

## DAS SPIEL MIT SICH. POPULÄRE TECHNIKEN DES SELBST

---

MARK BUTLER

Der Begriff der Selbsttechniken bzw. Technologien des Selbst wird von Michel Foucault in den letzten beiden Bänden seiner Untersuchung des abendländischen Begehrenssubjekts – *Der Gebrauch der Lüste* und *Die Sorge um sich* – sowie in zahlreichen ethischen Essays und späten Interviews entwickelt. Er markiert eine Perspektivenverschiebung des Foucault'schen Forschungsprojekts und hat „den Status einer vorläufigen Ausformulierung eines neuen Forschungskonzepts“ (Martin/Gutman/Hutton 1993: 7-13, hier 7). Während sein Interesse in früheren Publikationen vor allem der Objektivierung des Subjekts durch Macht- und Herrschaftstechniken galt, untersucht er mit diesem neuen Begriff die Art und Weise, wie ein menschliches Wesen sich zu einem Subjekt macht (Foucault 1983: 208-226, hier 208).

In dem abschließenden Vortrag eines Seminars, den Foucault 1982 an der University of Vermont hält, charakterisiert er sein Interesse an den Selbsttechniken als Alternative zu den traditionellen Fragestellungen der abendländischen Philosophie. Anstatt zu fragen „Was ist die Welt? Was ist der Mensch? Was ist die Wahrheit?“, richtet er seine Aufmerksamkeit auf das Problem, welches ihm zufolge am Ende des 18. Jahrhunderts von Immanuel Kant aufgeworfen wurde: „Was sind wir *gegenwärtig*? Was sind wir *heute*?“<sup>1</sup> Der genealogische und archäologische Ansatz Foucaults bietet sich geradezu dazu an, in der gegenwärtigen Situation die Verbindung archaischer Phantasien und Wünsche mit modernen Technologien zu untersuchen.

Foucault unterscheidet die Selbsttechniken von drei weiteren Techniken, die in ihrem Funktionieren eng miteinander verwoben und selten voneinander zu trennen sind. Erstens, Techniken der Produktion, welche die Veränderung und Manipulation von Dingen umfassen. Zweitens,

---

1 Martin/Gutman/Hutton 1993: 8; Kursiv von mir, M. B. Vgl. auch Foucault 1993: 168-186, hier: 168.

Zeichentechniken, also der Umgang mit Bedeutungen, Symbolen und Sinn. Drittens, Macht- bzw. Herrschaftstechniken, d.h. Unterwerfungen von Individuen unter einen bestimmten Zweck, „die das Subjekt zum Objekt machen“.<sup>2</sup> In dieser Reihe charakterisiert Foucault die Selbsttechniken als diejenigen, „die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder an seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, dass er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt“ (Foucault 1993: 26). Bei den Selbsttechniken geht es um den Entwurf des Menschen als ethisches Subjekt, also um die Gestaltung eines *ethos*, einer Lebensform im antiken Sinne des Begriffs. Zusammenfassend gesagt, dienen also die Selbsttechniken der *Stilisierung*, der *Steuerung* sowie der *Steigerung* des eigenen Lebens.

Die oben genannte Stelle ist die, welche in der Rezeption dieses Forschungskonzepts am häufigsten zitiert und als Definition verwendet wird.<sup>3</sup> Hiernach sind die zeitgenössischen Selbsttechniken vielfältig und es lässt sich eine synkretistische Gleichzeitigkeit von Altem und Neuem beobachten: Von der Kosmetik, der Selbstinszenierung durch Mode, archaische Körpermodifikationspraktiken (Vernarbungen, Tätowierungen) und *Self-Branding*, über Bodybuilding, Fitness und Wellness, bis zur kosmetischen Chirurgie; von schamanistischen Techniken und der christlichen Seelenführung, über Psychotherapie, Ratgeberliteratur und der Nutzung psychoaktiver Substanzen bis zum Mediengebrauch. Bevor wir aber unsere Aufmerksamkeit auf die gegenwärtige Situation richten, soll ein kurzer geschichtlicher Exkurs dazu dienen, Foucaults Verwendung des Begriffs zu präzisieren und den relevanten kulturellen Kontext ins Blickfeld zu rücken.

