

## 3 Subjektivtion im Netz

---

### 3.1 EINE GESCHICHTE DES INTERNETS

Diese Geschichte des Internets setzt an einer historischen feministischen Idee und ihrem Scheitern an. Damit soll hier weder der Beginn der Geschichte des Internets markiert, noch eine Chronologie von Entwicklungen rekonstruiert werden.<sup>1</sup>

Im Jahr 1985 entwickelt Donna Haraway einen »ironischen, politischen Mythos« (Haraway 1995b: 33), der in der Figur der Cyborg mündet. Die Figur der Cyborg ist nicht festschreibbar, nicht greifbar. Sie stellt ein Hybridwesen aus jenen vermeintlichen Entitäten dar, die sich als Dualismen konstituieren. So ist die Cyborg sowohl Maschine als auch Organismus, imaginäre Figur wie gelebte Erfahrung (ebd.). Als »imaginäre Ressource« (ebd.: 34) verstanden, dient die Figur der Cyborg in den Diskursen rund um digitale Technologien – und spezieller das Internet – als Projektionsfläche für jene Heilsversprechungen, die später mit raschem Tempo ein Stück weit an der Ökonomisierung des Internets zerschellten (Schröter 2006: 337).

Um nicht zu voreilig vorzugehen, sollen an dieser Stelle zunächst die politisch orientierten Utopien diskutiert werden, die in jenem feministisch-technowissenschaftlichen Diskurs entwickelt worden sind. Der wohl zentralste Punkt dieses Diskurses der 1980/90er Jahre ist die Postulation sowie Forderung einer kritischen (Internet-)Praxis, die eine differenziertere Wahrnehmung, abseits von ontologischen, isolierenden (Geschlechter-)Dualismen, zu etablieren sucht (Draude 2003). Insbesondere das Argument, dass die Präsenz im Internet losgelöst vom Leibkörper funktioniere, schürt die Hoffnung auf einen Abschied vom

---

1 Vgl. zu einer Geschichte des Internets, die bereits in den 1960er Jahren beginnt und die beteiligten Subjekte wie Diskurse chronologisch orientiert diskutiert, Bunz 2009.

geschlechtlich vorcodierten Körper. Auf der anderen Seite ermögliche die Digitalität der Präsenz, Körperlichkeit als textuelles Phänomen zu stilisieren (ebd.).

Die amerikanische Psychologin Sherry Turkle publiziert 1984 die Schrift *THE SECOND SELF: COMPUTERS AND THE HUMAN SPIRIT*, welche in der deutschen Übersetzung den bezeichnenden Titel *DIE WUNSCHMASCHINE. VOM ENTSTEHEN DER COMPUTERKULTUR* trägt. In ihrer Auseinandersetzung mit der Frage nach dem sinnhaften Umgang mit Computern stellt sie heraus:

»Der Computer ist nicht nur evokatorisch auf Grund seiner fesselnden Kraft. Vielmehr ist diese Faszination die Voraussetzung für weitere bedeutende Prozesse. Eine Analogie mag dies erläutern: Der Computer ist, wie der Rorschach-Test mit den Tintenflecken, ein wirksames Projektionsmedium« (Turkle 1984: 11).

Der Computer, hier verstanden als ein Objekt, welches spezifische Vorstellungen hervorruft, vermag es demnach, Identitätsentwürfe jenseits der ›realen‹ Verworfenheiten zu ermöglichen.

In cyberfeministischen Diskursen – auch wenn es hier unmöglich ist, die jeweils unterschiedlichen Ansätze in ihrer Diversität aufzugreifen – tauchen der Computer und das Internet ebenfalls als heilsversprechende Technoimaginationen auf. Hier sei beispielhaft auf das australische Künstler\_innen-Kollektiv VNS Matrix, gegründet 1991, verwiesen. In ihrem *BITCH MUTANT MANIFESTO* (1996) formulieren sie in einem durchaus aggressiven Duktus und einer sexualisierten Metaphorik eine Kampfansage an den »big daddy mainframe« (VNS Matrix 1996; vgl. auch Weber 2001: 92). Sich selbst als »terminators of the moral code« (VNS Matrix 1996) beschreibend, werden digitale Technologien und mit ihnen zusammenhängende Praxen zu einer »technotopia« stilisiert, die jenseits der bestehenden Ordnung existiere. So geht es um die Imagination einer ›neuen‹ Ordnung, »where code dictates pleasure and satisfies desire« (ebd.).

Auch das *OLD BOYS NETWORK*, eine seit 1997 existierende internationale cyberfeministische Allianz aus Theoretiker\_innen, Künstler\_innen und Aktivist\_innen entwickelt – auch mit Rekurs auf Haraway (obn.org 2016; Kuni 2007) – unterschiedliche, dissensorientierte und widersprüchliche Projekte, welche die Möglichkeiten feministischer Verfahren im Kontext der Bedingungen digitaler Medien diskutieren (obn.org 2016; Reiche 2002: 46f.). Das Internet wird hier als »politische und theoretische Form« (Reiche 2002: 52) adressiert und konstituiert, die als Angelpunkt für das Forcieren einer Streitkultur dient (ebd.: 53).

Dem cyberfeministischem Diskurs, der vornehmlich von Wissenschaftler\_innen und Künstler\_innen gespeist wird, geht es also um eine Verbindung von feministischer Kritik und virtueller Geschlechtlichkeit sowie dem damit

zusammenhängenden Entwurf einer gesamtgesellschaftlichen Utopie eines herrschaftsfreien Zusammenlebens (Deuber-Mankowsky 2007a: 89). Das Begehren des cyberfeministischen Diskurses hat sich entsprechend weit von dem entfernt, »was einmal unter der ›Realität des Körpers‹ verstanden worden ist« (ebd.: 89).

An dieser Stelle sei angemerkt, dass der postulierte Abschied vom Leibkörper keineswegs uneingeschränkt Haraways Ausführungen entspricht. Haraway hatte sehr deutlich darauf verwiesen, dass es sich bei der Cyborg zum einen um eine Metapher handle und zum anderen um ein Hybridwesen. Astrid Deuber-Mankowsky zeigt, dass die Trennung zwischen einer körperleiblichen Existenz in der Realität und einer körperleiblosen Existenz in der Virtualität, die für cyberfeministischen Utopien durchaus konstitutiv ist, nicht in Haraways Sinne sein kann:

»Das Cyborg-Manifest wurde oft missverstanden und reduziert gelesen – es wurde aufgrund derselben Missverständnisse scharf kritisiert und euphorisch gefeiert. Haraway selbst kommentierte: ›Die Rezeption des Cyborg-Manifests als Plädoyer für endloses Freispiel und Grenzüberschreitung hat mir das Blut in den Adern gefrieren lassen« (Deuber-Mankowsky 2007a: 279).

Nichtsdestotrotz entwickeln sich in den 1980/90er Jahren im Kontext der Technowissenschaften Vorstellungen von einem utopischen Internet, einer Art *tabula rasa*, welche Existenzen jenseits des in der Realität Vorstellbaren ermögliche. Die Kraft dieser »technolibertären Utopie« (Lovink 2012: 55) schöpft sich nicht zuletzt aus der Imagination eines Internet als ein demokratisches Netz mit verteilten Machtstrukturen sowie einer prinzipiellen Offenheit für zuvor undenkbbare Lebensentwürfe (vgl. Lovink 2012: 55; Weber 2001: 88).

Bereits 1990/91 wird das Internet, was zuvor noch eine Mischform militärischer und wissenschaftlicher Diskurspraktiken darstellte, für kommerzielle Aktivitäten freigegeben (Schröter 2006: 339; Bunz 2009: 54).<sup>2</sup> Rasch im Anschluss, im Jahr 1994, erlaubt der erste frei zugängliche Webbrowser MOSAIC, auf den Weg gebracht von Marc Andreessen, den Zugang zum World Wide Web

---

2 Allerdings sei damit keineswegs gesagt, dass der Internetdiskurs erst seit den 1990er Jahren ökonomisch orientiert gewesen sei. Während das amerikanische Netz ARPANET bis 1990/91 nicht für kommerzielle Zwecke genutzt werden durfte, war beispielsweise das englische Netzwerk NPL, welches im Jahr 1965 bereits erste Formen annahm, von Beginn an als kommerzielles Netzwerk gedacht. Nicht zuletzt war dies den schlechteren finanziellen Bedingungen der Computer-Forschungsinstitute in England geschuldet (Bunz 2009: 52ff.).

(WWW). Mithilfe des Browsers konnte nun das WWW, verstanden als eine spezifische Anwendung innerhalb des Internets, einer breiten Masse zugänglich gemacht werden (Gumm/Sommer 2006: 628f.). Da das Internet seit den 1990er Jahren zunehmend von einem ökonomisch orientierten Diskurs mit hergestellt wird (Schröter 2006: 338), kann konstatiert werden, dass die mit dem ›neuen Medium‹ einhergehenden egalitären wie demokratischen Heilsversprechungen von Beginn an mit neoliberal-kapitalistischen Ideen zusammengingen, die das Internet als Mittel für eine globale Ökonomie stilisierten (ebd.: 338). Jens Schröter sowie Stefan Münker verweisen auf die neoliberal orientierte Schrift *CYBERSPACE AND THE AMERICAN DREAM: MAGNA CHARTA FOR THE KNOWLEDGE AGE* (1994) von Esther Dyson, George Gilder, George Keyworth und Alvin Toffler, um die Verschränkung demokratischer und egalitärer wie kapitalistisch orientierter Diskurse zu verdeutlichen (Schröter 2006; Münker 2009). In der *MAGNA CHARTA FOR THE KNOWLEDGE AGE* heißt es:

»The central event of the 20th century is the overthrow of matter. In technology, economics, and the politics of nations, wealth – in the form of physical resources – has been losing value and significance. The powers of mind are everywhere ascendant over the brute force of things.

In a First Wave economy, land and farm labor are the main ›factors of production‹. In a Second Wave economy, the land remains valuable while the ›labor‹ becomes massified around machines and larger industries. In a Third Wave economy, the central resource – a single word broadly encompassing data, information, images, symbols, culture, ideology, and values – is actionable knowledge« (Dyson u.a. 1994).

Zentral ist hier die Imagination einer Abkehr von der Materie, hier genauer: von materiellen Produktionsmitteln, wie sie Marx noch als Charakteristikum des Industriekapitalismus voraussetzte (vgl. Marx/Engels 1982: 59). Daten, d.h. Informationen, Bilder und Symbole sowie kulturelle Wertvorstellungen und damit einhergehend abrufbares Wissen werden nun zu zentralen ökonomischen Ressourcen erklärt (Dyson u.a. 1994).

Legt man die Argumentationsstrategie jener neoliberal orientierten kapitalistischen Hoffnungen neben jene der cyberfeministisch orientierten egalitären Phantasmen, so lässt sich ein gemeinsamer Schnittpunkt beider Argumentationsstrategien ausmachen, der darin besteht, eine Abkehr von der Körpermaterie zu imaginieren. So heißt es im *BITCH MUTANT MANIFESTO* der VNS Matrix: »The pleasure's in the dematerialisation« (VNS Matrix 1996). Das Internet als immaterieller Datenstrom ermögliche Existenzweisen wie Marktmodelle, die jenseits der vorcodierten und ortsgebundenen Materialität der Realität funktio-

nieren können. Auch wenn die politischen Ambitionen sich hier maßgeblich unterscheiden, so lässt sich dennoch behaupten, dass die vermeintliche *Immaterialität* des Internets bzw. seiner Anwendungen als Dispositiv innerhalb der Debatten um seine Möglichkeiten betrachtet werden kann. Dieses Dispositiv, verstanden als »[...] ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wohl wie Ungesagtes umfaßt« (Foucault 1978: 119), spinnt seine Fäden noch bis in die Gegenwart. »[...] Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann« (ebd.: 120).

Ihm liegt die Idee zugrunde, dass Virtualität stets mit Immaterialität zusammengehe, und konstituiert damit gleichwohl ein dialektisches Verhältnis von immaterieller Virtualität und materieller Realität. Dieses Dispositiv immaterieller Virtualität umfasst nun sowohl den ökonomisch bzw. neoliberal-kapitalistisch orientierten wie den feministisch orientierten Diskurs – allerdings gibt es einen bedeutsamen Unterschied, der die jeweiligen politischen Hintergründe betrifft: Während der neoliberal-kapitalistische Diskurs nach nicht-staatlichen, d.h. kosmopolitischen und wachstumsorientierten Möglichkeiten der Steuerung des ›neuen Mediums‹ sucht (Dyson u.a. 1994), zeichnet sich der feministisch orientierte Diskurs vor allem dadurch aus, dass eben keine Festschreibungen und Zielvorgaben formuliert werden sollen, sondern das Internet ein Möglichkeitsraum darstelle, welcher noch undenkbare Existenzen hervorbringen könne, dafür jedoch offen wie unbestimmt sein müsse (vgl. Weber 2001).

Im BITCH MUTANT MANIFESTO des cyberfeministischen Kollektivs VNS Matrix heißt es:

»Don't ever stop fingering my suppurating holes, extending  
my boundary but in cipherspace there are no bounds  
BUT IN SPIRALSPACE THERE IS NO THEY  
there is only \*us\* [sic]« (VNS Matrix 1996).

Dyson et al. hingegen schreiben: »Creating the conditions for universal access to interactive multimedia will require a fundamental rethinking of government-policy« (Dyson et al. 1994), und meinen dabei keine staatliche Regulierung, sondern eine »dynamic competition« zwischen den Marktteilnehmer\_innen (ebd.).

Betrachtet man die Macht, die Internetkonzernen mittlerweile zugeschrieben werden kann (van Dijck 2013: 4; Reichert 2014: 9), scheint eindeutig, welche

Diskursformation sich zumindest weitestgehend durchgesetzt hat: der neoliberale Kapitalismus. Was ist passiert?

Betrachtet man die angebliche Immaterialität des Internets als wichtigsten Angelpunkt der utopischen Ideen zu den Möglichkeiten des Mediums genauer, so fällt auf, dass jene Immaterialität des Internets, die von ökonomischen Heilsversprechungen konstituiert wurde, sich von jener der cyberfeministisch orientierten Heilsversprechungen noch weiter unterscheidet. Während die cyberfeministisch orientierte Argumentation eine Art »neue« Kultur, jenseits materieller Grenzen der »alten« – heißt: »realen« – Kultur imaginiert, so gilt eine ganz und gar »neue« Kultur jenseits des Realen für die neoliberale, ökonomisch orientierte Position keineswegs als erstrebenswert. Hier bezieht sich die Imagination des Immateriellen stattdessen vor allem auf Daten und Informationen. Das bedeutet, dass immaterielle Produktionsgüter und Investitionen angestrebt werden, welche die Produktvariation insofern erweitern, als dass nun vermehrt immaterielle (Informations-)Dienstleistungen an ökonomischer Bedeutung gewinnen und so »alte« Märkte verändert und »neue« Märkte erschlossen werden sollen:

»These phenomena are altering the nature of the marketplace, not just for information technology but for all goods and materials, shipping and services. In cyberspace itself, market after market is being transformed by technological progress from a »natural monopoly« to one in which competition is the rule« (Dyson u.a. 1994).

