Körpers. Das Schreckbild ist hierbei der Klon, der durch seine Analogie zur Anomalie wird. Er ist identisch mit seiner Vorlage, was bei dieser wiederum zum Gefühl einer fehlenden Identität führt. Das ich stimmt nicht mit sich überein, sieht sich in einem Außen, wo es nicht ist. Der Klon ist in dieser Vorstellung weniger ein Subjekt, als vielmehr ein Spiegel und als solcher immer auch eine Grenzerfahrung. Er ist ein „lebendiges Phantom“⁸¹⁹ im Sinne Kampers, ein Bild vom Offline-Körper, das selbst 'körperlich' und als solches ein lebenslanger Beweis ist:

Das Tier, der Mensch, der geklont wurde, muß lebenslänglich als Beweis erhalten, wird vorgeführt, zu Tode fotografiert und dem terroristischen Regime des Imaginären zur Schändung ausgesetzt. Was aber niemals erreichbar ist, das wäre das Charakteristikum eines wirklichen Körpers, nämlich unsichtbar zu sein, unbemerkt, einfach da, rahmenlos. Die menschliche Kreativität, sofern sie ein Machen ist, kann den Rahmen nicht abschütteln, unter dem sie

815 Vgl. Kamper: *Ästhetik der Abwesenheit*, S. 21.

816 Ebd.

817 Jansen: *Digitale Herrschaft*, S. 290.

818 Vgl. Metz, Seeßlen: *Wir Untote!*, S. 103.

819 Kamper: *Die Ästhetik der Abwesenheit*, S. 47.

schaft. Sie kann das Kreierte nicht freilassen ins freie Spiel der Widersprüche und Gegensätze.⁸²⁰

Der Krisenkörper, so wird hier deutlich, ist also auch deswegen ein mediengebundener Körper, da er eine Besonderheit darstellt. An ihm verdichten sich das Abnormale, das Andere und bisweilen auch das Groteske, welche nicht selten eine Absage an die natürlich-organische Faktizität darstellen. Besonders im Falle des Klons führt eine Vorstellung so zur Ausstellung, zu einer Extraposition, die nur wenig Glanz einer Selbstvergöttlichung offenbart. Vielmehr konterkariert der Klon jede Vorstellung von Individualität, die angesichts seines Auftretens nur anhand der bestehenden Körpergrenze noch festgemacht werden kann. Das Credo aus der Bilderwelt, dass Kopien ihre Originale töten, macht ihn zur Bedrohung, da seine Gangart die Nivellierung ist. Wenn er auftritt, so darf dies lediglich in Teilstücken geschehen, in Organen, Geweben und Strukturen, die der leibkörperlichen Integrität des Subjekts dienlich sein können.

Innerhalb der Sozialen Netzwerke begegnet das Subjekt seinen Klonen in Form von Online-Körpern, die zwar lediglich Oberflächenreproduktionen sind, gemäß Krüger aber trotzdem eine entscheidende Auswirkung auf das digitale Subjekt haben. Krüger sieht die permanente Gegenüberstellung mit Online-Körpern nämlich als eigentliche Ursache der prometheischen Scham: „Nicht also die Konfrontation mit der seriellen Reproduzierbarkeit industrieller Produkte bildet die Ursache des menschlichen Minderwertigkeitsgefühls in der postmodernen Mediengesellschaft, sondern die Gegenüberstellung mit den photographischen, filmischen und diversen digitalen Reproduktionen des Menschen.“⁸²¹ Für Krüger ist der Posthumanismus folglich die Antwort des Menschen auf die prometheische Scham, da er die Überwindung des Menschen durch einen bloß in der Virtualität existenten – posthumanen – unsterblichen Körper propagiere.⁸²²

Was hier demnach deutlich wird, ist ein gewisses narzisstisches Gefallen des Subjekts an der eigenen Reproduktion, aber auch die Angst davor,

820 Ebd.

821 Krüger: *Virtualität und Unsterblichkeit*, S. 98.

822 Vgl., ebd., S. 99.

dadurch seinen Originalstatus zu verlieren. Obgleich dem Original im Zuge der piktoralen Klick-Kultur nämlich nur wenig Bedeutung zukommt, ist seine Inanspruchnahme in Bezug auf das eigene Selbst noch immer vorhanden. Das digitale Subjekt möchte ein Original sein. Es möchte Ausdruck von Schöpferkraft sein, sich abheben von der Masse und eine eigene, digitale Aura kultivieren, in der es sich selbst als das erkennt, was es ist und sein kann. Das Original ist in diesem Sinne eine Geschichte, ein Vollkommenheitsentwurf, den das Subjekt nicht mehr auf einen Gott, sondern auf sich selbst projiziert. Ein Ideal also, dem man nachzugehen versucht, dem man aber, wie in jeder guten Geschichte, kaum wirklich je beikommen kann.⁸²³

Erreicht man das Original jedoch nicht, so reiht man sich ein in die Serienexistenz jener Produkte, die nur so tun als ob, die imitieren oder simulieren und in denen sich z.T. nur noch wenig Originales befindet. Sie sind jene 'Noname-Produkte', jene Namenlosen, die durch ihre Benennung als unkenntlich sowie unadressierbar ausgewiesen werden. Oft sind sie das Ergebnis verminderter Kaufkraft oder prekärer Verhältnisse, die zu einem Scheinwahren und dadurch zu Scheinwaren führen.

Im Umfeld einer fluiden Onlife-Körperlichkeit gerät das Original bisweilen in arge Bedrängnis, da es zwar einerseits zum Ideal einer natürlich-intakten Selbstgegebenheit stilisiert wird, sich gleichzeitig jedoch im Verlauf der vom Subjekt in einer Vielzahl vorgenommenen Modifikationen zu verflüchtigen beginnt. Besonders im Umfeld von chirurgisch-ästhetisch optimierter Körperlichkeit (man denke an Botox, Implantate oder Absaugungen) kommt es auf der einen Seite so zu einer Absage an das Originale am Menschen und auf der anderen Seite zu einer daraus resultierenden Kultur medialer Verdammung. Letztere bricht insbesondere im Umfeld Sozialer Netzwerke verstärkt hervor, da die diversen Online-Körper meist als Dokumentation des körperlichen Eingriffs respektive der leibkörperlichen Veränderung dienen und so nicht selten zum Referenzpunkt für Spott und Häme werden. Selbst wenn ein entsprechender Eingriff nicht getätigt wird, ermöglichen Filter und Bildbearbeitungsprogramme einen entsprechenden Scheinkörper, eine Art 'Noname-Body',

823 Vgl. Harari: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, S. 381.

der sich besonders durch Glätte und Symmetrie kennzeichnet. Zum 'Fake' wird dieser zumeist im direkten Vergleich mit seinem Original, das eben nicht das vollkommen Überdauernde ist, wie es das Subjekt so gerne imaginiert. Vielmehr ist es jene biologisch-gebundene Materialität, kein Fertigungs- oder Fertigprodukt.

Gleichzeitig findet jedoch auch ein Sich-Abwenden vom Original statt, da jenes, insofern es keinem Update-Prozess unterliegt, immerzu antiquiert zu werden droht. So ist das Original immer auch das Abgelebte und Abgelegte, das bisweilen nur noch zur retrospektiven Konservierung dient. Verstaubt, passé, von gestern. Ein unausgeschöpfter Körpertypus also, eingefroren in der Zeit.

Dass dieses Einfrieren durchaus wörtlich genommen werden kann, zeigt sich im Umfeld der humanen Verwaltungsgesellschaft, wie sie u.a. die Kryoniker bilden. Diese setzen bei der Zukunft des Offline-Körpers vor allem auf eines: Zeit. Die Annahme ist hier, dass mit einer progredienten Zivilisation die Medizin derart fortgeschritten sein wird, dass sie nahezu jede Schädigung des Offline-Körpers, einschließlich Gefrierschäden, Altersschwäche oder andere Todesursachen, beheben können wird.⁸²⁴ Gemäß des Pioniers der Kryonik Robert Ettinger brauchen wir

[...] demnach nur dafür zu sorgen, daß *nach unserem Tode* unsere Körper in geeigneten Gefriereinrichtungen bis zu einem Zeitpunkt, zu dem die Wissenschaft uns vielleicht einmal helfen kann, konserviert werden. [...] Wenn unsere Körper unter möglichst lebensnahen Bedingungen konserviert werden, haben Sie und ich offensichtlich *bereits heute* eine Chance, dem Tod als Dauerzustand zu entgehen.⁸²⁵

Das Ergebnis dieser Einfrierung ist, so Ettinger, ein „suspendierter Tod“, bei dem der Offline-Körper zwar als tot angesehen werden kann, es in Wirklichkeit jedoch nicht ist.⁸²⁶ Ettinger vergleicht dies mit einem narkoseähnlichen Zustand, bei dem Jahrhunderte, die vergehen mögen, dem

824 Vgl. Robert C. W. Ettinger: *Aussicht auf Unsterblichkeit*, Freiburg im Breisgau 1964, S. 23.

825 Ebd., S. 24.

826 Ebd., S. 26.

Eingefrorenen „nur als ein Augenblick eines traumlosen Schlafes“ erscheinen werden, aus dem er sich mit mehr Leben, Gesundheit und Spannkraft erheben wird können als dies zu Lebzeiten möglich war: „Wenn er [der Erwachende, F.W.] es wünscht, wird er wie Apoll sein. Und seine ehemals müde und dahinwelkende Frau wird, falls sie danach trachtet, mit der Miß [sic!] Universum in Wettstreit treten können.“⁸²⁷

In Ettingers Entwurf wird der Mensch so fähig sein, sich selbst nach seinem Wunsch und Willen umzuwandeln und dies nicht erst in seinen nachfolgenden Generationen, sondern bereits jetzt.⁸²⁸ Eine recht euphemistische Vorstellung, die sich bisher zumeist in vagen Narrativen bewegt, wenngleich Einrichtungen wie die Alcor Life Extension Foundation⁸²⁹ und das Cryonics Institute⁸³⁰ konkrete Versuche darstellen, Ettingers Vision von einem Onlife-Körper mit unbefristeter Laufzeit langfristige zu verwirklichen.