2 Foucault 1993: 24-62, hier: 26. Zur Präzision werde ich im Folgenden von Herrschaftstechniken sprechen, da Selbst-, Produktions- und Zeichentechniken keineswegs machtlos sind. Vgl. Foucault 1985: 7-28, vor allem 19 ff. Hier unterscheidet Foucault zwischen beweglichen Machtbeziehungen und starren Herrschaftszuständen. Demnach zielen Herrschaftstechniken auf einen Zustand ohne Spielraum.

3 Eine leicht variierte Version wird auch benutzt. In einem Gespräch mit Richard Sennett beschreibt Foucault Selbsttechniken als jene Weisen, „die es den Individuen ermöglichen, mit eigenen Mitteln, bestimmte Operationen mit ihren eigenen Körpern, mit ihren eigenen Seelen, mit ihrer eigenen Lebensführung zu vollziehen, und zwar so, dass sie sich selbst transformieren, sich selbst modifizieren und einen bestimmten Zustand von Vollkommenheit, Glück, Reinheit, übernatürlicher Kraft erlangen.“ Foucault 1984: 35 ff.

## 1. DIE ANTIKE SORGE UM SICH

Die drei Sphären der Diätetik, der Ökonomik und der Erotik bilden die zentralen ethischen Problemfelder, innerhalb deren Foucault die antiken Selbsttechniken herausarbeitet. Der Umgang mit dem physischen sowie geistigen Stoffwechsel, mit den wirtschaftlichen und privaten Beziehungen und den inneren Leidenschaften erfordert eine besondere Sorgsamkeit. In diesen Feldern, die zwischen Philosophie und Medizin angesiedelt sind, rekonstruiert Foucault eine Anzahl praktischer Übungen, die in der Antike *askesis* heißen.<sup>4</sup> Diese Praktiken lassen sich unterteilen in griechisch *meleté* bzw. lateinisch *meditatio* – imaginierte Erfahrungen, die das Denken trainieren – und *gymnasia* – das Üben des Leibes in realen, teilweise künstlich herbeigeführten Situationen (vgl. Foucault 1993: 48). Diese Praktiken, oder Künste (*téchne*), in denen der Einzelne sich üben soll, beschäftigen sich mit psychosomatischen Wirkungslinien. Der Corpus der antiken Selbsttechniken, den Foucault rekonstruiert, umfasst sowohl Körper- als auch Psychotechniken, die sich alle in der Aufforderung treffen, *Sorge um sich* zu tragen.

In der Antike sind all diese Praktiken eng mit dem philosophischen Diskurs und der Frage nach dem guten Leben verwoben. Sie sollen Selbstbeherrschung und Maßhalten kultivieren sowie ein Leben in Beziehung zur Wahrheit ermöglichen. „Seine Lüste beherrschen und sie dem *lógos* unterwerfen ist ein und dasselbe“ (Foucault 1995: 114). Die ethische Maxime der Selbstsorge hängt mit dem sokratischen Appell sich zu erkennen zusammen, hat jedoch diesem gegenüber Vorrang.<sup>5</sup> Sie dreht sich vor allem um den Stil der *chrêsis aphrodision*, der Frage nach dem richtigen Gebrauch der Lüste, und die Ausarbeitung ihrer Bedingungen und Modalitäten (Foucault 1995: 71). Es geht „um die Klugheit, die Reflexion, den Kalkül in der Verteilung und Kontrolle seiner Handlungen“ und um „eine flexible Anpassung“ sowohl an das „Bedürfnis und von der Natur aus Benötigte“ als auch an „das Element der Zeit, der Umstände, der Gelegenheit“ und „den Stand des Individuums“ (Foucault 1995: 72).

Die antike Ethik ist dafür da, Freiheit zu gestalten. Die Reflexionen in Medizin und Philosophie führen zu Stilisierungen im Verhältnis des Individuums zu seinem Körper, zu seinem Haushalt und zu seinen Leidenschaften. Foucault unterscheidet diese *gebrauchsorientierte* Ethik von einer Moral, die sich *nach einem universellen Code* richtet, wie im späteren christlichen Pastoral des Fleisches. Zwar gibt es bei Ersterem auch

4 Vgl. Foucault 1995: 96ff. Übungen bilden eine zentrale Schaltstelle an der sich Herrschafts- und Selbsttechniken in Foucaults Denken treffen. Vgl. Menke 2003: 283-299.

5 Das ändert sich mit dem Mittelalter. Hier entwickelt die Hermeneutik des Subjekts ihr Primat, das weit bis ins 20. Jahrhundert wirksam geblieben ist. Vgl. Foucault 1993: 31f.

allgemeine Regeln. Diese sind aber grob gehalten und lassen einen großen Spielraum offen „innerhalb dessen das praktische Denken definieren muss, was zu tun ist.“ (Foucault 1993: 82f.)