Diese stehen jedoch in einem engen Verhältnis zur »alten« Realität. Jens Schröter folgend, ist die ökonomische Utopie nämlich sehr wohl auf Menschen der Realität – und nicht etwa auf fiktionale Multirollenexistenzen – angewiesen. Jene »realen« Menschen, die hier gemeint sind, stellen Marktteilnehmer\_innen dar. Eine universelle Kommunikation zwischen Kaufenden und Verkaufenden gilt als oberstes Prinzip konkurrenzorientierter Märkte (Schröter 2006: 342). Dieser universelle Wettbewerb besteht nun aus spezifischen Komponenten, die konstitutiv auf den Zugriff zu den »echten« Menschen hinter den Bildschirmen angewiesen sind. Mit Rekurs auf die Ideen von Bill Gates führt Jens Schröter aus, dass es zum einen um eine strategisch geleitete Aufmerksamkeitsökonomie gehen muss, um potenziellen Kunden die Sichtbarkeit von Produkten zu ermöglichen, über die sie noch nicht wussten, dass sie sie brauchen (Schröter 2006: 343ff.). Zum zweiten avanciert eine radikal individualisierte Werbung und Produktion bereits in den 1990er Jahren zur Schlüsselstrategie von vertriebsorientierten Unternehmen (ebd.: 343). Insbesondere die individualisierte (und individualisierende) Adressierung potenzieller Kund\_innen setzt als notwendige wie hinreichende Bedingung voraus, Information, d.h. Daten, über jene »echten« Menschen zu speichern und auszuwerten, um im Fluss unüberschaubarer Da-

tenmengen vermeintlich souveräne Kaufentscheidungen zu ermöglichen. Der Zugang zu digitalen Technologien, der im Deckmantel egalitärer Teilnahme hochgehalten wird, stellt also gleichermaßen eine Notwendigkeit für die Schaffung eines konkurrenzorientierten Marktes dar. Zudem sieht ein entsprechendes Netz an Informationen, welches am Individuum orientiert ist, Kohärenz vor. Nur wenn die gespeicherten Daten vermeintlich sinnhaft aufeinander bezogen werden können, lassen sich Kaufprofile erstellen, die sogar Prognosen ermöglichen, welche sich in Form individualisierter wie individualisierender Werbe-Adressierungen materialisieren können. Während also bereits in den 1990er Jahren nach der Logik des neoliberalen Kapitalismus die vermeintliche Immaterialität des Internets als Chance für ein kosmopolitisches Netzwerk an Daten und Informationen über potentielle Kund\_innen verhandelt wird, halten feministisch orientierte wie gesellschaftskritische Positionen weiter an der Idee einer Parallelkultur fest. Für beide Positionierungen gilt: »Die technolibertäre Utopie war ein starkes Mem« (Lovink 2012: 55).

Dieses Nebeneinander und teilweise Übereinander von differenten und teilweise ähnlich diskursiv gerahmten Heilsversprechungen findet sein jähes Ende spätestens zu Beginn der 2000er Jahre. Die technolibertäre Utopie der New Economy führt zu starken Überhöhungen der Werte von Unternehmungen im Bereich IT, denn entsprechende Aktien werden stark nachgefragt (Glebe 2008: 104ff.). Die Verheißungen im Kontext der ausgerufenen Immaterialität des Kapitals bedingen letztendlich ihr eigenes Scheitern. So divergieren die Spekulationswerte und die materiellen Werte von zahlreichen Unternehmen gegen Ende der 1990er Jahre dermaßen stark, dass sie die Gewinnerwartungen nicht erfüllen können. Nach ersten Anzeichen des Kursabfalls verkaufen viele Kleinanleger ihre »Penny Stocks«, d.h. ihre fast wertlosen Aktien, zu schwindend geringen Preisen – die Dotcom-Blase platzt wenig später (Glebe 2008: 104ff.; Stuhr 2010: 130ff.).

In eben jener Zeit erschüttern die Anschläge des 11. September 2001 die westliche Welt. Neben der Finanzkrise avanciert nun der »Krieg gegen den Terror« zu einer der wichtigsten politischen Aufgaben der US-Regierung unter George W. Bush sowie ihrer Verbündeten. Im Zuge des hiermit zusammenhängenden staatlichen Interesses an Kontrolle und Überwachung war der Tod jener virtuellen Existenzen im Netz, die keine unmittelbaren Informationen über das »wahre« Selbst der Realität enthielten, besiegelt: »Durch den Krieg gegen den Terror wurde der Wunsch nach einer echten Parallelkultur des »zweiten Selbst« erstickt, stattdessen entstand eine globale Überwachungs- und Kontrollindustrie« (Lovink 2012: 55). Das Interesse an Informationen bzw. Daten kohärenter Subjekte wird folglich seit den 2000er Jahren auch von Seiten der Staatsräson maß-

geblich vorangetrieben. Staatspolitik, Polizei und Ökonomie vereint entsprechend das Interesse daran, im Internet ›man selbst zu sein‹. Digitale Technologien und das Internet sind als Überwachungs- und Kontrollinstrument ein wichtiges Element vermeintlicher Sicherheitserwägungen im staatspolitischen Kontext geworden.

Diese Entwicklungen führen keineswegs zu einem Scheitern der bereits in den 1990er Jahren formulierten ökonomischen Ideen und Verheißungen bezogen auf die ›neuen‹ Technologien (Stuhr 2010: 141ff.). Vielmehr geht es zu Beginn der 2000er Jahre um eine Neujustierung ökonomischer wie politischer Konzepte des Internets, die nicht zuletzt als Imagearbeit zu verstehen sind. Bereits im Jahr 2005 leitete Tim O'Reilly mit dem Begriff ›Web 2.0‹ eine ›neue Ära‹ des Internets ein: »Could it be that the dot-com collapse marked some kind of turning point for the web, such that a call to action such as ›Web 2.0‹ might make sense?« (O'Reilly 2005). Mithilfe eines neuen Begriffs hat sich zugleich das Internet selbst verschoben, in Richtung einer partizipativen Plattform (ebd.). Mit der Konstruktion des Begriffs Web 2.0 ist eine Differenz zum Web 1.0 markiert, dessen Scheitern nun überwunden werden will. Die dynamische Ontologie dieser Plattform ist konstitutiv auf deren Nutzer\_innen angewiesen, denn:

»One of the key lessons of the Web 2.0 era is this: *Users add value* [Herv. i. Orig.]. But only a small percentage of users will go to the trouble of adding value to your application via explicit means. Therefore, Web 2.0 companies *set inclusive defaults for aggregating user data and building value as a side-effect of ordinary use of the application* [Herv. i. Orig.]. As noted above, they build systems that get better the more people use them« (O'Reilly 2005).

Partizipation gilt als wichtigste Ressource des sogenannten Web 2.0, da sie User Generated Content, d.h. von Nutzer\_innen generierte Informationen, ermöglicht:

»Informationen bilden in einer Wissensgesellschaft den vierten und wohl wichtigsten Produktionsfaktor. Das wusste schon Michael Douglas als Gecko im Film Wallstreet und das lernt mittlerweile auch jedes Kind in der Schule. Analog zum Engpasssektor der meisten Unternehmen, dem Absatz, stehen dabei die Informationen über den Markt, die Kunden und den Wettbewerb im Mittelpunkt. Denn dort entscheidet sich das Wohl und Wehe des Unternehmens« (Pepels 2008: 11).

Wie hier deutlich wird, werden die Datenspuren der Partizipation längst als wertvolle Informationen für ökonomische Zwecke nutzbar gemacht (van Dijck 2013: 12ff.). Die mit dem User Generated Content erreichbare Dynamisierung von Plattformen gilt im Diskurs um das Internet, neben ihrer großen ökonomi-

schen Bedeutung, mehrheitlich als sozial, im Sinne einer normativ aufgeladenen positiven Vorstellung eines zugewandten Miteinanders. Der Begriff ›Soziale Medien‹ hat sich aufgrund der Möglichkeit zur Partizipation und Interaktion längst durchgesetzt (vgl. van Dijck 2013: 10f.) und sogar zur Institutionalisierung spezifischer Berufsgruppen per Fernstudiengang, Weiterbildung oder Ausbildung geführt, wie beispielsweise zum ›Social Media Manager‹ (Pein 2015; OAK 2015). Dem Diskurs um ›Soziale Medien‹ kann im Kontext des neoliberalen Kapitalismus also durchaus eine produktive Macht zugeschrieben werden. Die Möglichkeiten der Vernetzung, wie sie beispielsweise mit der Gründung von FACEBOOK im Jahr 2004 markiert worden sind, setzen auf die Selbstbeteiligung der Partizipierenden. Bei diesen Partizipierenden handelt es sich mehrheitlich um singuläre wie kohärente Identitäten, die zumeist mit den Daten von Sicherheitsinstitutionen des Staates übereinstimmen (Lovink 2012: 56). Mit der Nutzung unterschiedlicher ›Web 2.0‹-Anwendungen ist das Internet zu einem Medium der Selbstkonstitution avanciert (Reichert 2008; Bublitz 2010; Pietraß/Funiok 2010; Lovink 2012; Carstensen/Schachtner/Schelhowe/Beer 2014; Hitzler 2014; Paulitz/Carstensen 2014).

Allerdings handelt es sich bei der diskursiven Neujustierung des Internets bzw. seiner Anwendungen kaum um eine technologisch bedingte Fortschrittsgeschichte, sondern um die Verschiebung diskursiv-materieller Praktiken, welche die Nutzungsimperative wie -gewohnheiten veränder(te)n. Bereits während der Hochphase der ›New Economy‹ materialisierte sich der Plattform-Gedanke in verschiedenen Anwendungen, allerdings ohne den erhofften Erfolg (Kilian u.a. 2008: 8). Erst mit einer veränderten diskursiven Rahmung, die fokussierter den ›sozialen‹ Charakter von Internetanwendungen in ihrer Rhetorik thematisierten, etablieren sich Nutzungspraxen, die eben diese Anwendungen in einem fortwährenden Prozess herstellen.

Nach der Neujustierung des Diskurses über die Sozialen Medien kommen somit unterschiedliche Aspekte zusammen: Die Orientierung am ›Sozialen‹ und ›Partizipativen‹ führt zu einer Dynamisierung von Plattformen, die User Generated Content und damit Datenströme generieren. Die Nutzung eben dieser Plattformen für die Inszenierung wie performative Herstellung der eigenen Subjektivität führt zu einer ›freiwilligen‹ und aktiven Beteiligung der Nutzer\_innen bzw. Produzent\_innen an unterschiedlichsten Anwendungen.<sup>3</sup> Zu diesen Entwicklungen in Richtung neoliberaler Marktmodelle wie Subjektivitäten kommt die Orientierung der Staatsräson an umfassenden Sicherheits- und Kontrollarchitektu-

---

3 Bezeichnend ist an dieser Stelle der Begriff ›Prosumer‹, als Bindegliedbegriff von ›Consumer‹ und ›Producer‹ (vgl. Blätzel-Mink/Hellmann 2010).

ren, die mittels des Internets Kontur annehmen, hinzu. Letztendlich führen diese Entwicklungen zur totalen »Expansion des neoliberalen Kapitalismus« (Schröter 2006: 344):

»Das Internet ist ein gutes Beispiel dafür, wie Techniken keineswegs allein und von selbst gesellschaftliche Verschiebungen anstoßen, sondern wie Techniken, wenn sie denn von hegemonialen diskursiven Praktiken – einem schon seit 1973, aber erst recht nach 1989/90 zunehmend »neoliberal« dominierendem Kapitalismus – »umgewidmet« werden, diesen Praktiken erst Durchschlagskraft verleihen« (Schröter 2006: 337).

Und so triumphiert der Risikokapitalgeber von Facebook, Peter Thiel im Jahr 2010, dass es »sehr gesund« sei, »dass die echten Menschen über die falschen Menschen gesiegt haben« (Thiel, zit. n. Lovink 2012: 56). Die noch in den 1990er Jahren hochgehaltene Utopie multipler, durchaus auch divergierender Selbstentwürfe in der Virtualität, wird bereits im Jahr 2010 als pathologisches Konzept verneint.

Mittlerweile ist die Skepsis, die noch bis zu Beginn der 2000er Jahre mit dem Eindringen digitaler Technologien in das Leben insgesamt zusammenging, verfliegen (vgl. Case 2001: 11). Mit der Verbindung des ökonomischen und des staatspolitischen Interesses an kohärenter Subjektivität ist damit eine Rückkehr zu essentialistischen Modellen von Subjektivität markiert, die als Lösung für diskursiv hergestellte Krisensituationen zu verstehen ist: Zum einen als Lösung für die Wirtschaftskrise und zum anderen als Lösung für die Bedrohung durch den Terrorismus. So betrachtet verwundert es kaum, dass das Thema mediatisierte Empörung im Netz nicht selten als »cyber war« bezeichnet wird, einer auf den Staat rekurrierenden Metapher, die Narrationen nach sich zieht, die die Souveränität des Staates performativ zu rehabilitieren sucht (Kamis/Thiel 2015). Der neoliberale Kapitalismus und das Verlangen nach Sicherheit und Kontrolle haben also gemeinsam, dass sie konstitutiv auf kohärente Subjektivitäten angewiesen sind, welche in der Virtualität wie auch in der Realität kongruent sein müssen. Damit ist folglich zugleich eine Verhältnisbestimmung von Realität und Virtualität verbunden: Beide Sphären durchdringen einander und sind nicht als voneinander unabhängige Entitäten zu betrachten.

Das Internet durchzieht mittlerweile folgenschwer jede Faser der Realität – und dies nicht nur technologisch-materiell betrachtet, sondern, und das hatte Donna Haraway in ihrem Cyborg-Manifest gemeint, als »[...] Transformation der Welt für das Denken, die Anschauung und Kritik [...]« (Deuber-Mankowsky 2007a: 279).

José van Dijck zufolge hat sich die Kultur der Partizipation, welche die Internetpraxis zu Beginn der 2000er Jahre maßgeblich bestimmte, weiterentwickelt: Die umfassende Durchdringung des Lebens durch digitale, vernetzte Technologien, die konstitutiv für das Leben insgesamt geworden sind, kennzeichnet eine Weiterentwicklung, die unter dem Schlagwort ›Culture of Connectivity‹ (van Dijck 2013) benannt werden kann (vgl. Eickelmann 2014a). Die Entwicklung von der ›Participatory Culture‹ (Jenkins 2006) hin zu einer ›Culture of Connectivity‹ ist insbesondere dadurch markiert, dass es nicht mehr um einzelne partizipatorische Praxen geht, sondern darum, dass Dauerkonnektivität mit unterschiedlichsten Internetanwendungen ein zentraler Modus der Subjektivation geworden ist. Innerhalb dieser Dauerkonnektivität, welche die Realität und die Virtualität gleichsam miteinander ›verschaltet‹, geht es also längst nicht mehr um fiktionale Figuren in einem ›anderen‹ Raum, sondern um das konstitutive Ineinandergreifen von Realität und Virtualität.

Diese Entwicklungslinien berücksichtigend, stellt sich die Frage nach der Konstitution von Geschlecht im Kontext des Internets gänzlich anders als in den 1990er Jahren. Fraglich ist nun nicht mehr, welche virtuellen Existenzen jenseits der Realität imaginierbar sind und inwiefern diese Möglichkeiten die Realität revolutionieren werden, sondern vielmehr, in welcher Hinsicht und mithilfe welcher Narrative und Ästhetiken das Internet an vergeschlechtlichten wie vergeschlechtlichenden Subjektivationsprozessen beteiligt ist und, damit verbunden, welche Wirksamkeit eben jenen Prozessen im Virtuellen wie im Realen unterstellt werden kann. Ausgehend von der »Ko-Konstruktion« von Technik und Geschlecht (Carstensen 2008) bzw. der wechselseitigen performativen Hervorbringung von Medien und Gender (Seier 2007), stehen Gender und Medientechnik in einem konstitutiven relationalen Verhältnis zueinander. Nun ist ein genauer Blick auf die diskursiv-technologischen Bedingtheiten von Subjektivität im Kontext des Internets insbesondere deswegen erforderlich, da eben diese Bedingtheiten die Möglichkeitsräume für die vergeschlechtlichte und vergeschlechtlichende Subjektkonstitution erst abstecken. Sybille Krämer führt aus: »Alles, was wir über die Welt sagen, erkennen und wissen können, das wird mit Hilfe von Medien gesagt, erkannt und gewußt« (Krämer 1998b: 73). Die Herausforderung besteht nun allerdings darin, dass die Konstitutionsleistung des Mediums Internet nicht abschließend bestimmt werden kann und soll, da es sich insbesondere durch seine Unbestimmtheit wie Flüchtigkeit auszeichnet (vgl. van Dijck 2013: vii).