Doch auch der eingefrorene Onlife-Körper ist ein Krisenkörper, der durch den Prozess des Einfrierens zum verwalteten Körper wird, der weder entsorgt noch beerbt, sondern erinnert und betreut werden will. Lokal beruhigt reiht er sich ein in jene Kultur der Monster, innerhalb derselben er vor allem durch seine polyvalente Schweben irritiert. Als Untoter wird er zum Störfall, dessen Sehnsucht nach Wiedererwachen die Gegenwart infiltriert. So verstanden ist er der administrierte Gegenwärtige, der sein Dasein in künstlichen Räumen bestreitet und der zurückbleibt als bürokratisches Double. Ähnlich wie der Komapatient wirft er die Frage nach einer gesicherten Identität bzw. nach einer Trennlinie von Leben und Tod auf, deren Verlauf alles andere als eindeutig ist. Den Hinterbliebenen wird sein maschinell-gecoachtes Dasein je nach Wesensart entweder zum Phantomschmerz, der den Wunsch nach einer sozialen Amputation wachsen lässt, oder zum hoffnungsvollen Ausblick, der eine bevorstehende Wiedervereinigung verspricht. Der Eingefrorene selbst hingegen wird zum Sinnbild eines technikgestützten Menschen, zum organischen Kern innerhalb eines maschinellen Zylinders, der ihn gegenwärtig hält;

827 Ebd., S. 28.

828 Vgl., ebd.

829 Vgl. www.alcor.org [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

830 Vgl. www.cryonics.com [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

die Maschine zur maximalen Prothese, die im Sinne STELARCS den ver- und gealterten Körper abstützt.⁸³¹

Dem maschinenmythischen Imperativ einer potentiellen Erlösung durch Technik tragen die Kryoniker demnach in besonderer Weise Rechnung. Sie reihen sich ein in die Riege maschineller Technikjünger, die nicht lassen können von der eigenen Existenz. Ihr Onlife-Körper wird ihnen zum Evangelium, zum heilvollen Versprechen, aber auch zum Pfandstück an die Maschine, das man sich in Zukunft wieder einzulösen verspricht. Die Kryoniker fungieren so als Beispiel für eine Technik-Euphorie, die sich nicht nur im Personenkult des Silicon Valleys widerspiegelt, sondern darüber hinaus auch auf einen ganz bestimmten Typ Mensch recurriert:

Man hat bei der herrschenden technoiden Überschwänglichkeit eher den Eindruck, der amerikanische Traum schicke sich in seiner transhumanistischen Version endgültig an, die Welt zu erobern. Ihr menscheitsgeschichtliches Leitbild verspricht einmal mehr die Erlösung von den Übeln des Fleisches und der Erde durch die Intelligenz eines souveränen, dominanten, westlichen und maskulinen Geschichtssubjekts.⁸³²

Doch diese Intelligenz könnte dabei sein sich in Form einer maschinellen Autarkie auszulagern, zumindest wenn man Theoretikern wie Nick Bostrom oder Ray Kurzweil Glauben schenkt. Deren potentielle Superintelligenz, die aus der Verschmelzung menschlichen Denkens mit hochentwickelter Maschinenintelligenz entstehen könnte, ist ein weiteres jener digitalen Monster, die durch ihre kritische Körperlichkeit das Subjekt provozieren. Bostrom unterscheidet dabei drei Formen von Superintelligenz, die in absehbarer Zeit vorstellbar wären. Erstens eine schnelle Superintelligenz, also ein System, das alles tun kann, was ein Mensch tun kann, nur viel schneller. Zweitens eine kollektive Superintelligenz, bei der die Gesamtleistung des Systems andere existierende kognitive Systeme in vielen Bereichen weit übertrifft. Und drittens eine qualitative

831 Vgl. STELARCS: „Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz“, in: *KUNSTFORUM, Band 132: Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 72-81, hier: S. 73.

832 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 112.

Superintelligenz, die mindestens so schnell denkt wie ein Mensch und dabei qualitativ erheblich klüger ist.⁸³³

Ungeachtet dessen auf welche Form es hinauslaufen wird, sieht Bostrom die Gefahr einer drohenden existentiellen Krise für den Menschen, der sich schon jetzt mit möglichen Konsequenzen einer sogenannten Singularität⁸³⁴ auseinandersetzen und sich auf den Ernst-Fall vorbereiten müsse.⁸³⁵ Bostrom selbst verfolgt mit seinem 2005 gegründeten Future of Humanity Institute, einem interdisziplinären Forschungszentrum an der Universität Oxford, das Ziel, genau solche Fragestellungen in den Fokus zu rücken, die den Menschen auch langfristig eine viable Zukunft garantieren: "Humanity has the potential for a long and flourishing future. Our mission is to shed light on crucial considerations that might shape that future"⁸³⁶

Das Nachdenken über den Umgang mit einer möglichen Superintelligenz mag hier nach Futurismus klingen. Tatsache ist jedoch, dass Künstliche Intelligenz (KI) als deren Vorstadium bereits jetzt in breiten Bereichen eingesetzt wird. So zeigt sie Karten und Routen in Navigationssystemen an, filtert Umgebungsgeräusche bei Hörgeräten heraus, schlägt Bücher oder Musik auf Basis früherer Käufe und Bewertungen vor und unterstützt bei der Erstellung von Diagnosen oder Behandlungsplänen. Man findet sie darüber hinaus in selbstfahrenden Autos, Sprachassistenten, Computerspielen, Überwachungstechnologien oder autonomen Waffensystemen, was nur einige Beispiele für die derzeitige Konjunktur der KI sind.⁸³⁷ Die *Zeitschrift für Medienwissenschaft* widmete der KI jüngst sogar eine ganze Ausgabe, was deutlich werden lässt, dass deren Verfahren auch in der Medienwissenschaft mittlerweile breiter rezipiert

833 Vgl. Nick Bostrom: *Superintelligenz: Szenarien einer kommenden Revolution*, Berlin 2014, S. 81-86.

834 Die Idee einer Singularität kommt hierbei von dem Mathematiker und Science-Fiction Autor Venor Vinge, der diesen 1993 bei einer Rede vor der NASA benutzte. Zuvor hatte der Mathematiker Irving John Good bereits die Idee einer Intelligenzexplosion entwickelt. Vgl. hierzu u.a. Thomas Wagner: *Robokratie: Google, das Silicon Valley und der Mensch als Auslaufmodell*, Köln, 2. Auflage 2016 (2015), S. 33.

835 Vgl., ebd., S. 164-167.

836 Vgl. <https://www.fhi.ox.ac.uk/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

837 Vgl. zur Geschichte der KI: Bostrom: *Superintelligenz*, S. 21-22.

werden.⁸³⁸ Neben den gängigen Diskursen von (Er-)Lösungsversprechen und Untergangsprophetieungen kommt es hier mittlerweile zu differenzierteren Auseinandersetzungen, die die Komplexität und Vielschichtigkeit der Thematik greifbar werden lassen. Ein wesentlicher Punkt ist hier der entscheidende Einfluss von Medien, die die Realität der KI-Technologie maßgeblich prägen. Dies umschließt sowohl technische Konstellationen von Soft- und Hardware als auch Medien in ihrer Rolle als gesellschaftliche Mediatoren. Es umfasst aber auch die Abhängigkeit der KI von Medien (Bilder, Texte, Sprachen, Töne) als Lerndaten, die in hoher Anzahl vorliegen müssen, damit intelligente Systeme überhaupt Aussicht auf Funktionalität haben.⁸³⁹ Es entsteht folglich eine wechselseitige Prozesskette medial-gebundener Daten, die als 'Futter' der KI zugeführt werden und so deren Lernprozess ermöglichen.

Eine potentielle Superintelligenz wird hierbei meist als körperlos imaginiert, wodurch sie sich sowohl beliebig ausbreiten als auch plurale Kooperationen eingehen kann. Sie ist ergo eine Absage an eine feste Subjektivität, an eine Entität, die man aus Gewohnheit das 'Ich' nennt. Nomadisch in ihrem Dasein betont sie im Sinne Braidottis die produktiven Aspekte der Situation des Nicht-Einen, deren Grenzen durchaus plastisch zu nennen sind.⁸⁴⁰ Die Superintelligenz ist so betrachtet ein Faszinosum einer sich entledigten Körperlichkeit, die innerhalb eines algorithmischen Geistes zirkuliert und dadurch gänzlich raumfüllend wird. Sie ist Zielsetzung des Wunsches nach Raum und gleichzeitig Ausdruck postanthropozentrischer Macht. Als solcher erschreckt und fasziniert sie den Anthropos gleichermaßen, der in ihr sowohl Regress als auch Progress vermuten kann. Während der Schatten, der derzeit noch auf jede Stelle der Erde fällt, der des Menschen ist, erwächst jenem mit einer fortschreitenden Intelligenzexplosion eine digitale Konkurrenz, die schon jetzt in

838 Vgl. hierzu: *Zeitschrift für Medienwissenschaft, Künstliche Intelligenzen: Über Diskurse, Wissenschaftsgeschichte, Imaginationen und Soziotechniken*, Nr. 21, 2/2019.

839 Vgl. Christoph Ernst, Irina Kaldrack, Jens Schröter und Andreas Sudmann: „Künstliche Intelligenzen: Einleitung in den Schwerpunkt“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 21, 2/2019, S. 10-19, hier: S. 10.

840 Vgl. Braidotti: *Posthumanismus*, S. 104-105.

zunehmendem Maße Bioperfektion, postökologisches Denken sowie ein gesteigertes Bewusstsein verlangt.

Der Onlife-Körper wird dabei, je nach Standpunkt, zum biomedizinisch und biomedialen Konzept, das in seiner Konsequenz nicht zuletzt einen Traum von der Überwindung der eigenen Subjektnatur offenbart und der sich als ebensolcher Ausdruck einer Nicht-Einheit realisieren möchte. Wie dies in Zukunft konkret aussehen könnte, ist derzeit noch nicht abzusehen. Während Braidotti von „intelligentem Fleisch und einem verkörperten Geist“⁸⁴¹ spricht, bezeichnen Metz und Seeßlen einen sich daraus eventuell ergebenden Zustand als einen „Smart Body mit einer Connected Soul“⁸⁴² und auch Demuth sieht in seinem nächsten Menschen eine Gestalt, die Körper-, Technik- und Mediengeschichte zusammenführen wird.⁸⁴³

In den Fokus rücken hierbei auch immer wieder sogenannte Mensch-Maschine-Schnittstellen, die eine Hybridisierung von Mensch und Medium noch weiter vorantreiben sollen. Prominentes Beispiel in diesem Zusammenhang ist das unter anderem von Elon Musk gegründete Startup *Neuralink*, welches sich zum Ziel gesetzt hat, Gehirne mit Computern zu verbinden. Jüngsten Ankündigungen des Unternehmers im Juli dieses Jahres zufolge habe *Neuralink* flexible Fäden entwickelt, die dünner seien als ein menschliches Haar und mithilfe von Elektroden direkt im Gehirn entsprechende Signale an einen hinter dem Ohr angebrachten Bluetooth-Empfänger schicken. Ins Gehirn implantiert werden soll das System mit einem eigens entwickelten OP-Roboter, gesteuert wird es per App. Eine Zukunftsvision der *Neuralink*-Entwickler geht in Richtung eines App-Stores für das Gehirn, mit dem man dann neue Sprachen oder Kampfsportbewegungen ins Gehirn laden könnte. Zunächst soll es aber darum gehen, motorisch eingeschränkten Personen etwa die Bedienung von Geräten nur über Gedanken zu ermöglichen. Die Verschmelzung des menschlichen Gehirns mit KI sieht Musk hierbei als eine Notwendigkeit an, um der sich rasant entwickelnden KI überhaupt etwas entgegenzusetzen

841 Ebd.

842 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 354.