„Und dazu bedarf es nicht eines maßgeblichen Textes, sondern einer *téchne*, einer Praxis, einer Geschicklichkeit, die unter Beachtung der allgemeinen Grundsätze die Handlung in ihrem Augenblick, in ihrem Kontext und im Hinblick auf ihre Ziele leitet. In dieser Moral konstituiert sich also das Individuum nicht dadurch als ethisches Subjekt, dass es die Regel seiner Handlung verallgemeinert; sondern im Gegenteil durch eine Haltung und eine Suche, die seine Handlung individualisieren und modulieren und ihr sogar einen einzigartigen Glanz geben können, indem sie ihr eine rationale und reflektierte Struktur verleihen.“ (Foucault 1993: 82f.)

Dieses kulturelle Programm ist Sache der gesellschaftlichen Eliten. Die Texte, die Foucault untersucht, sind an die freien Bürger der *polis* gerichtet – also nicht an die Frauen, nicht an die Kinder und nicht an die Sklaven. Die erfolgreich praktizierte Selbstsorge ist den ethischen Schriften zufolge die Voraussetzung dafür, ein öffentliches Amt ausüben zu können.<sup>6</sup> Nur wer über sich herrscht, und nicht Sklave seiner inneren Leidenenschaften ist, kann auch besonnen über andere herrschen.

## 2. DIE MODERNE ARBEIT AN SICH: MASSENHAFTE INDIVIDUALISIERUNG

Auch zur Zeit der Renaissance gehören die Selbsttechniken hauptsächlich zum Repertoire der gesellschaftlichen Eliten. Das Ideal eines durch zweckrationale Berechnung sich orientierenden, aus den Zwängen der Natur befreienden Individuums bildet sich zuerst in den gesellschaftlichen Oberschichten aus und erfasst dann im Zuge der Aufklärung immer größere Teile der Bevölkerung. Dies schließt eine intentionale Entwicklung des Einzelnen als Selbstdisziplinierung mit ein. Eine zentrale hierzu gehörige Selbsttechnik ist der Entwurf einer unverwechselbaren Geschichte des eigenen Lebens. Die Selbstarbeit in Form des Biographierens weitet sich innerhalb der Individualisierungsprozesse der Moderne zu einem Massenphänomen aus. Der Narratologe und Biographieforscher Reinhard Sieder schreibt hierzu:

„Für immer mehr Menschen wird eine intentionale Entwicklung ihres Selbst qua Selbstzucht, Kontemplation und ethischer Explikation eines eigenen Standpunkts kulturell möglich und subjektiv wünschenswert, ja bei Strafe und Nachteil geboten. Mehr noch: Dem Einzelnen wird zugemutet, eine unverwechselbare

6 Vgl. das älteste schriftliche Zeugnis, in dem die Selbstsorge explizit verhandelt wird: Platon, Alkibiades I. In: Ders. 2004: 123-179.

und unteilbare Geschichte des eigenen Lebens herzustellen und sich in Fragmenten oder Totalentwürfen zu erzählen: als *Individuum*." (Sieder 2004: 18)

Die moderne Individualität lässt sich durch ein Mandat des Selbstbezugs, innerhalb dessen Werte wie Autonomie, Identität und Authentizität vorherrschen, charakterisieren. Sie ist durch eine gesteigerte Forderung nach Selbstverantwortung geprägt, die etwa immer noch den gegenwärtigen Diskurs über Gesundheit, Arbeit und Altersversorgung bestimmt. Die „Karriere des Selbst“ schlägt sich in der Alltagssprache nieder (vgl. Rieger 2003: 20ff.). Die Rede von Selbstentfaltung, Selbstfindung, Selbstverwirklichung, Selbsthilfe, Selbstverbesserung, Selbstoptimierung, Selbstverwaltung, Selbstständigkeit, Selbstbestimmung, Selbstplanung, Selbstprüfung, Selbstbewusstsein, Selbstorganisation, Selbstkontrolle und dem US-amerikanischen Mythos vom *self-made man* hat in den letzten zweihundert Jahren stetig zugenommen. Der Kulturtheoretiker Stefan Rieger betont diesen modernen Imperativ zur Selbstbezüglichkeit, indem er auf eine heterogene Fülle von Texten verweist – etwa die populäre Ratgeberliteratur – die der Selbststeuerung dient. Dieser Textcorpus propagiert ihm zufolge die Ökonomisierung des Selbst. Aus dieser Perspektive wird die Sorge um sich „zur *Arbeit an sich*, und sie wird zur Sorge um die Produkte dieser Arbeit an sich“.<sup>7</sup>