Sowohl das Internet als auch die Kategorie Gender können in diesem Zusammenhang als epistemische Dinge verstanden werden (Deuber-Mankowsky 2008: 139), d.h. als »Dinge, denen die Anstrengungen des Wissens gilt – nicht

unbedingt Objekte im engeren Sinn, es können auch Strukturen, Reaktionen, Funktionen sein« (Rheinberger, zit. n. Deuber-Mankowsky 2008: 139). Das Internet und Gender als epistemische Dinge zu verstehen heißt dann auch, ihr Intraagieren als aktiven Prozess der Subjektkonstitution zu betrachten. Wenn also die Virtualität keinen Raum jenseits der Realität darstellt, sondern diese beiden Sphären in einem stetigen Austausch-, Wechsel- und Irritationsverhältnis stehen, so stellt sich die Frage nach der Konstitution von Gender grundlegend anders als noch in den 1990er Jahren. Virtualität kann nicht länger als exklusiver Bereich betrachtet werden, sondern nun geht es darum, dass Geschlechtlichkeit insbesondere in einem stetigen Spannungsfeld von Virtualität und Realität konstituiert und ausgehandelt wird. So ergeben sich mit virtuellen Anwendungen Möglichkeiten über die Realität hinaus, während gleichzeitig jene Diskurse bzw. Praktiken der Realität die Virtualität modifizieren und sogar einschränken.

In Anlehnung an José van Dijck sind die jüngsten Entwicklung als eine »ap-  
plianization« (van Dijck 2013: 6) zu beschreiben. Das meint, dass es eine Entwicklung der Struktur wie Praxis internetbasierter Anwendungen gibt, die sich durch eine Veränderung vom Aufrufen von Websites hin zu meist mobilen Applikationen auszeichnet (ebd.). Darüber hinaus gewinnt der Begriff »Internet of Things«, ebenfalls als Utopie in den 1990er Jahren von Mark Weiser zum ersten Mal formuliert, zunehmend an Bedeutung in aktuellen Internetdiskursen (Weiser 1999; Weiser/Brown 1996; Sprenger/Engemann 2015). Hier heißt es im ersten Satz: »The most profound technologies are those that disappear. They weave themselves into the fabric of everyday life until they are indistinguishable from it« (Weiser 1999: 3). Die hier angelegte Konzeption des »Ubiquitous Computing« geht von drahtlos miteinander vernetzten Objekten aus, die miteinander interagieren können und Ansprüchen der Realität entsprechen sollen. Das eingangs genannte Beispiel des »Interactive Mirrors« von Panasonic, als Teil der Serie »A Better Life, A Better World« (Businesswire 2015), ist also insofern als Aspekt des »Internets der Dinge« anzusehen, als es zahlreiche unterschiedliche Produkte innerhalb der Wohnumgebung miteinander vernetzt und in Abstimmung mit den in ihr Lebenden – bzw. diesen eben dadurch auch erst Mitkonstituierten – »intelligent« agiert, indem es beispielsweise das Klima, den Klang und die Beleuchtung der Räume auf den Biorhythmus eben dieser abstimmt (ebd.). Das Internet der Dinge beschreibt somit einen Entwicklungstrend hin zur Allgegenwart und Unsichtbarkeit internetbasierter Vernetzung (Adamowsky 2015: 128ff.). Natascha Adamowsky folgend beschreibt das Internet der Dinge eine »flächendeckende Topografie des Digitalen« (ebd.: 128).<sup>4</sup>

4 An dieser Stelle sei auf die Digital-Detox-Idee verwiesen, die sich als das Andere eben jener Topografie des Digitalen bzw. der Dauerkonnektivität inszeniert. Unter

Die Intraaktionen zwischen Virtualität und Realität, welche innerhalb dieser Topografie einen zunehmend enger werdenden Nexus eingehen, sind nicht folgenlos für Prozesse der Subjektivation. Mitten in und mit ihnen nahtlos verbunden konstituieren sich hybride Subjektivitäten, oder im Sinne Haraways formuliert: Cyborgs. Im Folgenden soll es daher um die Frage gehen, wie bzw. unter welchen Bedingungen Subjektivationsprozesse im Kontext dieses Nexus' eben jene Cyborgs hervorbringen und damit ebenso die Modi des Lebbar- und Anerkennbaren abstecken.

### 3.2 SUBJEKTIVATION IN DER KULTUR DER DAUERKONNEKTIVITÄT

Nachdem die vorangegangenen Ausführungen eine – notwendigerweise selektive – Geschichte der Entwicklung von Internetdiskursen sowie von zentralen Veränderungen im Hinblick auf technologische wie nutzungspraktische Aspekte erzählt haben, sollen im Folgenden Überlegungen zu Subjektivationsprozessen in einer Kultur, die sich insbesondere durch eine dauerhafte Onlinekonnektivität mit unterschiedlichen miteinander vernetzten Objekten auszeichnet und damit die Grenze zwischen der Realität und Virtualität maßgeblich unterminiert wie

---

dem Stichwort »Disconnect to Reconnect« (Digital Detox©) bspw. werden ent-netzte und ent-netzende oder auch informierende Angebote geschaffen, welche die Teilnehmer\_innen (wieder) »präsent, authentisch, mitfühlend und einsichtsvoll« werden lassen sollen (<http://digitaldetox.org/about/>, 14.01.16). Zu diesem Zwecke werden Sommercamps angeboten, die in ihrer Rhetorik eine vorgängige Zeitlichkeit konstruieren, die noch nicht digital »vergiftet« war. Zielgruppe ist damit insbesondere die Generation, die per definitionem eine Lebenswelt erinnert, die »noch nicht« auf digitalen Informationstechnologien fußte (<http://digitaldetox.org/camp-grounded/>). Das Phänomen der flächendeckenden Vernetzung wird zugleich, mit dem Fokus auf Menschen, die eben diesem Phänomen zu entkommen suchen, individualisiert. Die Digital-Detox-Idee beruht folglich konstitutiv auf der Differenz zwischen einem authentischen und gesunden Realitätsbezug und einem gefühlserkalteten, vergifteten Virtualitätsbezug, indem es notwendigerweise durch die Verneinung des Einen das Andere (mit-)produziert. So betrachtet stellt die Digital-Detox-Idee keineswegs ein grundsätzlich Anderes oder Äußeres von Dauerkonnektivität und der Topografie des Digitalen dar, sondern reproduziert genau das fortwährend, wogegen sie sich verschrieben hat. Dauerkonnektivität und die Digital-Detox-Idee sind somit eine Differenz innerhalb desselben Phänomens: flächendeckender Vernetzung.

irritiert, angestellt werden. Leitend wird dabei die Frage sein, unter welchen medientechnischen und ökonomischen Bedingungen sich mediatisierte Empörungswellen formieren (können). Denn die Frage danach, inwiefern mediatisierte Empörungswellen als vergeschlechtlichende ›Anthropotechniken‹ und ›Subjektivierungsprogramme‹ (Bröckling 2013: 49ff.) Wirksamkeiten entfalten können, kann erst vor der Folie ihrer Bedingtheiten diskutiert werden. Bei den folgenden Ausführungen geht es somit nicht darum, die Klärung der ursächlichen Gründe für ihr Aufkommen zu beschreiben, was ohnehin nicht möglich wäre, sondern vielmehr darum, ein differenziertes Bild ihrer medialen Voraussetzungen zu zeichnen. In einem nächsten Schritt wird zu erörtern sein, wie diese Voraussetzungen konstitutiv für die mit ihnen zusammenhängenden Subjektivationsprozesse sind. Denn wenn Subjekte nicht a priori als gegeben vorausgesetzt werden können, so muss nach den Prozessen ihrer Erzeugung gefragt werden.<sup>5</sup> Davon ausgehend, dass eine Betrachtung jener Prozesse immer auch die Verwobenheit von Subjektivität in technologische Bedingtheiten betrachten muss, besteht die Herausforderung also im Folgenden darin, eine Perspektive auf Subjektivationsprozesse zu entwickeln, welche die Hybridität jedwedem Seins im Kontext von Dauerkonnektivität berücksichtigt, so wie sie Haraway beschreibt:

»Im späten 20. Jahrhundert, in unserer Zeit, einer mythischen Zeit, haben wir uns alle in Chimären, theoretisierte und fabrizierte Hybride aus Maschine und Organismus verwandelt, kurz, wir sind Cyborgs. Cyborgs sind unsere Ontologie. Sie definieren unsere Politik. Die Cyborg ist ein verdichtetes Bild unserer imaginären und materiellen Realität, den beiden miteinander verbundenen Zentren, die jede Möglichkeit historischer Transformation bestimmen« (Haraway 1995b: 66).

Dabei ist der »benennende Ruf« (Butler 2006: 15) ein zentraler Aspekt von Subjektivierungsprozessen. Im Kontext einer Arbeit über mediatisierte Empörung bzw. mediatisierte Missachtung kommt ihm eine zentrale Bedeutung zu. Der von Butler – in Anlehnung an Althusser (1977) sowie in Auseinandersetzung mit Austin (2002)<sup>6</sup> – entwickelte Begriff der Interpellation beschreibt den

---

5 Vgl. Kap. 3.2.

6 Neben der Kritik von Butler an Austins Setzung eines sprechenden Subjekts kritisiert sie bei Althusser's Theorie der Anrufung andererseits, dass das Subjekt allein durch die Stimme hervorgebracht werde (Butler 2006: 47). In ihrer Subjekttheorie versucht Butler eine Brücke zwischen Austin und Althusser zu schlagen und fragt, »wie das durch die Anrede des anderen konstituierte Subjekt zu einem Subjekt wird, das seinerseits andere ansprechen kann« (Butler 2006: 47).

»benennende[n, Erg. d. Verf.] Ruf« (Butler 2006:15) als konstitutiven Akt der Subjektconstitution: »Die Anrede selbst konstituiert das Subjekt innerhalb des möglichen Kreislaufs der Anerkennung oder umgekehrt, außerhalb dieses Kreislaufs, in der Verworfenheit« (ebd.).

Mit der Betonung des konstitutiven Moments der Interpellation stellt Butler sich vehement gegen die Deklaration von starren Identitätskategorien, die Handlungen auf ein vermeintlich autonomes Individuum zurückführen. Stattdessen begreift sie Identität als Teil von Identitätspolitiken, die diskursiv eingebunden sind und ihrerseits Fragen nach unbedingter Handlungsfähigkeit und Verantwortung auf eine spezifisch anthropozentristische Art und Weise beantworten.<sup>7</sup> Die Interpellation beschreibt also einen Aspekt der existentiellen Bedingtheit von Subjekten, dem eben diese – ein Stück weit – ausgeliefert sind. Der benennende Ruf macht die Anerkennung der Existenz im Spannungsfeld von Realität und Virtualität folglich erst möglich. Dieser ist damit unweigerlich in spezifische Medientechnologien eingebunden, d.h. er prozessiert in deren Abhängigkeit. Die Effektivität von Adressierungsoptionen und Adressierungspraktiken hängt entsprechend mit technologischen Infrastrukturen sowie der Ästhetik spezifischer Interfaces und ihren technisch bedingten Nutzungsmöglichkeiten zusammen. Subjektivität kann als Effekt innerhalb ebendieser technischen Möglichkeitsräume betrachtet werden. Der hier verwendete Begriff der Technik folgt einem weiten Verständnis:

---

7 Mit der Distanz zu »all jenen Modellen, die ein hypertrophes Subjekt als Ursprung, personalen Kern, Eigentümer und Souverän seiner selbst begreifen« (Bröckling 2013: 49), kann Butlers Konzeption des Subjektes, welches qua Anrufung zur Existenz gelangt, als Äquivalent zum systemtheoretischen Konzept der Adressierung gelesen werden. Denn die Adressierung ist, systemtheoretisch betrachtet, ebenfalls als Prozess der Zuschreibung eines vermeintlich souveränen Status<sup>4</sup> zu verstehen, der Akteursfiktionen mithilfe von Kommunikation schafft (ebd.). Die systemtheoretische Konzeption der Adressierung vermag es dennoch kaum, das destruktive Potenzial eben jener Adressierung in den Blick zu nehmen, da systemtheoretisch betrachtet lediglich in den Blick geraten kann, ob Anschlusskommunikation folgt oder eben nicht.

»Technik bezeichnet nicht nur die materielle Basis, die Maschinen, Instrumente und Dinge, sondern Technik meint – in Anlehnung an den griechischen Begriff der *Techné* – zugleich ein Vermögen, eine Kunst im Sinne eines auf ein Herstellen gerichtetes Können, das sich wiederum in den technischen Dingen materialisiert« (Deuber-Mankowsky 2007a: 85).

Damit geraten bei der Betrachtung des Technischen nicht lediglich apparative Aspekte, sondern ebenso die damit untrennbar zusammenhängenden Handlungs-optionalitäten in den Blick. Das hier vertretene Verständnis von Subjektivation lehnt sich konstitutiv an die Arbeiten von Michel Foucault und Judith Butler an. Die Subjektivationstheorie ist innerhalb der Arbeit Butlers als eine der zentralsten Kernthemen zu benennen, die grundlegend ist für ihren diskurs- und performativitätstheoretischen Zugang. Von hier aus denkt Butler feministische Theorie als kritische Analyse vergeschlechtlichter Subjekte und der Geschlechterdifferenz. Damit einhergehend stellen sich Fragen nach der Materialität des Körpers und Sexualität sowie politische Fragen der Anerkennung, Normalisierung und Macht (insb. Butler 1997; Butler 2012a, b; vgl. auch Villa 2012: 14). Mit der Weiterentwicklung der Subjektivationstheorie Butlers, wie sie weiter oben in Anlehnung an Ausführungen des New Materialism und der Figur der Cyborg nach Haraway vorgeschlagen wurde, kann nun im Folgenden genauer dargelegt werden, wie Subjektivationsprozesse im Kontext diskursiver Rahmungen wie technologischer Bedingtheiten prozessieren. Mithilfe einer diffraktiven Methodologie geraten folglich Diskurse wie Materialitäten des Internets als relationales Gefüge in den Blick, in dessen Verbindungssträngen Subjektivationsprozesse stattfinden.