843 Vgl. Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 28.

zu können.⁸⁴⁴ Diese könnte uns nämlich gemäß Bostrom in ihrem Stadium der Superintelligenz fremder sein als Aliens, da diese immerhin biologische Wesen wären, welche ihr Bestehen einem evolutionären Prozess verdanken würden.⁸⁴⁵ Die Superintelligenz hingegen könne aufgrund ihrer undurchschaubaren, technischen Lernprozesse vom hinterhältigen Verrat bis hin zur perversen Instantiierung alles im Schilde führen.⁸⁴⁶

Man kann an dieser Stelle unterschiedlicher Auffassung sein, inwiefern Musk sein angekündigtes Ziel einer Mensch-Maschine-Schnittstelle tatsächlich erreichen wird. Fest steht jedoch, dass, wo Fäden gezogen werden, meistens Wunden entstehen und so ist es durchaus zwingend, darüber nachzudenken, wie eine derartige Schnittstelle das Bild vom eigenen Onlife-Körper dauerhaft verändern würde. Was geschieht mit einem 'Ich', dessen kognitive Leistung nicht mehr auf Erfahrung und Übung beruht, sondern auf Ladeprozessen und Updatestrukturen? Welchen Stellenwert kann ein Handwerk, das Spielen eines Instrumentes oder das Sprechen einer Sprache zukünftig noch haben, wenn jene keine körpergebundenen Erfahrungswerte mehr liefern, zumindest nicht in der Art, dass man sie mühsam erwerben hätte müssen? „In ihrem Streben nach Gesundheit, Glück und Macht werden die Menschen ganz allmählich zuerst eines ihrer Merkmale, dann noch eines und noch eines verändern, bis sie schließlich keine Menschen mehr sind“⁸⁴⁷, so schlussfolgert Harari und auch Demuth hält fest: „Die anthropologische Formel unserer Epoche lässt sich damit in etwa so formulieren: Der Mensch und das Andere werden zusammengeschlossen zum anderen Menschen, in dessen Entwicklung der nächste Mensch allmählich Gestalt annimmt.“⁸⁴⁸

Wie diese Gestalt konkret aussehen wird, lässt sich zum momentanen Zeitpunkt wohl kaum verlässlich sagen, da es doch im Wesentlichen Zukunftsprognosen sind, die innerhalb der transhumanen sowie

844 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=r-vbh3t7WVI&feature=youtu.be> [zuletzt aufgerufen am 27.10.19].

845 Vgl. Bostrom: *Superintelligenz*, S. 150.

846 Vgl., ebd., S. 169-171.

847 Harari: *Homo deus*, S. 72.

848 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 118.

posthumanistischen Themenfelder kursieren. Eben jene Zukunftsprognosen sind es auch, die dazu führen, dass sich Kritik an beiden Strömungen meist mit der Realisierbarkeit einzelner Projekte (z.B. radikale Lebensverlängerung und Unsterblichkeit, Kryonik, Human Enhancement, Virtualität und Weltraum etc.) aufhält, wodurch es zu Polemiken auf beiden Seiten kommt. Zielführender scheint hier eine Auseinandersetzung mit einzelnen Diskursen respektive mit einzelnen Diskursstrukturen, da jene, ungeachtet ihrer technischen Realisierbarkeit, die Vorstellungen und Meinungen des digitalen Subjekts in erheblicher Weise prägen. Es ist zunächst nicht entscheidend, ob es dem Anthropos gelingen wird, sein Bewusstsein mit der Cloud zu verbinden, um dadurch kognitive Beschränkungen obsolet werden zu lassen. Entscheidend ist vielmehr, inwieweit sich ein entsprechendes Gedankengut innerhalb der Gesellschaft transferiert, welche Formen es ausbildet und wie entscheidend es für die Zielsetzung einzelner Generationen wird.

Es mag an dieser Stelle paradox klingen, dies von Strömungen zu behaupten, die sich auf Rechenleistung, Datafizierung und rationales Denken stützen, doch im Grunde sind beide, sowohl Trans- als auch Posthumanismus, letztlich eine Frage des Glaubens. Dieser Glaube ist nicht neu, sondern vielmehr Teil eines theo-technologischen Kontinuums im Sinne Kampers, das immerwährenden Fortschritt, Selbsttransformation und eine kollektive Zielsetzung propagiert.⁸⁴⁹ Das Versprechen ist hierbei immer das gleiche: Freiheit durch Fortschritt. Sowohl Trans- als auch Posthumanismus interpretieren hierbei die Geschichte des Menschen als fortwährenden Aufstieg, als Siegeszug aus der naturverschuldeten Unmündigkeit. Glaubt man Kamper so führe dies dazu, dass der Mensch gegenwärtig dazu gezwungen sei, als Beobachter der Verabschiedung seiner eigenen Körperlichkeit beizuwohnen, zugunsten des Anschlusses an eine Welt, die in Mustern, Formeln und Bildern erscheint.⁸⁵⁰ Beheimatet in einem „Eldorado eines Ingenieurwesens, an dem sich alle Welt mit großer Selbstverständlichkeit beteiligt“⁸⁵¹ stelle sich laut Kamper so langsam ein Totenkult ein, der mit dem menschlichen Traum zum Über-

849 Vgl. Kamper: *Die Ästhetik der Abwesenheit*, S. 21.

850 Vgl., ebd., S. 76.

851 Ebd., S. 39.

leben zusammenhänge. „Soviel [sic!] dürfte aber inzwischen klar sein:“, so Kamper „daß dieser Traum die Erde verwüstet.“⁸⁵²

Auf dem Weg zur eigenen Gottwerdung schafft der Mensch in diesem Sinne nicht nur sich selbst als potentielltes Geschöpf Gottes ab, sondern dessen vermeintliche Schöpfung gleich mit. Unterwegs begegnet er hierbei jenen Anderen, jenen Krisen- und Referenzkörpern, die zur Patchwork-Kultur seiner fortschreitenden Onlife-Körperlichkeit beitragen und ihm ein Neuzusammensetzen des Körperlichen versprechen. Sein Zappen zwischen Körperbildern lässt ihn hierbei selbst zur Option werden, die das Eingreifen sowie das Nicht-Eingreifen propagieren kann. Besonders letzteres lässt sich hier als Möglichkeit einer „neuen Diätetik“ im Sinne Böhmes sehen, der die Wiedergewinnung einer souveränen Lebensführung nur dadurch gewährleistet sieht, dass die Bereitschaft, sich etwas gegeben sein zu lassen bzw. Natur zu sein, vorhanden ist.⁸⁵³ Natürlichkeit, zumindest in ihrer Form als bewusste Entscheidung, könnte so demnach zu einem Ideal werden, das der Hybridisierung aus Mensch und Medium diametral gegenübersteht. Denkbar wäre hier eine mediale Xenomelie, die dazu führt, dass die inzwischen nicht mehr vom Internet zu trennenden Geräte als „unerwünschter körperlicher Appendix“ wahrgenommen werden, was die Sehnsucht nach einer „erneuten Amputation, nach einem Ablegen des zur Belastung gewordenen ›Körperteils‹“ wachsen lassen könnte.⁸⁵⁴

Eine nicht ganz ernst gemeinte Hilfe bei der Entwöhnung der zur Last gewordenen medialen Manifestation stellt hier beispielsweise das *NoPhone* dar, das als Smartphone-Attrappe konzipiert wurde und gemäß seiner Hersteller als “technology-free alternative to constant hand-to-phone contact”⁸⁵⁵ dient: “With a thin, light and completely wireless design, the NoPhone acts as a surrogate to any smart mobile device. [...] The NoPhone is specifically designed without a battery, screen or phone. You'll simply

852 Ebd., S. 21.

853 Vgl. Böhme: *Leibsein als Aufgabe*, S. 368.

854 Kaerlein: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien*, S. 221-222.

855 <https://www.thenophone.com/> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

adore never having to frantically look for a place to charge your phone or carrying the emotional burden of a cracked screen.”⁸⁵⁶

Obgleich das *NoPhone* und seine Steigerung das *NoPhone Air* (ein unsichtbares Telefon für alle, die ihr Smartphone zu häufig benutzen) humoristische Kommentare zu einer Gesellschaft von Smombies und Dandandys sind, wirkt ihr bezeichnender Charakter doch ungleich nach. Als Linderung eines medialen 'Restless-Hands-Syndroms' verdeutlichen sie, was das digitale Subjekt mit seinen Händen anfängt, wenn es mit sich nichts mehr anzufangen weiß.

Der Onlife-Körper erscheint in diesem Zusammenhang bisweilen als Verlegenheitslösung, als etwas, das sich ausbildet, um der drohenden Augenblicksängst zu entgehen.⁸⁵⁷ In seinem Bestreben nach Individualität scheut er insbesondere das Warten, das ihm immerzu als von außen auferlegte Zeitstruktur begegnet und nicht vereinbar scheint, mit einem autonomen Management seiner selbst.⁸⁵⁸ Gedrängt in die Immobilität des Wartenden wird ihm die mediale Manifestation zu einer Art Körperschrittmacher, die ihm eine Bewegung ermöglicht, der er zwar im leibkörperlichen Sinne nicht nachgehen kann, die ihm jedoch erlaubt, sich mit etwas anderem als sich selbst zu befassen. Egal ob lokal-gebunden oder transitär-bewegt, der Onlife-Körper schätzt die Ablenkung von der Innenseite seines Kopfes, die ihn immerzu in Verlegenheit zu bringen droht. Als Möglichkeit zur Befreiung von eigenen Gedankenwelten braucht das digitale Subjekt seine medialen Manifestationen, da sie ihn nicht nur unter- sondern auch zusammenhalten: „Wenn es die Aufgabe des analogen Konsumguts war, die Familie zusammenzuhalten, dann ist es die Aufgabe des digitalen Konsumguts, die Person zusammenzuhalten.“⁸⁵⁹

Einmal mehr geht es ergo um Kontrolle über das eigene Selbst, was den Onlife-Körper auch zu einem Kontrollkörper werden lässt. Kontrolliert wird hierbei aber nicht nur der eigenen Körper, sondern im Zuge von

856 Ebd.

857 Vgl. Simanowski: *Abfall*, S. 42.

858 Vgl. Schütz, Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, S. 76.

859 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 73.