Das grundlegende Paradox der Moderne manifestiert sich Rieger zufolge in der Spannung zwischen Regel und Freiheit. Das zentrale Topos der modernen Selbstbeschreibungspraktiken sieht er in dem Versuch, einen „regelgeleiteten Bezug zur Freiheit sicht- und denkbar zu machen“ (Rieger 2003: 21). Mit Bezug auf Foucault betont er, dass Formung bzw. Codierung die Möglichkeitsbedingung der Individualisierung ist.<sup>8</sup> In diesem Zusammenhang verweist er auf Foucaults Arbeiten zur Archäologie der Humanwissenschaften. Im Ausklang des klassischen Epistemes und parallel zur modernen Individualisierung ist der Mensch Subjekt und Objekt der Wissenschaft geworden.<sup>9</sup>

„[D]ie Wissenschaften vom Menschen [haben] [...] auf die Karriere des Selbst reagiert und Teildisziplinen zur Verfügung gestellt, die der weiteren Erforschung, der wissenschaftlich-theoretischen Aufarbeitung dieses Selbst ebenso dienen wie seiner fremd- oder selbstinduzierten Steuerung.“ (Vgl. Rieger 2003: 20)

In der Moderne sind Selbsttechniken enger denn je mit Herrschafts-, Produktions- und Zeichentechniken als technowissenschaftliche Manipulierbarkeit des Menschen verquickt. Foucault fasst den Eintritt des menschlichen Lebens in die Geschichte seit dem 18. Jahrhundert in dem Begriff der Biomacht zusammen, die sich um die historische Figur der

7 Rieger 2002: 82. Kursiv von mir, M. B.

8 Vgl. Ebd.: 21 ff. und 30ff. Vgl. auch Foucault 1994.

9 Als empirisch-transzendente Dublette ist der moderne Mensch sowohl Ermöglichungsgrund als auch Gegenstand des Wissens. Vgl. Foucault 1990: 367ff.

Sexualität formiert bzw. sich mit dem Sexualitätsdispositiv entfaltet (vgl. Foucault 1997). Als Ergänzung zu Max Webers These von der zentralen Rolle der protestantischen Ethik bei der Geburt des Kapitalismus betont Foucault die produktiven Momente des Zugriffs auf den Körper.

„Es ist bekannt, wie oft man die Rolle einer asketischen Moral im ersten Stadium des Kapitalismus betont hat. Was sich aber im 18. Jahrhundert im Zusammenhang mit der Entwicklung des Kapitalismus in einigen Ländern des Okzidents abgespielt hat, ist ein anderes Phänomen von möglicherweise größerer Tragweite als jene neue Moral, die den Körper zu disqualifizieren schien. Es war nichts Geringeres als der Eintritt des Lebens in die Geschichte – der Eintritt der Phänomene, die dem Leben der menschlichen Gattung eigen sind, in die Ordnung des Wissens und der Macht, in das Feld der politischen Techniken.“ (Vgl. Foucault 1997: 168f.)

Während sich in der Antike alles um das Maßhalten gedreht hat, wird in der Moderne an dem Maß selbst gedreht. Wir erleben heute eine Konjunktur der Lebenswissenschaften und einen umfassenden technowissenschaftlichen Zugriff auf Soma und Psyche (vgl. Böhme 06.07.2002: 74).

### 3. DAS SPIEL MIT SICH

Während der moderne Imperativ zur Arbeit an sich zweifellos nach wie vor besteht, gibt es mehrere Diagnosen, die Indizien für einen epochalen Schnitt um 1970 bei „westlichen“, euro-amerikanischen Kulturen beobachten und in Begriffen wie zweite, reflexive, Spät- und Post-Moderne verdichten. Diese Ansätze berichten von einer qualitativen Veränderung des Selbstbezugs. So betont etwa Reinhard Sieder, dass eine zentrale Strategie, mit der zunehmenden Fragilität der Lebensentwürfe umzugehen darin besteht, das Leben im Konditional zu führen. Man tut so, *als ob* man eine Identität hätte.