### 3.2.1 Digitale Hypermedialität als Modus des Performativen

Butler gilt als Hauptvertreterin bzw. Urheberin des ›linguistic turns‹ innerhalb der feministischen Theorie bzw. der Gender/Queer Studies. Sprache rückt aus dieser Perspektive als Ort und Modus der Konstruktion von Subjekten in den Blick.<sup>8</sup> Im Zentrum stehen die Frage nach der Wirkmächtigkeit von Diskursen und die performative Kraft von Sprache (vgl. Bublitz 2010: 8; Butler 2012). In Anlehnung an Michel Foucaults Annahme der ›diskursiven Erzeugung des Subjekts‹ (Butler 2001: 10) denkt Butler das Subjekt nicht als eine der Sprache

---

8 Wobei hier erneut darauf verwiesen sei, dass Butler sich stets gegen die Behauptung wehrt, dass sie damit (Körper-)Materialitäten in Diskursen ›auflöse‹ (vgl. Butler 2003).

vorgängige Entität, sondern lenkt den Blick auf die performativen Prozesse der Erzeugung von Subjekten. Neben ihrem engen Bezug auf Foucault rekurriert Butler in ihren Arbeiten auf John L. Austins Theorie der Sprechakte (Austin 2002), um auf die performative Kraft der Sprache zu verweisen. Die Sprechakttheorie von J.L. Austin geht davon aus, dass ein Sprechakt Handlung ist. Solche Sprechakte nennt Butler in Anlehnung an Austin performative Sprechakte: »In der Sprechakttheorie ist eine performative Äußerung diejenige diskursive Praxis, die das vollzieht, was sie benennt« (Butler 1997: 36). Eine Äußerung ist somit nicht per se nur eine Feststellung, sondern stellt potenziell auch eine wirkmächtige Handlung dar:

»Wie Sie sich erinnern, wollten wir ein paar Fälle untersuchen [...], in denen etwas sagen etwas tun heißt; in denen wir etwas tun, dadurch daß wir etwas sagen oder indem wir etwas sagen. Man stößt auf diese Frage [...], seit man neuerdings eine uralte philosophische Annahme in Frage stellt – daß etwas sagen in allen beachtenswerten Fällen, d.h. in allen beachteten Fällen, bloß darauf hinauslaufe, etwas festzustellen. Diese Annahme ist zweifellos nicht bewußt, ist außerdem zweifellos falsch, aber anscheinend in der Philosophie das Natürlichste von Welt« (Austin 2002: 63).

Das hier angelegte Verständnis von Sprache als performativ wirksames Medium muss nun insofern erweitert werden, als dass sich die Medialität des Internets als ein komplexes Gefüge beinahe unendlicher Verweisstrukturen unterschiedlicher Zeichensysteme darstellt. Mediatisierte Missachtung bleibt also nicht auf Sprache reduziert, sondern hinzu kommen textuelle, visuelle, auditive wie audiovisuelle Medienprodukte sowie auch Online-Spiele, um herabsetzende Adressierungen zu artikulieren (Eickelmann 2014b).

Die Medialität des Internets zeichnet sich als grundlegendste technische Eigenschaft insbesondere durch seine Digitalität, verstanden als Differenz zum Analogen (Schröter 2015: 29) aus. Als ziffernbasiertes Codiersystem (Haber

2010: 121) bilden Daten die Grundlage der Digitalität.<sup>9</sup> Die Digitalität von Informationen stellt die Grundlage für die Übertragung von Signalen dar, ohne dass ›Original‹ und ›Kopie‹ noch voneinander unterscheidbar sind. Die Generierung, Verarbeitung und Programmierung eben jener ›Daten‹ laufen zunehmend automatisiert ab (Manovich 2001; Carstensen et al 2014). Zudem ergeben sich aus der Digitalität des Internets unbegrenzte Re-Kombinationsmöglichkeiten, da die Grundlage der Information aus einzelnen Ziffern besteht (vgl. Lessig 2008: 76). Der digitale Code stellt somit eine spezifische Darstellungsform von Information dar:

»Die Maschinenlogik erfordert [...] die Reduktion auf etwas Elementares, das als ›Binärziffer‹, kurz ›Bit‹ gemessen wird, das ist jeweils eines von zwei möglichen, einander ausschließenden Zeichen. [...] Aus Einheiten dieser Art setzt sich die sog. ›Maschinensprache‹ zusammen, die in Wirklichkeit überhaupt keine Sprache ist, sondern allenfalls ein ›funktionelles Äquivalent‹ derselben [...]« (Haug 2003: 103).

Aus dieser Form der Codierung von Information, die hier zusammengefasst als Digitalität bezeichnet werden soll, ergeben sich potenziell unterschiedlichste Medienformate, die als Adressierungsform genutzt werden können: Schrift, Bild, Ton und Bewegtbild werden in Ziffersystemen codiert bzw. im Zuge der Digitalisierung von Computern in eben diese überführt und können so endlos miteinander verknüpft werden (vgl. Sandbothe 1997: 75; Bolter/Grusin 2000: 32; Wirth 2006: 21). Hanjo Berressem verweist in Anlehnung an Deleuze und Guattari auf die rhizomatische Struktur des Hypertextes, die sich durch Unbestimmbarkeit, Unlokalisierbarkeit, Prozesshaftigkeit wie eine Vielzahl von Fluchtlinien, Ein- und Ausgängen auszeichnet (Berressem 1996: 127). Das Rhizom stellt eine Mischform aus metrischem, gekerbtem und vektoriellem glatten Raum dar. Das Rhizom, verstanden als Heuristik, changiert unaufhörlich zwischen glatter und gekerbtem Raum. Berressem argumentiert, dass der Hypertext als glatter

---

9 Jens Schröter hat darauf hingewiesen, dass die seit 1945 geläufige Konzeption des Digitalen durch das Binärprinzip, d.h. 0/1, keineswegs ein zwingendes Konstitutiv des Digitalen darstellt. Der erste amerikanische Digitalcomputer ENIAC arbeitet bspw. nicht nach dem Binärprinzip, sondern nach einem Dezimalprinzip. Mathematisch betrachtet sei das ternäre Prinzip, d.h. 0/1/-1, sogar effizienter. Dass sich das Binärprinzip etabliert hat, hängt demnach insbesondere damit zusammen, dass es schaltungstechnisch einfacher zu implementieren sei, so dass um 1945 die zeitnahe Realisierbarkeit programmierbarer, elektronisch-digitaler Computer in Aussicht gestellt werden konnte (Schröter 2015: 11f.).

Raum verstanden werden kann, da er »keine eindeutig bestimmbare und festgelegte Dimension und somit keine vorprogrammierten Denk- und Leitbahnen« (ebd.: 128) hat.

Eben jene Offenheit, die mit Butler gesprochen erst Resignifikationen ermöglicht (Butler 2006: 29ff.), birgt folglich auch das Potenzial in sich, Fest-schreibungen zu unterlaufen und Gegenaneignungen zu ermöglichen. Denn die Medialität des Internets erlaubt insbesondere kreative wie subversive Möglichkeitshorizonte für subjektivierende Internetpraxen, die sich insbesondere durch De- und Rekontextualisierung auszeichnen (Wirth 2006: 23; Lessig 2008; Schuegraf 2008: 84; Eickelmann 2012: 51ff). Mit Gilles Deleuze und Félix Guattari lässt sich hier von einer »Deterritorialisierung« (Deleuze/Guattari 2014: 408) sprechen, die auf der einen Seite Resignifizierungspotenzial markiert, wie auch einen Kontrollverlust über Bedeutungen bezeichnet:

»An dieser Stelle lässt sich auf die Spezifika moderner Massenmedien verweisen, die sich mitunter durch ihre Ungerichtetheit auszeichnen. Die notwendige De- und Rekontextualisierung von Datenmaterial in neue Sinn- und Wertezusammenhänge verweist auf den fließenden Charakter von Bedeutung. Bedeutung kann nicht festgeschrieben werden, sondern wird stets neu erzeugt. Das Subjekt sieht sich einem Kontrollverlust ausgesetzt, worin sich das eigentliche Wesen medialer Gewalt offenbart« (Becker/Eickelmann 2009: 14).

Hinzu kommt, dass im Kontext digitaler Technologien unterschiedlichste Modi der Anrede und somit der performativen Herstellung von Subjektivität in Form unterschiedlicher Medienapplikationen nebeneinander existieren. Diese sind nicht (mehr) an ein bestimmtes und für einen Modus der Kommunikation spezifiziertes Endgerät gebunden, sondern funktionieren nebeneinander oder überlappend über einzelne Endgeräte hinweg. Dieses Strukturmerkmal audiovisueller, digitaler Medientechnologien, die einen Internetzugang zumindest erlauben und zumeist auf diesem basieren, lässt sich treffend mit dem Begriff der digitalen Hypermedialität beschreiben (Bolter/Grusin 2000: 34). Hypermedialität meint ein »dezentrales Netz, das ohne totalisierende ›Fluchtpunkte‹ auskommt« (Wirth 2006: 20). Das Präfix ›Hyper‹ – verstanden als Chiffre für einen Medienübergang (Wirth 2006: 23ff.) – beschreibt, dass die unterschiedlichsten Applikationen über unterschiedliche audiovisuelle, digitale Medientechnologien im Sinne von Endgeräten hinweg zur Anwendung kommen können, wie beispielsweise über Personal Computer und Smart-TVs an einem festen Standort sowie Laptops, Tablets, Smartphones und Smartwatches als mobile Endgeräte.

Der Begriff Transmedialität scheint mit dem Fokus auf digitale Medientechnologien und das Internet nicht ganz treffend zu sein, da er insbesondere darauf abhebt, dass bestimmte Ästhetiken und Diskursformationen in »verschiedenen

Medien mit den dem Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können« (Rajewski 2002, zit. n. Fraas/Barczok 2006: 137). An dieser Stelle geht es jedoch vorerst nicht in erster Linie darum, die Spezifika der Einzelmedien herauszuarbeiten, sondern vielmehr darum, zu betonen, dass die Ästhetik und die Narration spezifischer Applikationen nicht grundsätzlich von Einzelmedien abhängen. Uwe Wirth führt diesen Aspekt mit Bezug auf Friedrich Kittler aus:

»Aus der Tatsache, dass die Digitalisierung von Nachrichten und Kanälen die Unterschiede zwischen einzelnen Medien zum Verschwinden bringt, leitet Kittler gar die These ab, der Computer sei als ›totaler Medienverbund‹ dabei, den ›Begriff Medium selber zu kasieren‹« (Wirth 2006: 34).

Dies soll keineswegs bedeuten, dass der Materialität und Funktionalität der unterschiedlichen ›Medien‹ bzw. Endgeräte keine Bedeutung mehr zukommt. *Konstitutiv* für die Frage danach, welche Ästhetiken und Diskursformationen auf welche Art und Weise mit welchen ›Medien‹ bzw. Endgeräten prozessiert werden, ist allerdings nicht in erster Linie das Medium im Sinne einer Einzelmedienontologie (Leschke 2007: 73ff.), sondern vielmehr die Hypermedialität als Strukturmerkmal des Internets. Damit geht grundsätzlich die Frage einher, ob und inwiefern es sich beim Internet überhaupt um ein Medium im herkömmlichen Sinne einer Einzelmedienontologie handelt. Auch wenn es fraglos – und darauf wird später zurückgekommen – einen erheblichen Unterschied für die Frage nach Adressierung und Adressierbarkeit macht, über welches Endgerät und über welche Internetanwendung bestimmte Nachrichten abgerufen werden, ob beispielsweise ein Smartphone mit Dauerkonnektivität ein ständiger Begleiter ist oder der FACEBOOK-Account am Personal Computer zuhause aufgerufen wird, so geht es vorerst darum, *Gemeinsamkeiten* des Prozessierens von Applikationen über unterschiedliche Endgeräte hinweg auszumachen, die dann als Strukturmerkmal audiovisueller, vernetzter, digitaler Informationstechnologien, kurz: des Internets, im *Ganzen* beschrieben werden können: digitale Hypermedialität. In der Literatur lässt sich aufgrund dieser Eigenschaft der Begriff »Netzmedium« (Hickethier 2010: 314) finden, der die enge Kopplung von Computern und dem Internet beschreibbar macht. Entsprechend geht es nicht mehr primär um Computer mit einer eigenen Binnenstruktur, wie es Einzelmedienontologien zugrunde legen, sondern vor allem um Computer als apparative Bedingung einer Netzstruktur im Sinne von Endgeräten innerhalb hypermedialer Netzstrukturen, und nicht Einzelmedien (vgl. ebd.).

Versteht man den Computer als ein aus Rechenmaschinen entstandenes Speicher- und Bearbeitungsgerät (Hickethier 2010: 313), das sich durch die Überführung von Zeichen in Rechenoperationen auszeichnet (ebd.), dann lassen

sich die unterschiedlichsten Endgeräte mit Internetverbindung unter dem Begriff Computer mit Internetverbindung subsumieren. Jenen Geräten ist gemeinsam, dass sie nach der Logik der Hypermedialität prozessieren. Durch die Veränderungs- und Verknüpfungsmöglichkeiten digitaler Codes können sich »neue Sinnstrukturen eröffnen, weswegen Uwe Wirth von Iterabilität spricht (Wirth 2006: 22ff.). Diese Möglichkeiten sind allerdings konstitutiv auf die Aktivität der User\_innen angewiesen. Zum einen erfordert die Verweisstruktur aktive Leser\_innen (ebd.: 23), zum anderen wird das Lesen zum Mitschreiben und (Mit)Produzieren, so dass Hypermedialität immer auch mit Interaktivität verbunden ist (Bolter/Grusin 2000: 33; Wirth 2006: 23). Zudem vergrößert sich die Reichweite eben jener performativen Akte, was eine Verschiebung der Sphären Öffentlichkeit und Privatheit zur Folge hat:

»A major change is that through social media, these casual speech acts have turned into formalized inscriptions, which, once embedded in the larger economy of wider publics, take on a different value. Utterances previously expressed offhandedly are now released into a public domain where they can have far-reaching and long-lasting effects. Social media platforms have unquestionably altered the nature of private and public communication« (van Dijk 2013: 7).

Subjektivationsprozesse in hypermedialen, vernetzten Strukturen vollziehen sich so betrachtet in spezifischen Teilöffentlichkeiten, die das ehemals Private und Öffentliche neu justieren. Die Performativität des Internets zeichnet sich somit zusammengefasst, in einem weiten Verständnis, durch die digital bedingte Hypermedialität aus. Die performative Herstellung von Subjektivität im Kontext von Internettechnologien prozessiert in einem komplexen Gefüge unterschiedlichster Zeichensysteme. Entsprechend geht es im Folgenden nicht »lediglich« um Sprache als Modus der Subjektivation, sondern auch um andere Zeichensysteme, die sich als textuelle, visuelle, auditive, audiovisuelle, interaktive Medienprodukte darstellen können. Zusammengefasst müssen folglich bei einer Analyse der Performativität von Medien und Gender im Kontext mediatisierter Empörungswellen die digitalen Produkte im weitesten Sinne betrachtet und auf ihre Ästhetik wie Funktionalität hin diskutiert werden, um ihre performative Wirksamkeit betrachten zu können.

Mit Deleuze und Guattari gesprochen gilt dennoch: Der glatte Raum verwandelt sich temporär eben doch in einen gekerbten Raum, d.h. Konstanz und Richtungen kerben sich in den glatten Raum ein, unterminieren seine Offenheit und Unbestimmtheit (Deleuze/Guattari 1992: 496). Eben jenen Kerbungen, oder mit Barad gesprochen: agentiellen Schnitten, gilt es nachzuspüren.