Gentechnologie auch der der Nachkommen. STELARC spricht hier von einer „biologische[n] Dekadenz“, innerhalb derselben fundamentale Freiheit bedeute, in DNA-Schicksale eingreifen zu können.⁸⁶⁰ Vandana Shiva enthüllt die Faszination der Gene hingegen als einen genetischen Reduktionismus, der die Reduzierung aller Organismen, einschließlich des Menschen, auf Gene vorantreibt.⁸⁶¹

Deklariert werden entsprechende Bestrebungen meist unter dem Label des Fortschritts und des Wohles für den Menschen, der Schritt halten soll mit seinen wachsenden Umgebungsintelligenzen. Glaubt man Rötzer, so muss er dies auch, da es kein Zeichen dafür gäbe, dass das menschliche Gehirn weiter wachse und von sich aus intelligenter würde. Dementsprechend muss der zukünftige „Homo Cyber Sapiens“ tätig werden, um auch morgen noch handlungsfähig zu sein.⁸⁶² Ob dies hierbei mithilfe der Implantation von Brainchips oder anderen Plug-in-Möglichkeiten geschieht, oder aber durch bioperfektionierte Genetik hängt dabei vom entsprechenden Diskurs ab. Der Onlife-Körper wird hierbei jedoch fast immer zum Resultat einer Ängstlichkeit der drohenden Machtenthebung des Menschen.

Da aber nicht nur der Mensch, sondern auch seine Umgebung als bedroht ausgewiesen wird, kommt bisweilen nur noch ein Verlassen der terrestrischen Umgebung in Frage: „Wenn die Spezies Mensch – oder überhaupt irgendein Teil der Biosphäre – auf Dauer überleben will, muß sie schließlich die Erde verlassen und den Raum kolonisieren. Denn Tatsache ist, *die Erde ist zum Untergang verdammt.*“⁸⁶³ Der Mensch muss gemäß dieser Einstellung folglich aus der drohenden Asche auf(er)stehen und sich eine neue Welt erschließen, wenn er nicht Gefahr laufen will, mit seiner alten unterzugehen. Unter dieser Voraussetzung wäre der Onlife-Körper ein recht müder Versuch, einer ohnehin schwindenden Welt etwas entgegensetzen.

860 Vgl. STELARC: „Von Psycho- zu Cyberstrategien“, S. 73-74.

861 Vgl. Vandana Shiva: *Kolonialismus des 21. Jahrhunderts: Eine Einführung*, Münster 2002, S. 38.

862 Vgl. Rötzer: „Die Zukunft des Körpers“, S. 58.

863 Frank J. Tipler: *Die Physik der Unsterblichkeit: Moderne, Kosmologie, Gott und die Auferstehung der Toten*, München 1994, S. 43.

Diskurse dieser Art, so zeigt sich auch hier, klingen oft unreal und provozieren Skepsis, zuweilen auch offene Ablehnung. Dies liegt zum einen an der Vorstellung einer subjektgeführten Evolution, die alles in Frage stellt, worauf sich einst verlassen werden konnte und dadurch Ängste produziert. Zum anderen liegt es aber auch an der enormen Verbindlichkeit, mit der der Offline-Körper im Alltagserleben des Subjekts empfunden wird. Denn trotz aller technischen Träumerei ist der Offline-Körper der Meisten noch immer überaus gewöhnlich und eingebettet in eine tumbe Bequemlichkeit, die sich nicht über die Grenzen einer sich verflüchtigen Körperlichkeit hinausdenken will. Dies vor allem, da das gemäß Demuth ein subjekttheoretisches Problem darstellen würde: „[...] [D]ie Aussage ‚Ich denke‘ [ist] nur sinnvoll [...], wenn ich auch Fleisch bin, wenn Bewusstsein verkörpert ist. »Ich denke« bedeutet immer auch »ich bin Fleisch« und »ich bin an einem bestimmten Ort«.“⁸⁶⁴

Die Absage an den Offline-Körper wäre in diesem Sinne auch eine Absage an die Konstanz des eigenen Ich und gleichzeitig ein Appell an das Ablassen von der eigenen naturverhafteten Körperlichkeit. Im Grunde also eine Absage an das Konzept einer Person, was inmitten vorherrschender Personalisierungsdiskurse, die ja gerade den Kult um die eigene Person verstärken, recht schwierig sein dürfte: „Das große Missverständnis scheint darin zu liegen, im Sturm der Digitalisierung einerseits nach einer »künstlichen Intelligenz« und andererseits nach einer Art von »Person« [...] zu suchen.“⁸⁶⁵

Die Person erscheint hier also als eines jener narrativen Modelle, die es dem Anthropos ermöglichen, in seiner Alltagswelt zu funktionieren. Als Konzept lässt sie ihn glauben, dass er über die Zeit hinweg tatsächlich derselbe wäre, wodurch er überhaupt erst befähigt wird, seine Zukunft zu planen und ein konsumgeleitetes Interesse auszubilden. Sich im Gegensatz dazu als eine sich in jedem Moment verändernde Struktur zu begreifen, die Wechselwirkungen unterschiedlichster Art ausbildet und Potenziale aus einer resonanten Onlife-Körperlichkeit schöpft, erscheint vor diesem Hintergrund als deutlich vager und unverlässlicher als der Glaube

864 Demuth: *Der nächste Mensch*, S. 110.

865 Metz, Seeßlen: *Schnittstelle Körper*, S. 355.

an eine personale Kontinuität. Ungleich mehr ist diese Vorstellung jedoch die überfällige Reaktion auf eine wachsende Onlife-Gesellschaft, die gekennzeichnet ist durch disruptive Wandelbarkeit, anvisierte Programmierung und Modellierung des biologischen Substrats, virtuelle Identitäten und Körpersimulationen sowie technische Transformierungen am Selbst. Für manch einen mögen Postmedien hier die Geister sein, die man nicht rief, deren Ausblenden und Überwinden zur neuen Sehnsuchtshandlung wird, die sich aus dem Wunsch eines Zurückkehren-Wollens in das Analoge speist. Doch hält man es mit Simanowski, so lässt sich das Alte ohnehin nicht auf Dauer vor dem Neuen retten⁸⁶⁶ und so gilt es, einen regressiven Reflex zugunsten einer progressiven Reflexion hinter sich zu lassen. Es gilt sich zu fragen, wie sich der Körper innerhalb der Onlife-Erfahrung fortführen lässt, wie er sich in jedem Moment seiner Mediennutzung und Hybridisierung verändert sowie welchen Weg man letztlich als Gesellschaft ein- oder ausschlagen möchte. Und schließlich geht es um Folgendes: Wenn der Anthropos in einer körperfokussierten und -zentrierten Welt lebt, in der sowohl technische als auch soziale Infrastrukturen, aber auch jegliche Formen von Sachgegenständen auf die Benutzung durch den menschlichen Körper ausgerichtet sind, und er seinen Körper jedoch schrittweise verliert, wie wird diese Welt respektive die Interaktion mit selbiger dann aussehen?

866 Vgl. Simanowski: *Stumme Medien*, S. 10.

3 Conclusio

Das digitale Subjekt ist ein betroffenes, das sein Gegebensein längst zu nutzen gelernt hat und innerhalb der Mediasphäre neue Zustandsformen mithilfe technischer Komponenten auszuloten beginnt. Eine Bindung des Subjekts an seine natürliche Mitgift, an sein biologisches Kapital, gerät hier zunehmend ins Abseits zugunsten einer Biomedialität, die durch ihre Netzwerkstruktur direkt am einstigen Offline-Körper ansetzt. Im Spannungsfeld aus körperlicher Enge und medialer Weite werden mediale Manifestationen so zunehmend zu digitalen Akteuren, die bisweilen recht eigenständig interagieren, indem sie Strukturen ausbilden, die zum Teil nur noch schwer erfasst werden können. Sie sind so gesehen Begleitkörper, die, gleich Himmelskörper, Verlaufsbahnen bilden, deren Zentrum wiederum das digitale Subjekt ist.

Die Hybridisierung, die Mensch und Medium dadurch erfahren, befindet sich derzeit in einem Stadium, das enorme Erwartungen weckt, mitunter aber auch zu einer Überbewertung digitaler Lebensverhältnisse führt. Der Glaube, in einer ganz besonderen Zeit zu leben und sich mit ganz besonderen Veränderungen konfrontiert zu sehen, ist nämlich gleichsam selbst ein Topos, der sich durch seinen wiederkehrenden Charakter auszeichnet. Vor allem im Zuge der Digitalisierung erwächst die Suche nach diesem Besonderen zum Drang, von dem auch der Blick auf den Offline-Körper nicht unbeeinflusst bleiben kann. Da der Blick seinem Naturell nach nur visuell operiert, ist der besondere Offline-Körper der visuell ausgezeichnete. Es ist derjenige, der sich innerhalb der Sozialen Netzwerke als Online-Körper medial in Szene setzen lässt, der posend und postend ästhetischen Idealen folgt und der selbst in der Abwendung von diesen Idealen nur ganz bestimmte Formen annehmen darf, wenn er als authentisch und besonders gelten will.

Das Visuelle verfügt über eine ungemeine Dominanz, die es medialen Manifestationen noch einfacher ermöglicht, sich innerhalb der leibkörperlichen Sphäre des Subjekts anzusiedeln. Einerseits, da das Visuelle immer einer gewissen Verzögerung unterliegt, die erst durch das Haptische erprobt werden muss. Andererseits, da Visuelles meist für absolut

gehalten wird und Einblicke verspricht, die man ohne es nicht zu bekommen glaubt. Doch das Bewegungsprinzip des Offline-Körpers ist im Grunde nicht das Sehen, sondern das Spüren. Erst das Spüren lässt das Ich zu jenem Offline-Körper zurückfinden, der es ohnehin ist. Dabei soll an dieser Stelle keine Rückkehr zu einer naturverbunden, prämedialen *Conditio* propagiert werden, sondern ein Finden der eigenen Körperintelligenz, die dem Offline-Körper gegeben ist und die ihm auch im Zuge wachsender Maschinenintelligenzen seine unvergleichliche Wesensart erhält. Das Spüren-Können respektive das In-Resonanz-Treten-Können mit der eigenen Offline-Körperlichkeit wird hier zur Grundvoraussetzung für ein funktionierendes Onlife-Gleichgewicht. Dieses lässt sich nur einstellen, wenn das Subjekt erkennt, dass nicht der fühlen muss, der nicht hören will, sondern dass nur der fühlen kann, der nicht mehr sehen will.