„Wir konstruieren unsere Identität immer aufs Neue, das ist die Möglichkeitsbedingung unserer Subjektivität. [...] Das Nicht-derselbe-bleiben ist die Überlebenschance des Subjekts im Wechsel der Regime, der politischen Ideologien, der Jobs, der sexuellen Orientierungen und der privaten Lebensformen und ihrer Krisen.“ (Sieder 2004: 53)

Neuere Begriffsbildungen in der wissenschaftlichen Literatur sowie im populären Gebrauch reden vom flexiblen, multiplen Selbst, der Selbstinszenierung und dem Selbstdesign. Mit der liminalen Stellung des *Als-ob* befinden wir uns allerdings mitten im Reich des Spiels. Ich schließe mich diesen Diagnosen eines veränderten Selbstverhältnisses an, ziehe es aber vor, von der *fortgeschrittenen, kapitalisierten Moderne* zu sprechen, um

nicht die Konnotationen der aufgezählten Begriffe von vornherein zu übernehmen.

Eines der prominentesten Beispiele für diese Entwicklung sind die Hauptdarsteller der populären Starkult-Industrie. Ob *Madonna* – die paradigmatische Figur des ausgehenden 20. Jhdts. – oder gegenwärtige Hip-Hop Stars wie *Missy Elliott* und *Eminem*, alle „erfinden sich“ in regelmäßigen Abständen neu, durch *Updates* ihrer medialen Inszenierungen. Der spielerische Umgang mit sich und der eigenen Biographie ist geradezu einer der zentralen Topoi der Popkultur. Die medialen Entwürfe der Stars bilden die Vorlage für Phantasien und Wunschvorstellungen ihres Massenpublikums, die in Shows wie *Deutschland sucht den Superstar*, einem Karaoke-Abend mit *Singstar* auf der *Playstation 2* oder in der Aufmerksamkeitsökonomie von *YouTube* zum Greifen nahe erscheinen.

Insbesondere die Hip-Hop Kultur ist ein interessantes Untersuchungsfeld für zeitgenössische Selbsttechniken. Zum einen ist sie die



erfolgreichste Sparte der globalen Popkultur. Zum anderen stammt sie aus den ärmsten Schichten der Gesellschaft. Als Anfang der 70er Jahre die implosiven Energien der vorherrschenden Gangkultur in den Ghettos von New York sich in eine explosive Kreativität gewandelt hat konnte sich kei-

ner vorstellen, dass sich die hier gebildeten Kulturtechniken so rasch um den Globus verbreiten würden. Seitdem ist diese junge Kultur für viele zu einer zentralen Quelle ihres Selbst geworden. Ihre spielerische Prägung ist allgegenwärtig und zeigt sich u. a. in den allen Disziplinen durchziehenden Wettkämpfen, den kunstvollen Persona der Akteure, dem angestrebten rauschhaften *flow* und der viel beschworenen Haltung eines „Playas“ angesichts der Kontingenzen des Lebens. Sie zeigt sich auch im Umgang mit den verschiedenen Medien: mit der Sprache beim *Rapping*, mit der Schrift beim *Writing*, mit dem Körper beim *Breaking* und mit audiovisuellen Medien beim *Mixing*, *Scratching* und *Sampling*.<sup>10</sup> Es ist aber irreleitend hierin „bloßes“ Spiel zu sehen. Das Streben nach einem ästhetischen Ideal und einem eigenen Stil ist in vielen Fällen eine

10 Zu spielerischen Medientechniken des Selbst vgl. die Ausführungen weiter unten. Meine Gedanken zum Hip-Hop, einschließlich seiner Ambivalenzen, führe ich hier nicht weiter aus, da es in diesem Band mehrere Beiträge zu dieser Kultur gibt.

erhebende Ressource im (Über)Lebenskampf der zahlreichen nicht-prominenten Akteure.<sup>11</sup>

Die Praktiken der Stars, sowie derjenigen die nicht im Scheinwerferlicht stehen, können als Symptom für breitere kulturelle Entwicklungen gelesen werden. In mannigfachen Situationen und Medien lässt sich ein zeitgenössischer Menschentyp beobachten, der sein Leben als Kunstwerk lebt und in Szene setzt.<sup>12</sup> Die Rede ist vom *Homo aestheticus* bzw. *Homo ludens*. Seine Erfahrung ist von der Virtualität – die Sphäre des Möglichen aber nicht Notwendigen – und der Modellierbarkeit von Wirklichkeit geprägt. Sein Lebensstil verkörpert eine radikal individualisierte Moral bzw. einen lebensästhetischen Imperativ, insofern sich die objektive Moral mit der Einsicht in ihre Vorläufigkeit und Konstruiertheit zunehmend zersetzt. Aus dieser Perspektive erscheint das Selbst zunehmend als Projekt (vgl. Flusser 1994: 99). Der Mensch, das individuelle Leben, wird als etwas Gestaltbares gesehen und gelebt. Die ethische Arbeit an sich wird in einem wachsenden Maß zu einem ästhetischen *Spiel mit sich*.