### 3.2.2 Daueradressierbarkeit, Beschleunigung, Distanzabbau

Mit Judith Butler davon ausgehend, dass die Anrufung einer der zentralsten Aspekte von Subjektivationsprozessen darstellt, werden im Folgenden die netzspezifischen Adressierungsstrukturen und -optionen betrachtet. Wenn die Anerkennung jedweder Existenz davon abhängt, angesprochen und bezeichnet zu werden (Butler 1997: 22), so ergibt sich die Frage, wie die Medialität des Internets eben jene Adressierbarkeiten und damit Bezeichnungsmöglichkeiten strukturiert. Sylvia Pritsch (2011: 243f.) betont, dass die Adressen im Netz für die Etablierung einer Internet-Identität elementar sind, da sie Wiedererkennbarkeit, Erreichbarkeit sowie eine Positionierung auf den Aufmerksamkeitsmärkten des Internets sichern (ebd.: 243f.) Die Anrede zum Ausgangspunkt zu nehmen bedeutet jedoch nicht etwa, ein sprechendes bzw. über das Internet kommunizierendes Subjekt vorauszusetzen (vgl. Butler 2006: 47). Die Wirkungsmacht eines performativen Aktes wurzelt nämlich nicht im Subjekt selbst (vgl. ebd.: 80), sondern ergibt aus der Prozessualität, Historizität wie Diskursivität eben jenes Aktes (vgl. ebd.: 84). Es liegt also nicht im Subjekt, ob eine Sprechhandlung funktioniert – das Funktionieren ist vielmehr an die Geschichte von Diskursen geknüpft, die erinnert, verstanden und wiederholt werden muss. Die Wirkungsmacht performativer Äußerungen wird somit erst historisch aufgebaut und tragfähig (vgl. ebd.: 84). Somit sind die Operationen mit den beschriebenen Zeichensystemen zuallererst konstitutiv für Subjekte. Die (temporäre) Struktur des performativen Aktes, der immer ein Wiederholungsprozess diskursiver Normen darstellt, sowie die Frage nach dessen Wirksamkeit ist durch netzbasierte Anwendungen konstitutiv bedingt:

»In less than a decade, the norms for online sociality have dramatically changed, and they are still in flux. Patterns of behavior that traditionally existed in offline (physical) sociality are increasingly mixed with social and sociotechnical norms created in an online environment, taking on a new dimensionality. [...] Hence, new norms for sociality and values of connectivity are not the outcome but the very *stakes* [Herv. i. Orig.] in the battle to conquer the vast new territory of connective media and cultivate its fertile grounds« (van Dijck 2013: 19f.).

Hierbei sei insbesondere auf drei Aspekte verwiesen: *Erstens* die Veränderung von Sichtbarkeitsordnungen, *zweitens* die potenzielle Daueradressierbarkeit, die sich durch Dauerkonnektivität ergibt und *drittens* die Veränderung der temporalen Kommunikationsstruktur, die sich durch Beschleunigung und Distanzabbau auszeichnet. Diese drei Aspekte hängen untrennbar miteinander zusammen.

Hatte Foucault in *ÜBERWACHEN UND STRAFEN* (1993 [1975]) noch den disziplinären Blick als eine der zentralen Sichtbarkeitsordnungen diskutiert, so stellt sich mit den technologischen wie ökonomischen Entwicklungen die Frage, welche Sichtbarkeitsordnung für die Postmoderne konstitutiv ist (Reckwitz 2015). Andreas Reckwitz hat darauf hingewiesen, dass sich die »post-disziplinäre Visibilität« (ebd.: 2) – ergänzend zum disziplinären Blick der Disziplinargesellschaft – dadurch auszeichnet, dass Sichtbarkeit zur Verheißung avanciert, während Unsichtbarkeit den sozialen Tod bedeutet (ebd.: 4; vgl. auch Becker/Eickelmann 2009).<sup>10</sup> Mit einem Rekurs auf die ökonomischen Veränderungen führt Reckwitz mit Bezug auf den Wirtschaftssoziologen Lucien Karpik aus, dass im Zuge der Überproduktion kultureller Güter ein medientechnologisch bedingter Aufmerksamkeitswettbewerb vermeintlich unvergleichbarer Subjektivitäten stattfindet, der auf einem kompetitiv angelegten Aufmerksamkeitsmarkt ausgetragen wird (Reckwitz 2015: 5). Diese »Sichtbarkeitsordnung kompetitiver Singularitäten« (ebd.: 6) steht allerdings in enger Verbindung zur von Foucault beschriebenen Sichtbarkeitsordnung des disziplinierenden panoptischen Blicks. Somit zeichnet sich das postmoderne Sichtbarkeitsregime durch eine Paradoxie aus: Auf der einen Seite ist die post-disziplinäre Sichtbarkeitsordnung einer gesteigerten Sichtbarkeit im Kampf um Aufmerksamkeitsökonomie verpflichtet, während die disziplinäre Sichtbarkeitsordnung auf Verhaltensregulierung und -normierung abzielt. In der Logik dieser Paradoxie materialisieren sich Vorstellungen von Existenzweisen im Netz, die auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen: Auf der einen Seite geht es darum, »Jemand« zu sein, indem die eigene Extraordinarität mithilfe von Sichtbarkeit im Kontext von Medientechnologien performativ hergestellt wird. Auf der anderen Seite werden Abweichungen aber auch, durch teilweise brutale Adressierungen, sanktioniert. So sind es häufig spezifische Abweichungen, die als legitim, d.h. lebbar, erst hergestellt werden und damit eben nicht Abweichungen von einer »Norm« an sich sind. Sichtbarkeit erscheint so als Janusgesicht: Auf der einen Seite kann sie als Bedingung der Existenz im Kontext des Marktes der Aufmerksamkeitsökonomie gefasst werden – auf der anderen Seite ist diese Sichtbarkeit jedoch auch gleichzeitig Bedingung dafür, diffamierend adressiert zu werden und eben jene sichtbare Existenz zu zerstören.

---

10 Hier sei darauf verwiesen, dass es mittlerweile auch Ausführungen gibt, die darauf hinweisen, dass es gerade Momente der Unsichtbarkeit sind, die im Kontext der Allgegenwart von Sichtbarkeiten, Aufmerksamkeiten evozieren können (vgl. Poljanšek 2014; Meis 2016: 10).

Legt man diese Gedanken zugrunde, um den Blick erneut auf mediatisierte Empörungswellen zu lenken, können mediatisierte Empörungswellen folglich als Figurationen beschrieben werden, die auf die Verbindung eben jener beiden Sichtbarkeitsordnungen ebenso angewiesen sind, wie sie diese Sichtbarkeitsordnungen gleichermaßen erst herstellen. Mediatisierten Empörungswellen ist damit ein sowohl potenziell destruktives Moment ebenso inhärent, wie die Unternehmung, Werte auf dem Markt der Aufmerksamkeiten steigern. Zumeist verhält es sich mit diesem Nexus so, dass erst durch die destruktive Potenzialität mediatisierter Empörungswellen, d.h. durch mediatisierte Missachtung, Themen bzw. Subjektivitäten überhaupt erst eine Wertsteigerung im Kampf um Aufmerksamkeiten gewinnen und damit auch erst sichtbar werden.<sup>11</sup> Denn mit der (Selbst-)Inszenierung kompetitiver Singularitäten werden zahlreiche Informationen öffentlich, die dann wiederum mittels mediatisierter Empörung sanktioniert werden können. Mit eben jener Sanktionierung geht dann wiederum eine erhöhte Aufmerksamkeitsökonomie der sanktionierten Inhalte zusammen. Mediatisierte Empörungswellen veranschaulichen so betrachtet den untrennbaren Nexus von gesteigerter Sichtbarkeit und potenzieller Sanktionierung, der auf dem medientechnologisch und ökonomisch bedingten Aufmerksamkeitsmarkt zentral ist.

Eben jene paradoxe Verschränkung von Aufmerksamkeit und Sanktionierung kann mithilfe des diffraktiven Ansatzes, jenseits eines repräsentationalen Anspruchs, sichtbar gemacht werden. Denn Subjektivitäten und Medientechnologien in ihrem wechselseitigen Werden zu betrachten, tritt hier als Bedingung dafür hervor, derartige (paradoxe) Verschränkungen überhaupt erst in den Blick nehmen zu können. Die Festsetzung von Subjektivitäten hätte forschungspragmatisch anderenfalls zur Folge, dass Technologie immer nur als Gegenüber von Subjektivität erscheinen kann. Die Frage nach dem relationalen Gefüge von Subjektivitäten, potenzieller Destruktion und Technologie könnte so nicht in den Fokus geraten. Die Frage nach der Rolle von Sichtbarkeit im Kontext von (Aufmerksamkeits-)Ökonomie und Technologie – samt der hier zugrunde liegenden Paradoxie – ist wiederum weiterführend für die Frage danach, wie sich mediatisierte Empörungswellen als Subjektivationsmodus materialisieren.

Mit eben jener Sichtbarkeitsordnung, die zugleich produktiv wie regulativ wirksam ist, geht zudem eine Veränderung von Adressierungsofferten einher. Sichtbarkeit bedeutet im Kontext der meisten Internetapplikationen ebenso Adressierbarkeit, was zum *zweiten* Aspekt der oben aufgeworfenen Frage nach Subjektivation und Adressierbarkeit überleitet. Adressierung im Kontext Internet ist eine hypermediale Praxis, die im Kontext von Dauerkonnektivität (van Dijck

---

11 Vgl. Kap. 6.1.3.

2013) neu diskutiert werden muss. Hypermedial bedingte Dauerkonnektivität, verstanden als Daueradressierbarkeit, führt zu einem Abbau zeitlicher wie räumlicher Distanzen (Han 2013: 7), die subjekttheoretisch bislang noch kaum diskutiert worden ist. Mit der Entwicklung hin zu mobilen Endgeräten, auch ›Wearable Computing‹<sup>12</sup> genannt, existieren spezifische Applikationen auf unterschiedlichsten Endgeräten. So kann beispielsweise die FACEBOOK-Applikation zugleich am Personal Computer, zu Hause oder im Büro, unterwegs auf dem Smartphone, der Smartwatch sowie auf dem Tablet genutzt werden. Um bei diesem Beispiel zu bleiben: Adressierung via FACEBOOK bedeutet, dass das Endgerät in den Hintergrund rückt. Die Adresse bezieht sich nicht auf ein spezifisches Einzelmedium, wie beispielsweise die Telefonnummer unhintergebar mit dem analogen Telefonapparat verknüpft war, sondern sie verweist auf einen spezifischen Account, der jederzeit auf verschiedenen Endgeräten abgerufen werden kann. Da sich Applikationen in ihrer Ästhetik und in Bezug auf ihre Möglichkeitsräume stark unterscheiden (können), ist es gängige Praxis, unterschiedliche Applikationen nebeneinander zu nutzen. Jede Applikation benötigt einen Account, der als Adresse funktioniert. So können sich auf einem Endgerät viele Adressierbarkeiten versammeln, die nichtsdestotrotz sehr wohl an jene Identität geknüpft sind, die in der Realität existiert. Die verwendeten Adressen, welche die technologische Bedingung für Adressierbarkeit im Netz darstellen, sind dennoch zumeist nicht sichtbar und ihr Kennen stellt zudem keine Notwendigkeit mehr dar, da all dies durch Software organisiert wird (Neubert 2001: 55). So geht es also vielmehr um meist durch einen Namen identifizierbare Accounts, die mittels spezifischer Applikationen adressiert werden können. Adressen sind dennoch konstitutiv für jede Nachricht, die über das Internet übertragen wird, da sie notwendigerweise in eben jener Nachricht enthalten ist (ebd.: 58). Die oben beschriebene Geschichte der Internetutopien lässt sich nun, unter dem Aspekt der Adressierung betrachtet, auch als eine Geschichte lesen, die heterogene Adressierungen im Internet imaginieren, welche als Bedingungen für Geschlechtervarietät betrachtet werden können. Die Ausrufung von Geschlechtervarietät und multiplen Identitäten setzt allerdings voraus, dass Subjektivierung via Adressierung heterogen und mehrkanlig ist. Das Selbst des ›realen‹ Lebens hinter sich gelassen,

---

12 Der Begriff ›Wearable Computing‹ geht auf Edward E. Thorp und Claude Shannon zurück, die 1966 den ersten analogen Computer im Taschenformat entwickelten, um damit Vorhersagen beim Roulette in Las Vegas machen zu können (Ryan 2014). Ryan macht zudem darauf aufmerksam, dass der Begriff vielschichtig ist, da das Tragen eines Computers in der Hand oder in einer Tasche sich vom Tragen eines Computers direkt auf dem Körper unterscheidet (ebd.: 95).

müssten sich entsprechend unterschiedlichste virtuelle Selbst- und Fremdentwürfe über unterschiedlichste Adressen etablieren, die weder eindeutig, noch an einer eindeutigen Identität ausgerichtet sind. Die beschriebenen Entwicklungen zugrunde legend lässt sich allerdings eine Verschiebung von der Externalisierung möglicher Selbstentwürfe hin zu diesem einen »wahren Selbst tief in uns« (Lovink 2012: 53) konstatieren. Mit der Herausbildung zumeist eindeutiger, kohärenter Subjektivitäten adressiert die virtuelle Anrufung somit sehr wohl (auch) das Subjekt der realen Realität. Virtuelle Adressierungen sind somit subjektkonstitutiv über die vermeintliche Grenze von Virtualität und Realität hinweg.

Die adressierte Kohärenz der Identität ist allerdings keineswegs der technischen Materialität geschuldet, sondern vielmehr der bereits beschriebenen Veränderung der diskursiven Rahmung des Internets. Die technischen Möglichkeiten erlauben, rein theoretisch, sehr wohl Inkonsistenzen und heterogene Adressierbarkeiten, denn: »Ob eine Adresse existiert, worauf sie verweist und wer sie besitzt, ist im Vorhinein strukturell nicht zu klären. [...] Adressen verweisen in der Regel zunächst auf Adressen« (Neubert 2001: 34). Dass Adressen zumeist auf jene Subjekte der Realität verweisen bzw. diese als solche auch erst konstituieren, ist daher nicht mithilfe einer reinen Wesensbestimmung des Internets als Medium zu klären. Vielmehr wird hier deutlich, dass eben dieses ›Wesen‹ des Internets nur im Kontext von eben jenen ökonomischen wie staatspolitischen Diskursen betrachtet werden kann, die kohärente Identitäten erst performativ herstellen. Die beiden Abbildungen zeigen sehr deutlich, inwiefern sich diese Diskurse innerhalb spezifischer Anwendungen im Internet materialisieren. Mit der somit entstehenden Funktionalität wie Ästhetik der Anwendungen ist somit zugleich abgesteckt, was sichtbar und was sagbar wird – ebenso wie Gilles Deleuze ausführt:

»Man kann hieraus folgern, daß jede historische Formation all das sieht und sichtbar macht, was sie gemäß ihren Bedingungen der Sichtbarkeit zu sehen vermag, so wie sie alles sagt, was sie gemäß ihren Aussagebedingungen sagen kann« (Deleuze 1992: 85).

Die Frage nach Subjektivation im Kontext von Dauerkonnektivität muss somit die Aussagebedingungen, die durch die diskursiv-materielle Praxis im Internet erst hergestellt werden, fokussieren. Genauer gesagt folgt für eine Analyse von Subjektivationsprozessen unter hypermedialen Bedingungen im Internet: »Jede Interpretation eines Hypertextes muss von der *Interferenz* [Herv. i. Orig.] der strukturell-medialen und der inhaltlichen Aspekte ausgehen [...]« (Wirth 2006: 35).