Das digitale Subjekt spürt das Eintreten seiner medialen Manifestationen, es spürt, dass die technische Fortsetzung seiner Reichweite und das unablässige Produzieren visueller Körperlichkeiten sein Wesen verändert und es tut dies immer dann, wenn sein Offline-Körper den Dienst versagt, wenn sein Online-Körper nicht für die gewünschte Bestätigung sorgt oder wenn auch sein Onlife-Körper nicht im Stande ist, Vertrauen zu generieren. Und dennoch ist das Spüren begleitet vom Vorwurf der Opakheit, der Unverlässlichkeit und der nahezu empörenden Subjektivität, die mit ihm einhergeht. Und dennoch zeichnet sich ein Mangelempfinden eben jenes Spürens ab. Das digitale Subjekt will spüren. Ein Großteil der Faszination am Onlife-Körper generiert sich ja gerade aus der Tatsache, dass Mensch-Medium-Hybride ein neuartiges Spüren versprechen, das die als langweilig empfundene Realität ersetzt durch eine andere, eine intensivere Realität. Es ist das Schaffen eines Mehrwertes, der dem Subjekt versprochen wird, der aber immer nur temporär sein kann, weil er oberflächlich bleibt und nicht in Verbindung gebracht werden kann mit der eigenen Sensibilität. Vielmehr führt dieses Versprechen dazu, dass sich das Subjekt immer neuen Impulsen aussetzen muss, um sich selbst noch als wandelbar und verwandelt zu erfahren.

Vor diesem Hintergrund können Soziale Netzwerke in der momentanen Form das Subjekt nicht dauerhaft zufriedenstellen, da sie das Visuelle

ungleich mehr in den Vordergrund rücken. Soziale Netzwerke sind konsequent visuell, was dem Subjekt, so wurde deutlich, durchaus Anreiz bietet für seine repetitive, visuelle Inkarnation. Soll es jedoch gelingen, das Subjekt dauerhaft zu binden und sich progredient zu erweitern (was im Grunde der Sinn eines jeden Netzwerks ist), so gilt es, der visuellen Vernetzung eine haptische anheimzustellen, die um die eigene Körperintelligenz des Anthropos weiß und sich diese zu nutzen macht. Es gilt zu erkennen, dass der Offline-Körper keine Last ist, die sich angesichts einer beschämend fortgeschrittenen Technik nur noch erschwert und ihn zum Auslaufmodell degradiert. Vielmehr gilt es sich seiner zu versichern und sein strukturelles Wesen einer produktiven Nicht-Einheit, die sich zu jedem Zeitpunkt innerhalb seines leiblichen Rhythmus neu entdeckt, in Verbindung zu setzen mit einer technisierten Mediasphäre, die sich zu jedem Zeitpunkt selbst wiederum neu konfiguriert und synchronisiert.

Das Visuelle erscheint folglich nicht mehr als adäquat für ein Subjekt, das meint schon alles gesehen zu haben, das Faszination in der eigenen Sensation sucht und das die Vergrößerung der eigenen Reichweite zum Movens seiner Handlungen deklariert hat. Das Visuelle ist die Gangart der Schnittstelle zwischen Back- und Front-End, die sich im Verlauf der Medialisierung der Gegenstände jedoch immer mehr in multiple Schichten verflüchtigt, in denen heute weit mehr als das Übertragen und Decodieren von Signalen verhandelt wird. Längst müssen entsprechende Zuschreibungstechniken sowohl für Handlungen als auch für Handlungsräume neu bestimmt werden, da die physisch lokalisierbaren Input- und Output-Schnittstellen diffundieren.

Der Onlife-Körper stellt sich hier als das Resultat einer Mensch-Medium-Hybridisierung ein, bei der beide Pole längst keinen Gegensatz mehr darstellen, sondern in einem Kongruenzwillen aufeinander zustreben. Will das Subjekt hierbei nicht zum Fremdkörper werden, der sich in einer resonanzarmen Welt wiederfindet, so muss es das Prinzip seiner Nicht-Einheit verstehen, das es ihm in ungleich stärkerem Maße ermöglicht, Teil der progredienten Konnektivität zu werden. Es muss einsehen, dass der Onlife-Körper kein Verlust in Bezug auf den verspielten Offline-Körper darstellt, geschweige denn jenen dauerhaft abschafft. Vielmehr gilt es ihn, den Onlife-Körper, als Sammelsurium und nicht als Individuum zu

begreifen, das gemeinsam mit Off- und Online-Körpern einen produktiven Gestaltungsraum darstellt. Für das digitale Subjekt könnte sich hier die Möglichkeit eröffnen, seine Mediennutzung zum Körperspüren werden zu lassen und zwar nicht in der Form einer Sedierung vor dem medialen Endgerät, sondern in Form eines Bewusstwerdens gemeinsamer Oberflächen. Dieses Bewusstwerden ist durchaus ein gewagtes Unternehmen, da es immer wieder aufs Neue ein Einlassen auf die eigene Veränderbarkeit fordert. War der Körper ehemals vor und auf dem Bildschirm, wird er jetzt schrittweise selbst zum Bildschirm, über dessen Bildqualität nur eine entsprechend hohe Auflösung des Subjekts entscheiden wird.

4 Literaturverzeichnis

ABRAHAM, Anke und **MÜLLER**, Beatrice: „Körperhandeln und Körpererleben – Einführung in ein »brisantes Feld«, in: Anke Abraham und Beatrice Müller (Hrsg.): *Körperhandeln und Körpererleben: Multidisziplinäre Perspektiven auf ein brisantes Feld*, Bielefeld 2010, S. 9-38.

ADAMOWSKY, Natascha: „Vom Internet der Dinge: Die neue Episteme und wir“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 119-135.

AGGER, Ben: *Oversharing: Presentations of Self in the Internet Age*, New York 2012.

ANDERS, Günther: *Die Antiquiertheit des Menschen: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München 1961 (1956).

ALTMeyer, Martin: *Video(r) ergo sum! Ich werde gesehen, also bin ich*. http://www.lptw.de/archiv/vortrag/2002/altmeyer_martin.pdf [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

ANDREAS, Michael, **KASPROWICZ**, Dawid und **RIEGER**, Stefan: „Unterwachen und Schlafen: Eine Einführung“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 7-31.

ANDREJEVIC, Mark: „Facebook als neue Produktionsweise“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 31-50.

ANZIEU, Didier: *Das Haut-Ich*, Frankfurt am Main 1996 (1985).

ASTHEIMER, Jörg, **NEUMANN-BRAUN**, Klaus und **SCHMIDT**, Axel: „MyFace: Die Porträtfotografie im Social Web“, in: Klaus Neumann-Braun und Ulla P. Autenrieth (Hrsg.): *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web: Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook & Co*, Baden-Baden 2011, S. 79-122.

AUTENRIETH, Ulla P.: „MySelf. MyFriends. MyWorld: Fotoalben auf Social Network Sites und ihre kommunikativen Funktionen für Jugendliche und junge Erwachsene“, in: Klaus Neumann-Braun und Ulla P. Autenrieth (Hrsg.): *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web: Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook & Co*, Baden-Baden 2011, S. 123-162.

BACHELARD, Gaston: *Poetik des Raumes*, 5. Auflage, Frankfurt am Main 1999 (1987).

BARNES, Sara: „Artist Designs Metal Jewelry to Block Facial Recognition Software from Tracking You“ https://mymodernmet.com/ewa-nowak-avoid-facial-recognition/?fbclid=IwAR2HV60KZemesksSyn7w8hkmmOmxMb_moic9dw801bODPO7RrRsLA5j8yKE [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

BARTHES, Roland: *Mythen des Alltags*, Berlin 2012 (1957).

BASULTO, Dominic: „Meet the Urban Datasexual“ <https://bigthink.com/innovation/meet-the-urban-datasexual> [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019]

BAUDRILLARD, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1982 (1976).

BAUDRILLARD, Jean: „Videowelt und fraktales Subjekt“, in: Karlheinz Barck, Peter Gente, Heidi Paris, Stefan Richter (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1998 (1991) S. 252-264.

BAUDRILLARD, Jean: *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, Berlin 2008.

BAUMAN, Zygmunt: *Flüchtige Moderne*, Frankfurt am Main 2003 (1999).

BAUMELER, Carmen: „Kleider machen Cyborgs: Zur Geschichte der Wearable-Computing-Forschung“, in: Barbara Orland (Hrsg.): *Artifizielle*

Körper – Lebendige Technik: Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive, Zürich 2005, S. 221-238.

BECKER, Barbara: „Cyborg, Robots und »Transhumanisten«: Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 41-70.

BECKER, Barbara: „Grenzmarkierungen und Grenzüberschreitungen: Anmerkungen zur aktuellen Debatte über den Körper“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 251-271.

BECKER von, Philipp: *Der neue Glaube an die Unsterblichkeit: Transhumanismus, Biotechnik und digitaler Kapitalismus*, Wien 2015.

BENDEL, Oliver: „Chatbots als Artefakte der Maschinenethik“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 51-64.

BENSE, Max: *Raum und Ich: Eine Philosophie über den Raum*, München [u.a.]1943 (1934).

BENTHIEN, Claudia: *Haut: Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*, Hamburg 1999.

BENTHIEN, Claudia: „Zwiespältige Zungen: Der Kampf um Lust und Macht im oralen Raum“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 104-132.

BERNHARD, Andreas: *Komplizen des Erkennungsdienstes: Das Selbst in der digitalen Kultur*, Frankfurt am Main 2017.

BETTE, Karl-Heinrich: „Risikokörper und Abenteuersport“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 295-322.

BETTE, Karl-Heinrich: *Körperspuren: Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, Bielefeld 2005 (1989).

BLÄTTLER, Christine: „List der Technik“, in: *Zeitschrift für Kulturphilosophie*, 2013/2 (Schwerpunkt Technik), S. 271-285.

BOGOST, Ian: „Das Internet der Dinge, die wir nicht brauchen“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 89-100.

BÖHME, Gernot: *Leibsein als Aufgabe: Leibphilosophie in pragmatischer Hinsicht*, Kusterdingen 2003.

BÖHME, Gernot: *Invasive Technisierung: Technikphilosophie und Technikkritik*, Kusterdingen 2008.

BÖHME, Hartmut: „Einführung: Netzwerke Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion“, in: Jürgen Barkhoff, Hartmut Böhme und Jeanne Riou (Hrsg.): *Netzwerke: Eine Kulturtechnik der Moderne*, Köln 2004, S. 17-36.

BOLTER, Jay David und **GRUSIN**, Richard: *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts 2000.

BOSTORM, Nick: *Superintelligenz: Szenarien einer kommenden Revolution*, Berlin 2014.

BRAIDOTTI, Rosi: *Posthumanismus: Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt 2014.

BREITENBACH, Patrick: „Memes: Das Web als kultureller Nährboden“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 29-50.

BRODY, Florian: „Raum, Bewegung, Realität“, in: Heidemarie Seblatnig (Hrsg.): *außenräume innenräume: Der Wandel des Raumbegriffs im Zeitalter der elektronischen Medien*, Wien 1991, S. 91-97.

BRÖCKLING, Guido: „(Im)Materialität der Gedanken und der Körper: Ein Standpunkt zur körperlosen Gesellschaft in Anlehnung an Vilém

Flusser“, in: Anja Hartung-Griemberg, Ralf Vollbrecht und Christine Dallmann (Hrsg.): *Körpergeschichten: Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen*, Baden-Baden 2018, S. 141-158.

BRÖCKLING, Ulrich: *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt am Main 2007.

BUBLITZ, Hannelore: *Im Beichtstuhl der Medien: Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis*, Bielefeld 2010.

BUBLITZ, Hannelore: „Materialismus und Verkörperung – performative [Akte sozialer und symbolischer] Magie?“ in: Käthe von Bose, Hannelore Bublitz, Matthias Fuchs und Jutta Weber (Hrsg.): *Körper, Materialitäten, Technologien*, Paderborn 2018, S. 23-40.

BÜCHNER, Georg: *Lenz: Studienausgabe*, Stuttgart 2009 (1839).

BUNZ, Mercedes: „Die Dinge tragen keine Schuld: Technische Handlungsmacht und das Internet der Dinge“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph: *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 163-180.

BURCKHARDT, Martin: *Philosophie der Maschine*, Berlin 2018.

BURGESS, Jean und **GREEN**, Joshua: *YouTube: Digital Media and Society Series*, Cambridge 2009.

BURGESS, Jean und **GREEN**, Joshua: *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge 2018.

BUSCHAUER, Regine und **WILLIS**, Katharine S.: „Einleitung“, in: Regine Buschauer und Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media: Medialität und Räumlichkeit: Multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 7-23.

CAYSA, Volker: „Vom Recht des Schmerzes: Grenzen der Körperinstrumentalisierung im Sport“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.):

no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse, Bielefeld 2006, S. 295-306.

CERTEAU de, Michel: „Praktiken im Raum“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, 8. Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1980), S. 343-353.

COTÉ, Mark und **PYBUS**, Jennifer: „Social Networks: Erziehung zur Immateriellen Arbeit 2.0“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011 (2007), S. 51-74.

CRARY, Jonathan: *24/7: Schlaflos im Spätkapitalismus*, Berlin 2014 (2013).

DAMBERGER, Thomas: „Death...Is Just the Beginning: Überlegungen zur technologischen Immortalität“, in: Anja Hartung-Griemberg, Ralf Vollbrecht und Christine Dallmann (Hrsg.): *Körpergeschichten: Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen*, Baden-Baden 2018, S. 169-193.

DOMBROWSKI, Uwe, **REICHEL**, Christoph und **EVERS**, Maren: „Industrie 4.0 – Die Rolle des Menschen in der vierten industriellen Revolution“, in: Wolfgang Kersten, Hans Koller und Hermann Lödding (Hrsg.): *Industrie 4.0: Wie intelligente Vernetzung und kognitive Systeme unsere Arbeit verändern*, Berlin 2014, S. 129-153.

DEDERICH, Markus: *Körper, Kultur und Behinderung: Eine Einführung in die Disability Studies*, Bielefeld 2007.

DEMUTH, Volker: *Fleisch: Versuch einer Carneologie*, Berlin 2016.

DEMUTH, Volker: *Der nächste Mensch*, Berlin 2018.

DESCARTES, René: „Über die Prinzipien der materiellen Dinge“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus*

Philosophie und Kulturwissenschaften, 8 Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1964), S. 44-57.

DUDEN, Barbara: *Der Frauenleib als öffentlicher Ort: Vom Mißbrauch des Begriffs Leben*, Hamburg und Zürich 1991.

EICKHOFF, Hajo: „Die Sedativierung im Sitzen“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 216-231.

ELIAS, Norbert: *Die Gesellschaft der Individuen*, Berlin 1991 (1987).

ELSAESSER, Thomas: *Hollywood heute: Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin 2009.

ENGELL, Lorenz: „Der Film zwischen Ontografie und Anthropogenese“, in: Christiane Voss und Lorenz Engell (Hrsg.): *Mediale Anthropologie*, Paderborn 2015, S. 63-82.

ENGEMANN, Christoph: „Rekursionen über Körper: Machine Learning-Trainingsdatensätze als Arbeit am Index“, in: Christoph Engemann und Andreas Sudmann (Hrsg.): *Machine Learning: Medien, Infrastrukturen und Technologien der künstlichen Intelligenz*, Bielefeld 2018, S. 247-268.

ERNST, Christoph, **KALDRACK**, Irina, **SCHRÖTER**, Jens und **SUDMANN**, Andreas: „Künstliche Intelligenzen: Einleitung in den Schwerpunkt“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 21, 2/2019, S. 10-19.

ETTINGER, Robert C. W.: *Aussicht auf Unsterblichkeit*, Freiburg im Breisgau 1964.

EURICH, Claus: „Mythos und Maschine“, in: Bernd Flessner(Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur*, Freiburg im Breisgau 2000, S. 19-41.

FISCHER, Philippe, **SCHURWANZ**, Timo und **SCHMIDT**, Markus: „Das sind die besten Apps für Video-Livestream“, <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article157410110/Das-sind-die->

besten-Apps-fuer-Video-Livestream.html [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

FIÉVET, Cyril: *Body hacking: Pirater son corps et redéfinir l'humain*, o.O. 2012.

FLEISCHMANN, Monika und **STRAUSS**, Wolfgang: „Digitale Körperbilder oder Inter-Faces als Schlüssel zur Imagination“, in: KUNSTFORUM, Band 132: *Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 136-141.

FLESSNER, Bernd: „Antizipative Diffusion: Science Fiction als Akzeptanzbeschleuniger und Wegbereiter einer multitechnokulturellen Gesellschaft“, in: Bernd Flessner (Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur*, Freiburg im Breisgau 2000, S. 245-264.

FLESSNER, Bernd: „Emanzipation der Prothese und multitechnokulturelle Gesellschaft“, in: Karl R. Kegler und Max Kerner(Hrsg.): *Der künstliche Mensch: Körper und Intelligenz im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit*, Köln 2002, S. 193- 216.

FLESSNER, Bernd: „Die Rückkehr der Magier: Die KI als Lapis philosophorum des 21. Jahrhunderts“, in: Dierk Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Rüster (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 63-106.

FLORIDI, Luciano: *Die 4. Revolution: Wie die Infosphäre unser Leben verändert*, Berlin 2015 (12014).

FLUSSER, Vilém: „Räume“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. 8 Auflage, Frankfurt am Main 2015 (1991), S. 274-285.

FLUSSER, Vilém: *Vom Subjekt zum Projekt: Menschwerdung*, Bensheim und Düsseldorf 1994.

FOUCAULT, Michel: „Andere Räume“, in: Karlheinz Barck u.a. [Hrsg.]: *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1992 (11967), S. 34-46.

FREUD, Sigmund: *Das Unbehagen in der Kultur* (1930), in: ders.: *Gesammelte Werke*, Bd. 14, Frankfurt am Main 1999, S. 419-506.

FREY, Sandra: *Körper und Geist – Landkarte eines Problemfeldes*, Würzburg 2017.

FRISCHLING, Barbara: *Alltag im digitalen Panopticon: Facebook-Praktiken zwischen Gestaltung und Kontrolle*, Marburg 2014.

FUCHS, Michael: „Enhancement“, in: Wilhelm v. Korff, Lutwin Beck und Paul Mikat (Hrsg.): *Lexikon der Bioethik*, Gütersloh 2000, S. 604-605.

FUNKEN, Christiane: „Körpertext oder Textkörper – Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 103-129.

GANSLMEIER, Martin: „Hologramm aus dem Jenseits: US-Forscher arbeiten an digitalem Klon“ https://www.deutschlandfunkkultur.de/hologramm-aus-dem-jenseits-us-forscher-arbeiten-an.2165.de.html?dram:article_id=362585 [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

GEHLEN, Arnold: *Der Mensch: Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, 11. Auflage, [o.O] 1976 (11940).

GERISCH, Benigna: „Keramos Anthropos: Psychoanalytische Betrachtungen zur Genese des Körperselbstbildes und dessen Strömungen“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.): *no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse*, Bielefeld 2006, S. 131-162.

GERLING, Winfried: „Be a Hero: Self-Shoots at the Edge of the Abyss“, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie*:

Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography, Cham 2018, S. 261-283.

GOFFMAN, Erving: *Wir spielen alle Theater: Die Selbstdarstellung im Alltag*, München 2011 (1956).

GOODALL, Jane: „Unter Strom: Zukünftige Körper und das Fin de Siècle“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 301-320.

GUNKEL, Katja: *Der Instagram Effekt: Wie ikonische Kommunikation in den Social Media unsere visuelle Kultur prägt*, Bielefeld 2018.

GUNTHERT, André: “The Consecration of the Selfie: A Cultural History”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 27-47.

GUGUTZER, Robert: „Der Körper als Identitätsmedium: Eßstörungen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 323-355.

GUNZHÄUSER, Randi: *Automaten – Roboter – Cyborgs: Körperkonzepte im Wandel*, Trier 2006.

HAAR, Rebecca: *Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld 2019.

HAN, Byung-Chul: *Müdigkeitsgesellschaft*, Berlin 2010.

HAN, Byung-Chul: *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2012.

HAN, Byung-Chul: *Im Schwarm*, Berlin 2013.

HAN, Byung-Chul: *Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*, Frankfurt am Main 2014.

HAN, Byung-Chul: *Müdigkeitsgesellschaft, Um die Essays Burnoutgesellschaft und Hoch-Zeit erweiterte Neuausgabe*, Berlin 2016.

HAN, Byung-Chul: *Vom Verschwinden der Rituale: Eine Topologie der Gegenwart*, Berlin 2019.

HARARI, Yuval Noah: *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*, München 2018.

HARARI, Yuval Noah: *Homo deus: Eine Geschichte von Morgen*, München 2017.

HARRASSER, Karin: *Körper 2.0: Über die technische Erweiterbarkeit des Menschen*, Bielefeld 2013.

HERBRECHTER, Stefan: *Posthumanismus: Eine kritische Einführung*, Darmstadt 2009.

HITZLER, Ronald: „Erlebnisswelt für Existenzbastler: Über Eventisierung“, in: Wilhelm Gräßl und Lars Charbonnier (Hrsg.): *Wer lebt mich? Die Praxis der Individualität zwischen Fremd- und Selbstbestimmung*, Berlin 2015, S. 159-179.

HORN, Eva: „Prothesen: Der Mensch im Lichte des Maschinenbaus“, in: Annette Keck und Nicolas Pethes (Hrsg.): *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, Bielefeld 2001, S. 193-210.