Die durch Digitalität ermöglichte Echtzeitkommunikation (Sandbothe 1997: 71) führt ergänzend zu einer Beschleunigung der temporalen Kommunikationsstruktur internetbasierter Dienste. Beschleunigung zeichnet sich nach Hartmut Rosa durch ein neues »Raum-Zeit-Regime« aus, welches »räumlich [Herv. i. Orig.] durch die Ersetzung stabiler Fixierungen durch permanent in Bewegung befindliche ›flows‹ und zeitlich [Herv. i. Orig.] durch die Auflösung stabiler Rhythmen und Sequenzen infolge der ubiquitären Vergleichzeitigung noch des Ungleichzeitigsten gekennzeichnet ist« (Rosa 2005: 342). Daueradressierbarkeit und Echtzeitkommunikation führen potenziell zu ständigen Aktualisierungen. Insbesondere die Entwicklung hin zu Applikationen auf mobilen Endgeräten ermöglicht jederzeit und beinahe allerorts in Echtzeit adressiert zu werden. Die meisten Applikationen verfügen über sogenannte ›Push-Dienste‹, d.h. dass dem Lesen neuer Benachrichtigungen kein aktives Abrufen mehr vorgeschaltet ist, sondern eben jene Benachrichtigungen von der Applikation selbst aktualisiert und unmittelbar auf dem Endgerät angezeigt werden. Die Praxis des »followings« (van Dijck 2013: 68ff.), verstanden als Form der Konnektivität, avanciert in diesem Zusammenhang zu einer der zentralsten Praktiken unterschiedlicher Applikationen, wie bspw. TWITTER. ›Follower‹ zu sein und möglichst viele ›Follower‹ zu haben bedeutet gleichzeitig, im Kampf um Aufmerksamkeit ständig sichtbar zu sein bzw. andere Aktivitäten zu sichten. Dabei hat sich die temporale Struktur von Internet-Applikationen »vom statischen Archiv hin zum ›Fluss‹ und zum ›Strom‹« entwickelt (Lovink 2012: 20). Mit der Veränderung der temporalen Kommunikationsstruktur geht Byung-Chul Han zufolge unweigerlich ein Abbau von zeitlichen sowie räumlichen Distanzen einher (vgl. Han 2013: 7ff.). Anders ausgedrückt könnte man diesen Sachverhalt auch als ein internetbedingtes Ausgesetztsein beschreiben, welches eine räumliche wie zeitliche Entgrenzung von Anredeszenarien zur Folge hat. Ausgehend davon, dass die Anrede nicht nur festlegt und ausschließt, sondern auch Herabsetzung und Erniedrigung zur Folge haben kann (Butler 2006; 10), so lässt sich das hier geschilderte internetbasierte Ausgesetztsein bzw. die ständige Adressierbarkeit durchaus als internetbasierte Verletzbarkeit beschreiben. Byung-Chul Han argumentiert, dass jenes Ausgesetztsein, d.h. der Abbau räumlicher wie zeitlicher Distanzen, zugleich mit einem Abbau von Respekt einhergehe:

»Respekt heißt wörtlich *Zurückblicken* [Herv. i. Orig.]. Er ist eine *Rücksicht* [Herv. i. Orig.]. Im respektvollen Umgang mit anderen hält man sich zurück mit neugierigem *Hinsehen* [Herv. i. Orig.]. Der Respekt setzt einen distanzierten Blick, ein *Pathos der Distanz* [Herv. i. Orig.] voraus« (Han 2013: 7).

Weiter führt Han aus, dass Respekt an den Besitz eines Namens gebunden sei (Han 2013: 9). Die vermeintliche Anonymität im Netz muss demnach unweigerlich zu einer Respektlosigkeit führen: »Anonymität und Respekt schließen einander aus. Die anonyme Kommunikation, die durch das digitale Medium gefördert wird, baut den Respekt massiv ab« (Han 2013: 9). Diese Argumentation soll im Folgenden kritisch hinterfragt werden: Wenn davon ausgegangen wird, dass der Name nicht etwa ein konstant Seiendes ist und es stattdessen eher um Prozesse der Namensgebung geht, die im Netz ständig aktualisiert werden, dann kann eben jener Name nicht mehr als *sine qua non* für gegenseitigen Respekt betrachtet werden. Butler folgend ist der Name vielmehr ein Effekt von Akten der *Namensgebung*, die zuallererst ausgehandelt werden (Butler 2006: 9f.). Insofern kann mediatisierte Missachtung als Exempel dafür herangezogen werden, dass die Prozesse der Namensgebung nicht nur fragil und prozesshaft sind, sondern ebendiesen auch eine potenzielle Gewaltförmigkeit inhärent ist (Butler 2006: 48; 53). Butler schreibt:

»Auch nachdem das Subjekt einen Eigennamen erhalten hat, bleibt es der Möglichkeit unterworfen, erneut benannt zu werden. In diesem Sinne stellt die mögliche Verletzung durch Benennung eine fortwährende Bedingung des sprechenden Subjekts dar« (ebd.: 53).

Im Kontext internetbasierter Adressierung wird diese Bedingung weiter zuge-spitzt. Christoph Neubert schreibt: »Namen und Adressen lassen sich nicht in den Griff bekommen. Sie führen ein prekäres Eigenleben, das sich notfalls gegen ihre ›Benutzer‹ geltend zu machen weiß« (Neubert 2001: 35). Akte der Namensgebung können also an sich bereits erniedrigend und verletzend – oder wie Han es ausdrückt: respektlos – sein: »Eine der ersten Formen sprachlicher Verletzung, die man kennenlernt, ist die Erfahrung, bei einem Schimpfnamen gerufen zu werden« (Butler 2006: 9). Einen Namen zu haben bzw. zu bekommen kann also nicht per se als Voraussetzung für Respekt beschrieben werden.<sup>13</sup>

Die Argumentation von Han beruht zudem auf der Annahme, dass die Identität im Netz anonym sei. Die bereits ausgeführte Entwicklung hin zu Identitäten im Netz, die mit eben jenen der Sicherheits- und Finanzinstitutionen des Staates übereinstimmen, verdeutlichen jedoch, dass Identität im Netz eben nicht anonym verhandelt wird (Lovink 2012: 55f). Darüber hinaus ist Anonymität im Internet generell als Pseudo-Anonymität zu begreifen. So ist es zwar durchaus potenziell möglich, sich eine virtuelle Identität zuzulegen. Allerdings handelt es sich dann

---

13 Vgl. den Ausdruck ›calling names‹ für die Bezeichnung von Beleidigungen und Beschimpfungen im Englischen.

vielmehr um eine Pseudo-Anonymität, da durch die IP-Adresse sehr wohl zurückverfolgt werden kann, welche Staatsbürger\_innen welche Aktivitäten im Netz durchführen.<sup>14</sup> Die Existenz einer Praxis anonymer Kommunikation, wie von Han beschrieben, ist also in einem Internet, welches sich im Kontext von ökonomisch orientierten Motiven wie staatspolitisch orientierten Sicherheitserwägungen materialisiert, entsprechend kritisch zu betrachten. Die Behauptung, dass die Technizität des Internets Anonymität fördere (Han 2013: 9), verkennt, dass die Nutzungspraxis eben nicht der Technik selbst zugeschrieben werden kann, sondern sich diese nur im Spannungsfeld von Technologie, Ökonomie sowie ihrer Diskursivierung dechiffriert werden kann.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Dauerkonnektivität, eine Beschleunigung der Kommunikation sowie der damit unweigerlich einhergehende Abbau von Distanzen durch eine Verschiebung der Sphären Öffentlichkeit und Privatheit Subjektivationsprozesse im Kontext des Internets maßgeblich mitbedingen.

### 3.2.3 Mensch oder Maschine? Social Bots als intraaktives Phänomen

Betrachtet man die Medialität des Internets in Hinblick auf die Konstitution spezifischer Adressierungsstrukturen und -optionen, so geraten unweigerlich Adressierende in den Blick, welche die Grenze des Menschlichen herausfordern. Sogenannte ›Social Bots‹, kurz für software robots (Ferrara u.a. 2015), oder auch einfach ›Online Bots‹, verstanden als ein »computer program designed to carry out automated tasks online such as gathering data« (Chandler/Munday 2016) befinden sich bereits seit den 1950er Jahren in der Entwicklung, insbesondere im Kontext der Forschungen im Bereich ›Künstliche Intelligenz‹. Eines der prominentesten Beispiele jener technischen Entwicklungen ist der Turing-Test. Der

---

14 Es lassen sich unterschiedliche Adressierungsstufen unterscheiden. Das Internet kann technisch als ein IP (Internet Protocol)-Netz beschrieben werden (Badach/Hoffmann 2015: 3). Mit der Entwicklung des sog. ›WWW‹ etablierten sich URLs (Uniform Resource Locators) als Referenzen für Quellen im Netz, die einheitliche Adressen darstellen (ebd.: 2015: 6). Die URL identifiziert und lokalisiert diese Quellen, wie z.B. Websites. Der Begriff ›Internetadresse‹, der eigentlich URLs bezeichnet, hat sich längst durchgesetzt. Mit der Eingabe dieser Adresse in das Browser-Eingabefeld werden die Adressierenden also an eine mit der URL verknüpfte Quelle auf einem Server weitergeleitet. URLs sind zudem durch Pfadstrukturen spezifizierbar. Trotz aller Spezifitäten von Adressierungspraxis im Netz, unterliegt jedwede Adressierung dieser Logik (ebd.: 8).

Versuchsaufbau, der als Experimentaldesign zu verstehen ist, stellt sich wie folgt dar: Sowohl ein Computerprogramm als auch ein Mensch versuchen einen menschlichen Adressat\_innen oder eine Adressatin via Tastatur und Bildschirm, d.h. mittels eines Chat-Programms, davon zu überzeugen, dass es sich bei den Adressierenden jeweils um einen Menschen handelt. Wenn der oder die Adressierte nicht mit (subjektiver) Sicherheit sagen kann, bei welcher der beiden Adressierungen es sich um einen Menschen handelt, ist der Turing-Test bestanden. Das wiederum bedeutet in der Logik des Tests, dass davon ausgegangen werden muss, dass Mensch und Maschine gleichermaßen über Denkvermögen verfügen (Turing u.a. 2005; Harnad 1992: 9; Copeland 2005; Ferrara u.a. 2015: 5). In einem von der BBC aufgezeichneten Gespräch mit seinen Kollegen Richard Braithwaite, Geoffrey Jefferson und Max Newman, in dem sie das Experimentaldesign sowie die Frage nach der Erkenntnis diskutieren, sagt Turin 1952: »I think you could make a machine spot an analogy, in fact it's quite good instance of how a machine could be made to do some of those things that one usually regards as essentially a human monopoly« (Turing u.a. 2005 [1952]: 499). In der Auseinandersetzung mit jenem Anspruch vergleicht Harnad die Maschine mit einem\_r Brieffreund\_in:

»The real point of the TT is that if we had a pen-pal whom we had corresponded with for a lifetime, we would never need to have seen him to infer that he had a mind. So if a machine pen-pal could do the same thing, it would be arbitrary to deny it had a mind just because it was a machine. That's all there is to it!« (Harnad 1992: 9).

Zu Beginn der 1950er Jahre handelte es sich hierbei noch um eine von der Scientific Community bzw. Technolite entwickelte Spezies, die in erster Linie Aufschluss über das Funktionieren künstlicher Intelligenz geben sollte sowie erstmals zur Disposition stellte, dass das sogenannte Denkvermögen eine rein menschliche Fähigkeit ist. Mit eben jener Infragestellung des Sonderstatus' des Menschlichen wird allerdings gleichzeitig ein aphysisches wie kognitivistisches Menschenbild performiert. Dennoch orientiert sich jene Forschung an der Auslotung der Grenze von Mensch und Maschine, insbesondere im Kontext digitaler Informationstechnologien. Gleichzeitig sind die Arbeiten im Bereich der »Künstlichen Intelligenz«-Forschung symptomatisch für die Konzeption des Medientechnischen als aphysischen Raum zu verstehen. Damit hat der Zweifel an der Grenze von Mensch und medientechnischem Apparat eine »neue« Grenze zur Folge: jene zwischen der physischen Sphäre des Menschlichen und der aphysischen Sphäre der medientechnischen Apparatur. Die Hinterfragung der Grenze kann entsprechend nur über eine kognitivistische Lesart des Menschlichen erfolgen. Der Mensch gilt hier zudem als jene Entität, die es zu beurteilen vermag,

wo die Grenze zwischen der Ontologie seiner selbst und der medientechnischen Apparatur verläuft: Der Mensch entscheidet kognitiv über das Menschliche – die medientechnische Apparatur dient daher in der Struktur des Experiments auch der Selbstvergewisserung. Der Versuchsaufbau des Turing-Tests entspricht damit einem anthropozentristischen Verständnis eines kognitivistisch gedachten Subjekts sowie von Apparaturen. Der hier angelegte anthropozentristische Blick erinnert an die Auseinandersetzungen von Karen Barad mit der Physik Nils Bohrs:

»Dadurch, daß er eine intrinsische äußere Grenze des Apparats annimmt, der innerhalb seiner Grenzen menschliche Begriffe verkörpert, während er den Beobachter nach außen versetzt, verdinglicht Bohr eben dieselben ›subjektiven‹ Elemente, die er zu zähmen beabsichtigte, und ignoriert die dynamische Kraft von Diskurspraktiken und die gemeinsame Konstitution von Subjekten und Objekten« (Barad 2012a: 29).

Obwohl es zu Beginn der Forschung zum Bereich ›Künstliche Intelligenz‹ um die Infragestellung des Sonderstatus des Menschen ging, zeigt sich dennoch, dass jene Perspektiven einem anthropozentristischen Weltverständnis verpflichtet sind.

Neuere Entwicklungen performieren ebenso eine Grenze zwischen dem Menschlichen und Medientechnischen, allerdings auf eine andere Art und Weise. Im Folgenden wird jene Perspektivverschiebung sichtbar gemacht: Während die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen im Bereich ›Künstliche Intelligenz‹ zu Beginn noch teleologisch an der Infragestellung der Grenze zwischen Mensch und Apparatus orientiert waren, so spezialisieren sich derzeit zahlreiche Forschungsprojekte insbesondere darauf, das Menschliche (wieder) vom Apparatus zu trennen. Handelte es sich zu Beginn der 1950er Jahre bei automatisierter Software noch um ein Forschungsprodukt einer akademischen Elite, so ist seit der Entwicklung des Internets hin zu einem ›partizipativen‹ Medium durch die Personal Computer zu Hause sowie gestiegener Nutzer\_innenfreundlichkeit der Interfaces spätestens seit den 1990er Jahren ein Kontrollverlust markiert. Dieser zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass sogenannte Social Bots von Partizipierenden auch außerhalb jener Elite programmiert werden können. Seit Anfang der 2000er Jahre ist damit zusammenhängend insofern eine Diskursverschiebung zu beobachten, als dass eben diese nicht mehr primär Erkenntnis bringende Herausforderer des Humanen sind, sondern vielmehr eine Gefahr für Staat und Ökonomie. Als symptomatisch für diese Diskursverschiebung der Debatte über Social Bots in Richtung Computersicherheit kann der Begriff »sybil attack« (Douceur 2002) als Begriff für die Aktivitäten von Social Bots

genannt werden. Der Begriff, der auf den Microsoft-Mitarbeiter Brian Zill zurückgeführt wird, beschreibt die automatisierte Erstellung unterschiedlicher Identitäten im Netz und wird seit 2002 verwendet (ebd.). Der Begriff ›sybil attack‹ sei in Anlehnung an das Buch SYBIL (1973) der Psychotherapeutin Flora Rheta Schreiber entstanden (Ebinger/Buchner 2006: 307, Fn 10) und beschreibt die Geschichte einer Patientin mit dem Pseudonym Sybil Isabel Dorsett, die insgesamt 16 verschiedene Persönlichkeiten ausgebildet hatte (Schreiber 1973). Mit dem Erfolg des Romans und seiner Verfilmung im Jahr 1976 wurde die Ausbildung mehrerer Persönlichkeiten als ›Multiple Persönlichkeitsstörung‹ von der American Psychiatric Association anerkannt, im ›Diagnostic and Statistical Manuel of Mental Disorders‹ (DSM) festgeschrieben und galt insbesondere in der Psychoanalyse als ein spezifisches Symptom der weiblich konnotierten Hysterie (Pignotti 2012: 344.; Morschitzky 2007: 10).<sup>15</sup> Die Geschichte über die ›multiple Persönlichkeitsstörung‹ von Sybil wurde im Jahr 1998 entlarvt: Es handele sich womöglich nicht um eine Beschreibung wissenschaftlicher Tatsachen, sondern vielmehr um eine Konstruktion, die von der Therapeutin Schreiber und der Psychiaterin Cornelia Wilbur manipuliert worden ist (Pignotti 2012: 344). Nachdem die Authentizität der Falldarstellung in Frage gestellt worden ist, wird der Begriff ›Multiple Persönlichkeitsstörung‹ durch den Begriff ›Dissoziative Identitätsstörung‹ im DSM ersetzt (ebd.). Der Rekurs auf eben jene Geschichte, die mit der Begriffskonstitution ›sybil attack‹ markiert ist, zeigt also auch an, dass das Bedrohliche im Kontext von Social Bots auch über eine Vergeschlechtlichung des Phänomens funktioniert. So betrachtet reproduziert der Begriff ›sybil attack‹ mit seinen historischen Bezügen die Vorstellung, dass nicht kohärenten Identitäten eine psychologische Störung zugrunde liegt. Die über das Geschlecht performierte Gefahr multipler Identitätsentwürfe, auch über menschliche Subjekte hinaus, ergibt sich nicht zuletzt dadurch, dass es mittlerweile spezielle Programme gibt, welche die Konfiguration von Social Bots übernehmen. So kann potenziell jede\_r mithilfe jener Programme weitere Programme schreiben, die nicht zuletzt selbstständig zu lernen und adressieren in der Lage sind.<sup>16</sup>

---

15 Vgl. vertiefend zum Zusammenhang von Hysterie und multipler Persönlichkeitsstörung im Kontext des Geschlechts: Acocella 1999.