HOUELLEBECQ, Michel: „Gott will mich nicht!“, in: *philosophie magazin*, Nr. 06/2015, Oktober/November, S. 26-31.

HURKA, Herbert M.: „Stelarc's Ver- und Entkörperlichung: Kunst und Transhumanismus“, in: Dierk Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Ruster (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 107-142.

INNERHOFER, Roland: „Die technische Modernisierung des künstlichen Menschen in der Literatur zwischen 1800 und 1900“, in: Bernd Flessner (Hrsg.): *Nach dem Menschen: Der Mythos einer zweiten Schöpfung*

und das Entstehen einer posthumanen Kultur, Freiburg im Breisgau 2000, S. 69-99.

JAHRAUS, Oliver: „Bewusstsein: wie im Film! Zur Medialität von Film und Bewusstsein“, in: Bernd Scheffer und Oliver Jahraus (Hrsg.): *Wie im Film: Zur Analyse populärer Medienereignisse*, Bielefeld 2004, S. 77-100.

JANSEN, Markus: *Digitale Herrschaft: Über das Zeitalter der globalen Kontrolle und wie Transhumanismus und Synthetische Biologie das Leben neu definieren*, Stuttgart 2015.

KAERLEIN, Timo: „Die Welt als Interface: Über gestenbasierte Interaktionen mit vernetzten Objekten“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 137-159.

KAERLEIN, Timo: *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien: Zur Kybernetisierung des Alltags*, Bielefeld 2018.

KAERLEIN, Timo: „Social Bots und die Formalisierung von Sozialität auf Online-Plattformen“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 17-28.

KAFKA, Franz: *Tagebücher 1914-1923: Originalfassung*, Frankfurt am Main 2008.

KAMPER, Dietmar: „Der eingebildete Mensch“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 273-278.

KAMPER, Dietmar: *Die Ästhetik der Abwesenheit: Die Entfernung der Körper*, München 1999.

KAPP, Ernst: *Grundlinien einer Philosophie der Technik*, Düsseldorf 1978 (1877).

KASPROWICZ, Dawid: „Das Interface der Selbstverborgenheit: Szenarien des Intuitiven in Mensch-Roboter-Kollaborationen“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 159-186.

KAVOORI, Andam: *Reading YouTube: The Critical Viewers Guide*, New York 2011.

KENAAN, Hagi: “The Selfie and the Face”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 113-130.

KETTNER, Matthias: „Transhumanismus und Körperfeindlichkeit“, in: Johann S. Ach und Arnd Pollmann (Hrsg.): *no body is perfect: Baumaßnahmen am menschlichen Körper – Bioethische und ästhetische Aufrisse*, Bielefeld 2006, S. 111-130.

KIRBY, Alan: *Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*, New York [u.a.] 2009.

KLEIN, Gabriele: „Das Theater des Körpers: Zur Performanz des Körperlichen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 73-91.

KRÜGER, Oliver: *Virtualität und Unsterblichkeit: Die Visionen des Posthumanismus*, Freiburg im Breisgau 2004.

KUCKLICK, Christoph: *Die Granulare Gesellschaft: Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst*, Berlin 2014.

LANDRY, Charles: *to be debated: Die digitalisierte Stadt*, Dortmund 2018.

LEIENDECKER, Bernd: “Of Duck Faces and Cat Beards: Why Do Selfies Need Genres?”, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 189-209.

LEISTERT, Oliver: „Social Bots als algorithmische Piraten und als Boten einer techno-environmentalen Handlungskraft“, In: Jonathan Roberge und Rober Seyfert (Hrsg.): *Algorithmenkulturen: Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld 2017, S. 215-234.

LEROI-GOURHAN, André: „Die symbolische Domestikation des Raums“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften.*, Frankfurt am Main 2015 (1965), S. 228-243.

LOH, Janina: *Trans- und Posthumanismus: Zur Einführung*, Hamburg 2018.

LOTZE, Netaya: „Zur sprachlichen Interaktion mit Chatbots: Eine linguistische Perspektive“, in: Theo Hug und Günther Pallaver (Hrsg.): *Talk with the Bots: Gesprächsroboter und Social Bots im Diskurs*, Innsbruck 2018, S. 29-49.

LÜBKE, Valeska: *CyberGender: Geschlecht und Körper im Internet*, Königstein/Taunus 2005.

MACHO, Thomas H.: „Vom Skandal der Abwesenheit: Überlegungen zur Raumordnung des Todes“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Anthropologie nach dem Tode des Menschen: Vervollkommnung und Unverbesserlichkeit*, Frankfurt am Main 1994, S. 417-436.

MAREK, Roman: *Understanding YouTube: Über die Faszination eines Mediums*, Bielefeld 2013.

MATURANA, Humberto R. und **VARELA**, Francisco J.: *Der Baum der Erkenntnis: Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*, Frankfurt am Main 2012 (1984).

MECKEL, Miriam: *Das Glück der Unerreichbarkeit: Wege aus der Kommunikationsfalle*, Hamburg 2007.

MEERHOFF, Jasmin: „Die Fleischbeschau: Stall – Schlachthof – Labor“, in: Friedrich Balke und Maria Muhle (Hrsg.): *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn 2016, S. 124-139.

METTRIE, Julien Offray de la: *Der Mensch als Maschine*, Nürnberg 1985 (1747).

METZ, Markus und **SEEßLEN**, Georg: *Wir Untote! Über Posthumane, Zombies, Botox-Monster und andere Über- und Unterlebensformen in Life Science & Pulp Fiction*, Berlin 2012.

METZ, Markus und **SEEßLEN**, Georg: *Schnittstelle Körper*, Berlin 2018.

METZINGER, Thomas: *Der Ego Tunnel.. Eine neue Philosophie des Selbst: Von der Hirnforschung zur Bewusstseinsethik*, München 2014 (12009).

MEYER-DRAWE, Käte: *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, München 2007 (1996).

MORAVEC, Hans: *Mind Children: Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*, Hamburg 1990 (1988).

MOROZOV, Evgeny: *Smarte Neue Welt: Digitale Technik und die Freiheit des Menschen*, München 2013.

MORSCH, Thomas: „Filmische Erfahrung im Spannungsfeld zwischen Körper, Sinnlichkeit und Ästhetik“, in: *montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, (19.01.2010), S. 55-77.

MÜLLER, Egon und **RIEDEL**, Ralph: „Humanzentrierte Entscheidungsunterstützung in intelligent vernetzten Produktionssystemen, in: Wolfgang Kersten, Hans Koller und Hermann Lödding: *Industrie 4.0: Wie intelligente Vernetzung und kognitive Systeme unsere Arbeit verändern*, Berlin 2014, S. 211-238.

MÜNKER, Stefan: „Ich als Netzwerk: Zur Konstitution von Identität als Prozess virtueller Selbsterschließung“, in: Jürgen Barkhoff, Hartmut Böhme und Jeanne Riou (Hrsg.): *Netzwerke: Eine Kulturtechnik der Moderne*, Köln 2004, S. 335-350.

MUHLE, Maria: „Räume als Medien des Regierens“, in: Friedrich Balke und Maria Muhle (Hrsg.): *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn 2016, S. 18-23.

MURRAY, Craig: *Amputation, Prosthesis Use, and Phantom Limb Pain: An Interdisciplinary Perspective*, New York [u.a.] 2010.

NIKLAS, Stefan: *Die Kopfhörerin: Mobiles Musikhören als ästhetische Erfahrung*, Paderborn 2014.

ORLAND, Barbara: „Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen“, in: Barbara Orland (Hrsg.): *Artifizielle Körper – Lebendige Technik: Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*, Zürich 2005, S. 9-42.

OTTO, Daniela: *Vernetzung: Wie Medien unser Bewusstsein verbinden*, Würzburg 2015.

PARISER, Eli: *Filter Bubble: Wie wir im Internet entmündigt werden*, München 2012 (†2011).

PASSMANN, Johannes und **THIELMANN**, Tristan: „Beinahe Medien: Die mediale Grenzen der Geomedien“, in: Regine Buschauer und Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media: Medialität und Räumlichkeit: Multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien*, Bielefeld 2013, S. 71-103.

PAZZINI, Karl-Josef: „Haut: Berührungssehnsucht und Juckreiz“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 153-173.

PETERS, Kathrin: „Zur Unschärfe des Zukünftigen: Einleitende Überlegungen“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 1-20.

PETZOLD, Hilarion: „Leibzeit“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main 1982 (1981), S. 68-81.

PFEFFER, Jürgen und **ZORBACH**, Thomas: „Shitstorms: Social Media und die Veränderungen der digitalen Diskussionskultur“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 125-142.

PLESSNER, Helmuth: *Lachen und Weinen: Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*, München 1950 (1941).

PÖRKSEN, Bernhard: *Die große Gereiztheit: Wege aus der kollektiven Erregung*, München 2018.

POSCH, Waltraud: *Projekt Körper: Wie der Kult um die Schönheit unser Leben prägt*, Frankfurt am Main 2009.

POSTMAN, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode: Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*, Frankfurt am Main 1985.

RAAB, Jürgen und **SOEFFNER**, Hans-Georg: „Körperlichkeit in Interaktionsbeziehungen“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 166-188.

RAUNIG, Gerald: „Dividuen des Facebook: Das neue Begehren nach Selbstzerteilung“, in: Oliver Leistert und Theo Röhle (Hrsg.): *Generation Facebook: Über das Leben im Social Net*, Bielefeld 2011, S. 145-160.

REAGLE, Joseph M. Jr.: *Reading the Comments: Likers, Haters, and Manipulators at the Bottom of the Web*, Cambridge, Massachusetts [u.a.] 2015.

RECKWITZ, Andreas: *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist 2006.

RECKWITZ, Andreas: *Subjekt: Einsichten*, Bielefeld 2008.

RECKWITZ, Andreas: *Die Gesellschaft der Singularitäten: Zum Strukturwandel der Moderne*, Berlin 2017.

REICHE, Claudia: „The visible human project: Einführung in einen obszönen Bildkörper“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 71-89.

RIEGER, Stefan: „Freiwillige Fremdkontrolle: Paradoxien der Gouvernamentalität“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 49-75.

RILKE, Rainer Maria: *Die Aufzeichnungen des Malte Laurids Brigge*, Stuttgart 2014 (1910).

RÖTZER, Florian: „Die Zukunft des Körpers“, in: KUNSTFORUM, Band 132: *Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 55-71.

RÖTZER, Florian: „Von digitalen Träumereien, materiellen Wirklichkeiten und der Hoffnung auf den Zufall“, in: Karl R. Kegler und Max Kerner (Hrsg.): *Der künstliche Mensch: Körper und Intelligenz im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit*, Köln 2002, S. 105-126.