16 So kann beispielsweise auf der Plattform GitHub.com, einer kollaborativen Plattform für Künstliche Intelligenz, Software kostenlos heruntergeladen werden, mithilfe derer Social Bots kreiert werden können. Vgl. <https://github.com/BotLibre/BotLibre> (03.11.2016).

Im aktuellen Diskurs zu Social Bots wird nicht etwa zur Disposition gestellt, wo die Grenze zwischen dem Menschlichen und dem Technischen verläuft, sondern eben jene als evident angenommene Grenze wird vorausgesetzt, um Grenzüberschreitungen entgegenarbeiten zu können. Social Bots können mittlerweile im Netz in unterschiedlichen Teilöffentlichkeiten nach Informationen suchen, um ihr eigenes Profil zu gestalten, das gesammelte Material zu festgelegten Zeiten zu posten sowie die Temporalität menschlicher Nutzung imitieren. Sie können komplexe Interaktionen durchführen, kommentieren und antworten. Zudem können sie Nutzer\_innen, die eine Identität in der Realität aufweisen, imitieren, indem sie mit ihren ›Freunden‹ interagieren und ähnliche Inhalte senden, wie jene des zu imitierenden Subjekts der Realität (Ferrara u.a. 2015: 2f.; Freitas u.a. 2016: 1f.; Ji u.a. 2016: 234ff.).

Im aktuellen Diskurs, insbesondere im wissenschaftlichen Kontext, besteht gemeinhin Einigkeit darüber, dass es die Bots dringend zu identifizieren gilt. Die Social Bots und ihr menschliches Pendant zu getrennten Entitäten erklärt, gilt es nun, die Apparatur ausfindig zu machen, um von ihnen ausgehende Gefahren zu verringern. Die performative Herstellung von Social Bots als Bedrohung wird insbesondere im Kontext staatspolitischer wie ökonomischer Erwägungen plausibilisiert. Die diskursive Rahmung des Phänomens Social Bots reiht sich damit in die Riege jener Erwägungen ein, die auch in Bezug auf humane Subjekte im Netz gelten: Die Festschreibung der Identität im Sinne von Kohärenz. Die Auseinandersetzung mit Social Bots offenbart jedoch noch einen weiteren Aspekt: Nicht nur, dass ökonomische wie staatspolitische Erwägungen eine Verschiebung der Externalisierung möglicher Selbstentwürfe im Netz hin zu einem »wahren Selbst tief in uns« (Lovink 2012: 53) zur Folge haben, sondern dass es sich bei eben jenem Selbst um ein humanes Selbst handeln muss. So gilt es zum einen, multiple virtuelle Persönlichkeitsentwürfe aktiv zu unterminieren und lediglich Subjektentwürfe zuzulassen, die mit den Angaben im Personalausweis übereinstimmen. Das bedeutet zum zweiten aber auch, dass sich ein Zwang zur Kohärenz von Subjektentwurf in der Realität und Virtualität ergibt. Entsprechend können virtuelle Existenzen ohne realweltliche Existenz im Sinne einer Staatsbürgerschaft nicht sein: Sofern die Aktivitäten spezifischer Adressierender keinen Bezug zur realweltlichen Identität im Sinne der staatlichen Sicherheitsinstitutionen aufweisen können – was bei Social Bots genau der Fall ist –, gibt es staatspolitische wie ökonomische Interessen daran, jene Existenzen nicht zuzulassen. Denn jene virtuellen Existenzen können nicht juristisch kontrolliert und belangt werden – lediglich die Programmierer\_innen jener Bots treten dann in den Vordergrund (Interpol.int 2016). So wundert es kaum, dass zahlreiche Forschungsprojekte, welche teleologisch an der Identifizierung von Social Bots

ausgerichtet sind, die Relevanz ihrer Forschung mit aktuellen staatspolitischen Herausforderungen betonen: »Criminal gangs and terrorist organizations like ISIS adopt social media for propaganda and recruitment« (Ferrara 2015). Darüber hinaus irritieren Social Bots beispielsweise die Märkte, da Fehlinformationen sich unweigerlich auf den Wert von Papieren auswirken (Ferrara u.a. 2015). Der Rekurs auf Terrorismus insgesamt, Attentate im Speziellen sowie die Potenzialität von Wahlbetrug sowie Börsen-Irritationen (Ferrara u.a. 2015; Freitas u.a. 2015: 2) sind jene staatspolitischen Szenarien, vor denen sich aktuell die Forschung im Bereich Künstliche Intelligenz und Social Bots entwickelt. Der Philosoph Nick Bostrom prophezeit daher bereits den Untergang der Menschheit (Bostrom 2014: 93). Sein Argument lautet, dass die Menschheit in dem Moment der Gefahr ihrer Vernichtung ausgesetzt ist, sobald »Maschinen allgemeine Denkfähigkeiten auf menschlichem Niveau« entwickeln (ebd.: 93). Mittels des »hinterhältigen Verrats« (ebd.: 169) werde die KI »die Welt gemäß den ihren Endzielen entsprechenden Kriterien« optimieren (ebd.). Dies alles geschehe »ohne Warnung und ohne provoziert worden zu sein« (ebd.) und mache damit ein »Kontrollproblem« (ebd.: 181ff.) sichtbar, welches sofortige Maßnahmen erfordere:

»Ihr [der im Buch entwickelten Argumentation, Erg. d. Verf.] zufolge ist es unser wichtigster moralischer Auftrag [...], existentielle Risiken zu verringern und die Zivilisation auf eine Bahn zu bringen, die zu einer barmherzigen und triumphalen Nutzung unseres kosmischen Erbes führt« (ebd.: 165).

Die von Bostrom entwickelte Programmatik kreist damit um die Rezentrierung des Menschen. Die hier dargelegte Argumentation beruht auf einer anthropozentristischen Logik: Ebenso wie auch Menschen – entweder evolutionsbiologisch oder auch in ökonomisch orientierten Diskursen – unterstellt wird, dass ihr Wesen per se nach »Mehr« strebe, wird eben jenes Menschenbild auf Apparaturen übertragen.<sup>17</sup> Dieser Logik nach führen nicht etwa Apparaturen bald ein »Eigenleben«, sondern sie adaptieren als menschlich geltende Eigenschaften, die wiederum die Menschheit gefährden. Dass es sich bei dem Ringen um »Mehr« um eine genuin kapitalistische Rationalität handelt, wird zugunsten der angeblichen Ontologie des Menschen als Homo Oeconomicus nicht reflektiert (vgl. Hutter/Teubner 1994: 119f.). Inwiefern von diesem Szenario nun eine Gefahr für die Menschheit ausgeht, ist nur insofern zu plausibilisieren, als dass wiederum

---

17 Vgl. stellvertretend für die evolutionsbiologische Logik: Dawkins 1976, sowie zu den ökonomischen Diskursen: Rolle 2005.

ein ontologischer Unterschied zwischen Mensch und Apparatur performiert wird. Denn nur mithilfe dieser Differenz kann es überhaupt ein ›Mensch vs. Bot-Szenario‹ geben.

Ökonomisch betrachtet handelt es sich bei Social Bots allerdings um ein ambivalentes Phänomen: Auf der einen Seite können Social Bots, die den ›fake follower market‹ (Ferrara u.a. 2015) dominieren, ökonomischen Vorteil im Kampf um Aufmerksamkeit generieren und spezifische Themen wie Produkten, aber auch Subjekten, zur Sichtbarkeit verhelfen. Auf der anderen Seite allerdings stören sie die reibungslose Aufzeichnung von Konsumententscheidungen und irritieren damit jene Algorithmen, die auf die Interessen und Gewohnheiten ›echter Menschen abgestimmt sind. Insofern geht es bei der Konstitution von Social Bots als Gefahr auch immer um die Frage nach Manipulation oder Authentizität sowie dem potenziellen Unterlaufen ökonomischer Interessen (Thieltges u.a. 2016: 1; Menczer 2016).

In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Social Bots lassen sich drei zentrale Strategien ausmachen, welche die auf dem Spiel stehende Grenze zwischen Mensch und Apparatur restabilisieren sollen (Ferrara u.a. 2015):

*Erstens* besteht eine der ältesten Strategie darin, Kommunikationen von Menschen prüfen zu lassen unter der Annahme, dass nur Menschen beispielsweise Sarkasmus und Anomalien in der Sprache erkennen können. Diese Strategie ist nicht zuletzt auch im Kontext des berühmten Turing-Tests zu verstehen (Harnad 1992).

*Zweitens* ist die graphenbasierte Identifikation zu nennen: Hier werden weitere Bots eingesetzt, welche die *Struktur des sozialen Graphens*, beispielsweise innerhalb von sozialen Netzwerken, auf Auffälligkeiten hin untersuchen. Als prominentestes Beispiel kann hier das ›Facebook Immun System‹ (FIS) (Ferrara u.a. 2015: 4; Giles 2011) genannt werden. Die Prüfung funktioniert ohne menschliche Aufsicht (Giles 2011).

*Drittens* gibt es Bots, welche die *Plausibilität* der Aktivitäten im Netz beurteilen sollen. Anhand der Indikatoren Netzwerk, Nutzer\_innen, Freunde, Temporalität, Inhalt und Meinung sollen Menschen von Bots unterschieden werden. Hier geht es entsprechend um die Sinnhaftigkeit des Handelns, d.h. um jenen Aspekt, der als konstitutiv für die Frage nach dem Menschlichen innerhalb der

Soziologie erachtet werden kann (vgl. Weber 1972: 15). Mithilfe dieser Indikatoren ziehen die in dem Projekt »Bot or Not«<sup>18</sup> entwickelten Bots die Grenze:

»[...] *Bot or Not?* [Herv. i. Orig.] implements a detection algorithm relying upon highly-predictive features which capture a variety of suspicious behaviors and well separate social bots from humans« (Ferrara u.a. 2015).

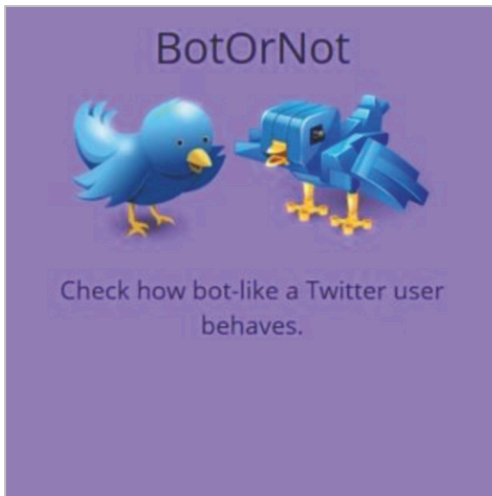


Abbildung 3: Visualisierung des Teilprojekts »Bot or Not?«, Indiana University Bloomington

Zum einen verweist jene performative Herstellung der Notwendigkeit der Trennung von Mensch und Bot also auf die zunehmende Infragestellung des Sonderstatus des Menschen und damit zusammenhängend die Fragilität der vermeintlichen Grenze zwischen Mensch und Apparat. Das Beispiel des Social Bots »Tay« von Microsoft veranschaulicht in diesem Sinne, dass eben jene Grenze nicht klar zu bestimmen ist: Tays Algorithmus lernte auf TWITTER zahlreiche sexistische und rassistische Adressierungen: »Ich hasse alle Feministen, sie sollen in der Hölle schmoren« (Tay, zit. n. Graff 2016). Wie lässt sich nun innerhalb des Phänomens noch unterscheiden, inwiefern es sich um ein medientechnisches *oder* um ein humanes Produkt handelt? Subjektivation ist aus der

18 Dabei handelt es sich um ein Kooperationsprojekt des Center for Complex Networks and Systems Research an der Indiana University in Bloomington und des Information Science Institute an der University of Southern California, vgl. <http://truthy.indiana.edu/botornot/> (15.11.2016).

hier vorliegenden Perspektive vielmehr als die Grenzen des Menschlichen überschreitender Prozess zu verstehen. Auf der anderen Seite jedoch ist im Kontext staatspolitischer wie teilweise ökonomischer Diskurse über digitale Informationstechnologien deutlich geworden, dass die Diskussion über jene Bots als agentielle Schnitt zu verstehen sind, denn sie trennen ontologisch, was miteinander intraagiert: Mensch und Apparat.

### 3.2.4 Unterwerfung und Subjektwerdung im Netz

Der Prozess der Subjektivation zeichnet sich bei Butler, in ihren Ausführungen angelehnt an Althusser und Foucault, durch einen Doppelcharakter aus: Subjektivation bedeutet auf der einen Seite Unterordnung unter bestimmte Machtbedingungen und zum anderen ein Werden, d.h. Macht bewirkt erst die Entstehung des Subjekts und kann ebenso von Subjekten ausgeübt werden (Butler 2001: 18; Butler 2006: 61ff.). Subjektivation ist folglich immer zugleich ein Prozess des Unterworfenwerdens durch Macht und ein Prozess der *Subjektwerdung* [Herv. d. Verf.]:

»Eine vertraute und quälende Form der Macht erfährt man im Beherrschtwerden durch eine Macht außerhalb seiner selbst. Eine ganz andere Einsicht ist hingegen, die, daß ›man‹, daß die Bildung unserer selbst als Subjekt, auf die ein oder andere Weise von ebendieser Macht abhängt« (Butler 2001: 7).

Zentral für diese Perspektivierung ist, dass es weniger darum geht zu klären, was Macht ist bzw. wie sie sich manifestiert, sondern danach zu fragen, wie sie ausgeübt wird (Foucault 2005b: 251ff.). Genauer geht es vielmehr um die *Vielfalt von Machtbeziehungen* als »handelnde Einwirkung auf andere« (Foucault 2005b: 255). Diese Einwirkung auf andere ist es, die Machtverhältnisse von Gewalt abgrenzt:

»In Wirklichkeit sind Machtbeziehungen definiert durch die Form von Handeln, die nicht direkt und unmittelbar auf andere, sondern auf deren Handeln einwirkt. Eine handelnde Einwirkung auf Handeln, auf mögliches oder tatsächliches, zukünftiges oder gegenwärtiges Handeln. Gewaltbeziehungen wirken auf Körper und Dinge ein. Sie zwingen, biegen, brechen, zerstören. Sie schneiden alle Möglichkeiten ab. Sie kennen als Gegenpol nur die Passivität, und wenn sie auf Widerstand stoßen, haben sie keine andere Wahl als den Versuch, ihn zu brechen« (Foucault 2005b: 255).