ROLF, Arno und **SAGAWE**, Arno: *Des Googles Kern und andere Spinnennetze: Die Architektur der digitalen Gesellschaft*, Konstanz 2015.

ROSA, Hartmut: *Beschleunigung und Entfremdung*, Berlin 2013.

ROSA, Hartmut: *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehungen*, Berlin 2016.

RUCHATZ, Jens: „Selfie Reflexivity: Pictures of People Taking Photographs“, in: Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 49-82.

RUSHKOFF, Douglas: *Present Shock: When everything happens now*, New York 2013.

SCHAUPP, Simon: *Digitale Selbstüberwachung: Self-Tracking im kybernetischen Kapitalismus*, Heidelberg 2016.

SCHEFFER, Bernd: *Interpretation und Lebensroman: Zu einer konstruktivistischen Literaturtheorie*, Frankfurt am Main 1992.

SCHEFFER, Bernd *Mohammed-Video: Die medienwissenschaftliche Perspektive*, http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/gesellschaft/gesellschaft_pdf/scheffer_mohammed.pdf [zuletzt aufgerufen am 27.10.2019].

SCHERGER, Simone: „Die Kunst der Selbstgestaltung“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S. 235-252.

SCHMIDT, Jan-Hinrik: „Linked: Vom Individuum zur Netzgemeinschaft“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 83-96.

SCHMITZ, Hermann: *System der Philosophie: Der Leib*, Zweiter Band, Erster Teil, Bonn 1965.

SCHNEIDER, Irmela: „Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen“, in: Barbara Becker und Irmela Schneider (Hrsg.): *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*, Frankfurt am Main 2000, S.13-39.

SCHNEIDER, Werner: „Der Prothesen-Körper als gesellschaftliches Grenzproblem“, in: Markus Schroer (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt am Main 2005, S. 371-397.

SCHOLZ, Leander: „Szenen der Menschwerdung: Von der Technik- zur Medienphilosophie“, in: Christiane Voss und Lorenz Engell (Hrsg.): *Mediale Anthropologie*, Paderborn 2015, S. 125-137.

SCHROER, Markus: „Selbstthematizierung: Von der (Er-)Findung des Selbst und der Suche nach Aufmerksamkeit“, in: Günter Burkart (Hrsg.): *Die Ausweitung der Bekenntniskultur – neue Formen der Selbstthematizierung?* Wiesbaden 2006, S. 41-72.

SCHÜTZ, Alfred und **LUCKMANN**, Thomas: *Strukturen der Lebenswelt*, Frankfurt am Main 1979.

SCHULZ, Martin: „Die Re-Präsenz des Körpers im Bild“, in: Annette Keck und Nicolas Pethes (Hrsg.): *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, Bielefeld 2001, S. 33-50.

SCOTT, D. Travers: *Pathology & Technology: Killer Apps & Sick Users*, New York [u.a.] 2018.

SEEMANN, Michael: „Game of Things“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 101-117.

SELKE, Stefan: „Die Spur zum Menschen wird blasser: Individuum und Gesellschaft im Zeitalter der Postmedien“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten: Wie die Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern*, Hannover 2009, S. 13-45.

SELKE, Stefan: „Der editierte Mensch: Vom Mythos digitalisierter Totalerinnerung durch Lifelogging-Systeme“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten aus interdisziplinärer Perspektive: Weiter Beiträge zur Zukunft der Medien*, Hannover 2010, S. 99-125.

SELKE, Stefan: *Lifelogging: Wie die digitale Selbstvermessung unsere Gesellschaft verändert*, Berlin 2014.

SHIVA, Vandana: *Kolonialismus des 21. Jahrhunderts: Eine Einführung*, Münster 2002.

SIMANOWSKI, Roberto: *Data Love*, Berlin 2014.

SIMANOWSKI, Roberto: *Facebook-Gesellschaft*, Berlin 2016.

SIMANOWSKI, Roberto: *Abfall: Das alternative ABC der neuen Medien*, Berlin 2017.

SIMANOWSKI, Roberto: *Stumme Medien: Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft*, Berlin 2018.

SONNENBURG, Stephan: „Mensch-Medien-Hybriden: Auf dem Weg zu einem neuen Da-Sein“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 281-296.

SPREEN, Dierk: *Upgradekultur: Der Körper in der Enhancement-Gesellschaft*, Bielefeld 2015.

SPREEN, Dierk: „Politische Ökonomie nach dem Menschen: Die transhumane Herausforderung“, in: Dierke Spreen, Bernd Flessner, Herbert M. Hurka und Johannes Rüster (Hrsg.): *Kritik des Transhumanismus: Über eine Ideologie der Optimierungsgesellschaft*, Bielefeld 2018, S. 15-62.

SPRENGER, Florian und **ENGEMANN**, Christoph: „Im Netz der Dinge: Zur Einleitung“, in: Florian Sprenger und Engemann Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge: Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015, S. 7-58.

STAAB, Philipp: *Falsche Versprechen: Wachstum im digitalen Kapitalismus*, Hamburg 2016.

STEINSCHADEN, Jakob: *Phänomen Facebook: Wie eine Webseite unser Leben auf den Kopf stellt*. Wien 2010.

STELARC: „Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz“, in: KUNSTFORUM, Band 132: *Die Zukunft des Körpers I*, November – Januar 1996, S. 72-81.

STIEGLER, Christian: „Selfies und Selfie Sticks: Automedialität des digitalen Selbst“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 67-82.

STOLLFUß, Sven: „Menschmaschinen und die Ränder des Monströsen: Entwürfe postbiologischer Körper in Wissenschaft, Medienkunst und

Populärkultur, in: Jens Eder, Joseph Imorde und Maike Sarah Reinert (Hrsg.): *Medialität und Menschenbild*, Berlin 2013. S. 283-300.

TIPLER, Frank J.: *Die Physik der Unsterblichkeit: Moderne, Kosmologie, Gott und die Auferstehung der Toten*, München 1994.

TISCHLEDER, Bärbel und **WINKLER**, Hartmut: „Portable Media: Beobachtungen zu Handys und Körpern im öffentlichen Raum“, in: *Ästhetik und Kommunikation*, Heft 112 (32), S. 97-104.

TURKLE, Sherry: *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*, New York 2011.

TUSCHLING, Anna: „Die Kunst des Überlistens: Über Affective Computing“, in: Michael Andreas, Dawid Kasprowicz und Stefan Rieger (Hrsg.): *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Interface*, Lüneburg 2018, S. 33-47.

ULLRICH, Wolfgang: *Selfies: Die Rückkehr des öffentlichen Lebens*, Berlin 2019.

VEEN, Wim und **VRAKING**, Ben: *Homo zappiens: growing up in a digital age*, London 2006.

VIRILIO, Paul: *Ästhetik des Verschwindens*, Berlin 1986.

VIRILIO, Paul: „Technik und Fragmentierung: Paul Virilio im Gespräch mit Sylvère Lotringer“, in Karlheinz von Barck (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig 1991, S. 75-76.

VIRILIO, Paul: „Die Auflösung des Stadtbildes“, in: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt am Main: 2015 (1984), S. 261-273.

VOLKART, Yvonne: „Das Fließen der Körper: Weiblichkeit als Metapher des Zukünftigen“, in: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis: *Future-Bodies: Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*, Wien 2002, S. 163-182.

WAGNER, Thomas: *Robokratie: Google, das Silicon Valley und der Mensch als Auslaufmodell*, Köln 2016 (12015).

WARWICK, Kevin: *I, Cyborg*, [o.O.] 2004

WEIBEL, Peter: „Der neue Raum im elektronischen Zeitalter“, in: Heidemarie Seblatnig (Hrsg.): *außenräume innenräume: Der Wandel des Raumbegriffs im Zeitalter der elektronischen Medien*, Wien 1991, S. 65-74.

WEITBRECHT, Christine: „Partizipative Kultur: Implikationen für Gesellschaft, Politik und Medien“, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hrsg.): *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, S. 107-124.

WENNER, Stefanie: „Ganzer oder zerstückelter Körper: Über die Reversibilität von Körperbildern“, in: Claudia Benthien und Christoph Wulf (Hrsg.): *Körperteile: Eine kulturelle Anatomie*, Hamburg 2001, S. 361-380.

WIEDENBRUCH, Benjamin: „Kommerzielle Gedankenübertragungsmaschinen“, in: Stefan Selke und Ullrich Dittler (Hrsg.): *Postmediale Wirklichkeiten aus interdisziplinärer Perspektive: Weiter Beiträge zur Zukunft der Medien*, Hannover 2010, S. 163-185.

WINAU, Rolf: „Krankheitskonzepte und Körperkonzept“, in: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main 1982, S. 285-298.

WINKLER, Hartmut: *Basiswissen Medien*, Frankfurt am Main 2008.

WIRTH, Sabine: „Interfacing the Self: Smartphone Snaps and the Temporality of the Selfie“, Julia Eckel, Jens Ruchatz und Sabine Wirth (Hrsg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 213-238.



Die vorliegende Dissertation rückt das Spannungsverhältnis von Körper und Medium in den Fokus, welche, speziell mit dem Aufkommen des Web 2.0 und der Sozialen Medien, zum konnektiven Ansatzpunkt des jeweils anderen geworden sind. Der Körper des Users spielt hier nicht mehr nur vor, sondern auch auf dem Bildschirm eine entscheidende Rolle. Ausgehend von der Grundannahme, dass alle Menschen einen Körper besitzen, dass alles, was dieser Körper bewusst wahrnimmt medial vermittelt ist und dass jedes Medium wiederum auf eben diesen Körper abzielt, gilt es nicht nur die Wesensähnlichkeit von Körper und Medium zu beschreiben, sondern gleichzeitig auch, Medialität selbst von einer leibkörperlichen Basis her zu denken. Hierfür wird eine Dreiteilung medial-induzierter und leiblich-gespürter Körperlichkeit in einen Offline-, einen Online- und einen Onlife-Körper vorgenommen. Dadurch zeigt sich, dass derzeit eine Entwicklung stattfindet, bei der die ursprünglich distinkt gedachten Bereiche Körper und Medium zunehmend miteinander verschmelzen, wodurch es zu einer neuartigen Entstehung von Postkörpern bzw. Postmedien kommt. Perspektivgebender Operator ist hierbei der menschliche Körper und seine Funktion als Basis für formgebende und mediale Prozesse. Die Arbeit versteht sich darüber hinaus als Plädoyer für mehr Offenheit bezüglich der Grenze zwischen Offline und Online, bezüglich der essentiellen Bedeutung des Körpers sowie bezüglich einer (psycho)somatischen Medientheorie, deren Auswirkungen es mit unmittelbarem Fokus auf die Gesellschaft zu bestimmen gilt.

ISBN 978-3-86309-720-2



www.uni-bamberg.de/ubp/