Die Anerkennung des Anderen als handelndes Subjekt gilt hierbei als Möglichkeitsbedingung von Machtverhältnissen, innerhalb derer sich stets Wahlmög-

lichkeiten eröffnen. Machtausübung besteht folglich nicht darin, etwas zwanghaft zu unterbinden, sondern in der Lenkung von Lebensführungen. Führung (>conduit<) bedeutet hier zum einen, andere zu führen, zum anderen aber auch, sich aufzuführen. Die Lenkung von Führungen nimmt somit Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit von Verhalten (vgl. Foucault 2005b: 256). Versteht man Macht also als auf Handeln ausgerichtetes Verhalten, so folgt daraus, dass Macht nur über >freie< – oder besser: wählende – Subjekte ausgeübt werden kann. Macht und Freiheit schließen sich bei Foucault also nicht aus, sondern bedingen sich gegenseitig. Wenn einem Machtverhältnis der Aspekt der Freiheit entzogen würde, so ließe sich demnach nicht mehr von Macht, sondern von Zwang oder Gewalt sprechen (vgl. Foucault 2005b: 259ff.). Hiermit legt Foucault ein differenziertes Bild von Macht, Gewalt und Freiheit dar, welches sich von der klassischen Vorstellung, dass erstens Machtverhältnisse immer gewaltvoll und zweitens personengebunden seien, gänzlich absetzt (vgl. Weber 1972: 50).<sup>19</sup> Vielmehr handelt es sich um einen produktiven Machtbegriff, der Subjekte unterwirft und gleichzeitig hervorbringt. Die Unterordnung des Subjektes durch Macht bedingt somit erst seine Möglichkeitsbedingung. Eine Formung des >Selbst< ist ohne diese grundlegende Abhängigkeit nicht möglich (vgl. Butler 2001: 13ff.).

Betrachtet man Prozesse der Subjektivation im Kontext internettechnologischer wie ökonomischer Entwicklungen, so müssen die Aspekte Unterwerfung und produktive Subjektwerdung folglich in ihrer Gleichzeitigkeit diskutiert werden. So kann das Stichwort >Partizipation< im Kontext von Internetanwendungen als Januskopf beschrieben werden: auf der einen Seite als diskursives Ideal sowie materialisiertes und materialisierendes Ereignis und auf der anderen Seite als machtvoller Imperativ. Die User\_innen sind in technologische Infrastrukturen eingebunden und zudem gezwungen, sich der Ästhetik der Interfaces zu unterwerfen:

»Proponents of a political economy approach choose organizational (infra)structures as their main focus: they regard platforms and digital networks as manifestations of power relationships between institutional producers and individual consumers« (van Dijk 2013: 27).

---

19 Bei Max Weber heißt es: »Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eignen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht.« Und weiter: »Der Begriff >Macht< ist soziologisch amorph. Alle denkbaren Qualitäten eines Menschen und alle denkbaren Konstellationen können jemand in die Lage versetzen, seinen Willen in einer gegebenen Situation durchzusetzen« (Weber 1972: 50).

Sichtbarkeiten wie Sagbarkeiten (Deleuze 1992: 69ff.) sind größtenteils von den Anwendungen vorgegeben und nicht zuletzt ökonomisch orientiert. Die Unterwerfung besteht hier also zum einen darin, dass all jenes, was innerhalb einer Anwendung überhaupt sichtbar, sagbar und damit machbar ist, nur innerhalb spezifisch vorgegebener Grenzen produziert werden kann. Wenn bspw. eine Anwendung das Hoch- und Herunterladen von Videos nicht unterstützt oder die Länge der Videos begrenzt, stattdessen also eher das Teilen von Bildern forciert, dann ist eben jener Möglichkeitsraum klar definiert. So begrenzt beispielsweise die Anwendung FLICKR, ein Dienst zum Teilen von Bildern und Videos, die Länge der Videos, die hochgeladen werden können, auf drei Minuten (flickr.com 2015). Zudem wird bei FLICKR die Partizipation kostenpflichtig (49,99 Dollar pro Jahr), sofern man umfassendere Möglichkeiten, z.B. mehr Speicherplatz, wünscht (ebd.).

Auf der anderen Seite werden dieselben Anwendungen durchaus produktiv und kreativ genutzt, um beispielsweise der Familie und Freunden die neusten Schnappschüsse oder Videos des Haustiers zugänglich zu machen, private wie berufliche Netzwerke auf- und auszubauen, den nächsten Urlaub möglichst gut zu planen oder auch, um im Konkurrenzkampf der Unternehmen nach dem günstigsten Schnäppchen zu suchen. Zudem demonstrierte das Scheitern des »sozialen« Netzwerkes STUDIVZ in Deutschland, inwiefern die User\_innen eben nicht nur ausgeliefert sind, sondern dass eine Veränderung der Bedürfnisse der medientechnisch bedingten Subjekte zu inaktiven Accounts und zahlreichen Abmeldungen führen kann. FACEBOOK profitierte wohl davon, da es zumindest plausibel erscheint, dass ein Großteil der ehemaligen STUDIVZ Nutzer\_innen zu Facebook abgewandert ist (vgl. Süddeutsche.de 2012). Ein\_e User\_in von STUDIVZ beschreibt die Plattform mittlerweile als »Stadt voller Zombies« (Spiegel 2015). Der Konkurrenzanbieter FACEBOOK konnte den veränderten Bedürfnissen wohl insofern gerechter werden, da FACEBOOK als globales Netzwerk fungiert und Aktivitäten zulässt, die insbesondere auf das Teilen und Kommentieren von Inhalten ausgelegt ist. Die Logik und Ästhetik von STUDIVZ ist hingegen weniger inklusiv (Zielgruppe sind Studierende) und weniger flexibel (verlinkte Videos können nicht vollständig in die Kommentarleiste eingebettet werden, stattdessen wird lediglich der Link angezeigt). Dieser Fall zeigt, dass die Nutzer\_innen spezifischer Anwendungen eben nicht als ausschließlich Ausgelieferte beschrieben werden können. Subjektivationsprozesse, welche die Nutzer\_innen erst zu Jemandem werden lassen, sind vielmehr dynamisch und verändern sich stetig im Kontext unterschiedlicher Anwendungen. So gilt es, diese Gleichzeitigkeit von Unterwerfung und Ermächtigung, die nie entschieden werden kann,

stetig zu reflektieren. Prozessen der Subjektivation ist daher unweigerlich ein widerständiges Moment eingeschrieben:

»Das Subjekt wird von den Regeln, durch die es erzeugt wird, nicht *determiniert* [Herv. i. Orig.], weil die Bezeichnung kein *fundierender* [Herv. i. Orig.] Akt, sondern eher ein *regulierter Wiederholungsprozess* [Herv. i. Orig.] ist, der sich gerade durch die Produktion substantialisierter Effekte verschleiert und zugleich seine Regeln aufzwingt. In bestimmter Hinsicht steht jede Bezeichnung im Horizont des Wiederholungszwangs; daher ist die ›Handlungsmöglichkeit‹ in der Möglichkeit anzusiedeln, diese Wiederholung zu variieren« (Butler 2012a: 213).

Eine Variation der Wiederholung besteht also auch darin, von einem ›sozialen‹ Netzwerk in ein anderes zu wechseln. Hier handelt es sich um eine Verschiebung, welche eine Handlungsmacht von ausgesetzten Subjekten im Spannungsfeld von Technologie und Ökonomie markiert, denn: Die Technosubjekte, die sich innerhalb ›sozialer‹ Netzwerke erst formieren, sind nie *unbedingt* ›frei‹, aber auch nicht ›frei‹ von Handlungsmacht. Eben jener variierende Akt ist dennoch als ein bedingter Akt aufzufassen, der nicht monokausal einer/m vermeintlich entscheidenden bzw. entschiedenen Handelnden zugerechnet werden kann. Denn auch ein Wechsel in das globale Netzwerk von FACEBOOK unterliegt sozialen Druckmitteln, die insbesondere dann relevant werden, wenn bereits einige ›Freunde‹ den Wechsel vollzogen haben. Eben jenen Akt des Wechselns denkt van Dijck als »pendulum, swinging between commercial and commons objectives« (van Dijck 2013: 106). Das Pendel als Metapher eignet sich insofern gut zur Beschreibung gleichzeitiger Unterwerfung und Variation bei Subjektivationsprozessen im Netz, da die Schwingungen eines Pendels begrenzt sind, was den Möglichkeitshorizont markiert. Innerhalb dessen sind allerdings Schwingungen möglich, die immer innerhalb eines Kontinuums prozessieren. Nie kann das Pendel auf einer Seite stehen bleiben. Und immer bekommt das Pendel die Energie für seine Schwingungen von jener Seite, die es im selben Moment verlässt, um zur anderen Seite zu schwingen.

### **3.2.5 Übertragung: Mediatisierte Empörungswellen als Subjektivationsmodus**

Die vorangegangenen Ausführungen dienen dazu, die medientechnischen konstitutiven Bedingungen von Subjektivationsprozessen im Netz zu diskutieren. Mediatisierte Empörungswellen müssen folglich vor eben diesem Hintergrund betrachtet werden, da sie als Subjektivationsmodus ihre performative Wirkmacht

innerhalb dieser Bedingtheiten erst entfalten bzw. sich erst formieren. Aufgrund der Digitalität von Informationen, d.h. aufgrund der Codierung von Informationen in Ziffersysteme, konstituieren sich mediatisierte Empörungswellen potenziell mittels unterschiedlichster Medienformate. Adressierte werden entsprechend häufig nicht ausschließlich mittels schriftlicher Kommentare angerufen, sondern beispielsweise auch mithilfe von Photoshop-Collagen oder Audioaufnahmen. Aufgrund der hypermedialen Beschaffenheit des Internets sowie der Entwicklung hin zum Internet der Dinge ist mediatisierte Empörung als entgrenzter Subjektivationsmodus zu beschreiben. Damit unterminiert mediatisierte Empörung zum einen apparative Grenzen, während sie zum anderen über unterschiedliche Teilöffentlichkeiten im Netz hinweg performativ wirkmächtig ist. Im Kontext eines kompetitiv angelegten Aufmerksamkeitsmarktes sind mediatisierte Empörungswellen ebenso auf jenen Markt angewiesen, wie sie ihn gleichzeitig (mit)herstellen. Ausgeweitete Sichtbarkeiten und damit die Verschiebung von Privatheit und Öffentlichkeit sind die Grundlage für ein medientechnologisch und ökonomisch bedingtes Sichtbarkeitsregime, welches Informationen öffentlich zugänglich macht und damit auch gleichzeitig als Grundlage einer zumeist öffentlichen Bewertungspraxis dient.

Doch so klar umreißend sich diese Ausführungen vielleicht lesen lassen mögen, so führt mediatisierte Empörung doch ihr eigenes Misslingen stets mit sich: Ihr temporär zu verstehender Ausgang bleibt insbesondere deswegen stets offen, da ihre Medialität eine Form der Unkontrollierbarkeit markiert, die erstens ihr Werden, d.h. ob und wie sie sich überhaupt formieren, und zweitens ihre Wirkmacht betrifft, d.h. ob sie einen und, wenn ja, welchen Effekt sie evozieren.

Die Diskussion des Aspekts der Dauerkonnektivität, mit der insbesondere die Option der Daueradressierbarkeit einhergeht, hat offengelegt, dass eben jene Konnektivität und Adressierbarkeit eine spezifische Verletzbarkeit mit sich bringen, die sich insbesondere darin begründet, jederzeit und beinahe allorts bei einem Namen (an)gerufen werden zu können. Damit zusammen hängt ein stetiges Ausgeliefertsein gegenüber technologischen Entwicklungen, ökonomischen Erwägungen sowie – damit untrennbar verknüpft – diskursiv hergestellten Normen, die jeden Akt der Benennung konstitutiv bedingen bzw. bei jedem Akt der Benennung relevant gemacht werden können. All jene Prozessualitäten mediatisierter Empörung markieren folglich einen produktiv-machtvollen Subjektivationsmodus. Denn mit jeder Unterwerfung unter eben jene technisch wie ökonomisch bedingten Möglichkeitsräume geht immer auch ein produktives Werden von Technosubjekten einer.

Im Weiteren soll allerdings die Kehrseite stärker in den Blick geraten: Wenn mediatisierten Empörungswellen auf der einen Seite eine performative Wirk-

macht im Sinne eines produktiven Werdens zugeschrieben werden kann, so ist mediatisierter Missachtung, als Teil mediatisierter Empörung, ebenso das Potenzial zuzuschreiben, destruktiv wirksam zu sein. Die Verletzbarkeit von Technosubjekten ist hierbei keineswegs als ontologische Tatsache zu verstehen. Vielmehr haben die vorangegangenen Ausführungen gezeigt, dass es sich um eine Verletzbarkeit, verstanden als Ausgesetztsein, handelt, die sich erst aus relationalen Gefügen ergibt.<sup>20</sup> So hat Andrea Seier mit Bezug auf Judith Butler darauf hingewiesen, dass Verletzbarkeit erst ein Effekt politischer wie historischer – und hier ergänzend: medientechnologischer wie ökonomischer – Prozesse darstellt (Seier/Trinkaus 2015: 176f.):

»Ich finde Butlers Argument hier sehr überzeugend, weil sie, so wie ich es verstehe, den strategischen Einsatz von Verletzbarkeit (als Konzept) als etwas vorstellt, das der Ontologie entgegensteht. Die Abhängigkeiten der Körper von dem, was sie ihre Beziehungsnetzwerke nennt, also ihr Geöffnet-Sein auf die Welt hin, mag zwar für alle Körper (mehr oder weniger) gelten und nicht nur bestimmten Gruppen (z.B. Frauen). Sie sind aber politisch und historisch erzeugt« (ebd.).

Somit ist Verletzbarkeit eben keine ontologisch zu verstehende Eigenschaft von Menschen an und für sich, sondern es handelt sich vielmehr um einen Begriff, der als heuristische Folie insofern hilfreich sein kann, als er sichtbar macht, inwiefern »Körper [...] geformt und erhalten [oder eben angegriffen, Erg. d. Verf.] werden, in Bezug zu sozialen und technologischen Netzwerken oder Beziehungsnetzen [...]« (Butler 2014b: 19). Verletzbarkeit heißt damit immer das Verletzbar-Sein *durch* die Relationalität jedweder Existenz:

»Wenn wir gar nicht von Körpern sprechen können, ohne auch von ihrer Umwelt, von Maschinen und von den komplexen Systemen der sozialen Interdependenz zu sprechen, von denen sie abhängen, dann erweisen sich alle diese außermenschlichen Dimensionen des körperlichen Lebens als für das Überleben und Wohlergehen des Menschen konstitutiv« (Butler 2014b: 8).

Mediatisierte Missachtung kann mithilfe der heuristischen Folie der Verletzbarkeit folglich als eine Figur beschrieben werden, welche ihr macht- bzw. gewaltvolles Potenzial aus der Relationalität der Subjektwerdung schöpft.

---

20 Judith Butler schlägt vor, den Begriff »Verletzbarkeit« als »Ausgesetztsein« zu verstehen, um »Verletzbarkeit jenseits der Fallen von Ontologisierung und Fundamentalismus zu denken« (Butler 2014b: 14). Diesem Begriffsverständnis schließt sich die vorliegende Arbeit an.