An dieser Stelle muss in Erinnerung gerufen werden, dass schon die antike Sorge um sich ästhetische Züge trug und dass Foucault die Selbststilisierungen, zu der sie Anlass gab, „Existenzästhetiken“ und die dazugehörigen Praktiken „Künste der Existenz“ nannte (vgl. Foucault 1995: 18). Im Rahmen seines Denkens über die Selbsttechniken hat er auch die Einschätzung geäußert, dass die Gegenwart nach der jahrhundertelangen Prägung durch die christliche Moral reif ist für eine zeitgenössische Version dieses kulturellen Programms einer persönlichen Ethik. In den letzten beiden Bänden von *Sexualität und Wahrheit* hat er, wie bereits erwähnt, die antike Ethik von der christlichen dadurch unterschieden, dass Erstere an der Ausübung einer persönlichen Freiheit ausgerichtet war, während Letztere eher die Form des Gehorsams gegenüber einem Regelsystem annahm (vgl. Foucault 1995: 36ff., insbes. 41ff.). Diese beiden Moralkonfigurationen unterscheidet er als zur Ethik orientiert bzw. gebrauchtorientiert und zum Code orientiert.

„[D]ie Idee einer Moral als Gehorsam gegenüber einem Regelkodex ist heute im Verschwinden begriffen und ist schon verschwunden. Und diesem Fehlen von Moral will und muss die Suche nach einer Ästhetik der Existenz antworten.“ (vgl. Foucault 1984: 136)

Im Folgenden werden sich meine Überlegungen dieser Diagnose stellen und das gegenwärtige Verhältnis von Ethik und Ästhetik untersuchen. Die Felder, in denen dieser Fragestellung nachgegangen wird, sind a) der gegenwärtige Umgang mit dem Körper b) der gegenwärtige Umgang mit

11 Vgl. Kimminich 2004: VII-XXVI, hier: VII; in diesem Band Salaverría; Vgl. Klein/Friedrich 2003.

12 Vgl. etwa Beck 1998: 637-654, Welsch 1993.

der Psyche und c) der gegenwärtige Umgang mit (interaktiven) Medien. Wie wir sehen werden, lassen sich die beiden ersten Felder unter dem letzten subsumieren, aber an dieser Stelle sollen sie aus analytischen Gründen auseinander gehalten werden.

#### 4. KÖRPERTECHNIKEN

„In den vergangenen zwei Jahrzehnten trat [der Körper M.B.] aus dem Dunkel der allgemeinen Nichtbeachtung in das gleißende Scheinwerferlicht des öffentlichen Interesses zurück. Im Zeichen medizinischer und technologischer Machbarkeit wurde er zum Versprechen ewiger Jugend, Schönheit, Gesundheit und sogar ewigen Lebens – ein formloses/fombares Objekt der Begierde.“ (Patzel-Mattem 2000: 65)

Seit über zwanzig Jahren wird in der Kulturwissenschaft eine Konjunktur des Körperkults konstatiert (vgl. Böhme 2002: 27-36). Ein besonders prägnantes Beispiel bildet die 2004 angelaufene Fernsehserie *The Swan – Endlich Schön!* des Fernsehsenders PRO 7. In jeder Folge dieses US-amerikanischen Imports werden Erfolgsgeschichten der Selbsttransformation präsentiert. In einem Vorher-Nachher-Schema werden Frauen vorgeführt, die mit sich und vor allem mit ihrer körperlichen Erscheinung vor der Verwandlung nicht zufrieden waren. Im Verlauf der Sendung bekommt der Zuschauer kurze Einblicke in das Schwanen-Programm, dem sich die Kandidatinnen sechs Monate lang unterzogen haben – strikte Diätregeln, Fitness- und Wellness-Regime, ästhetische Chirurgie sowie Psychotherapie und Motivationstraining. Hierbei liegt der Schwerpunkt auf der körperlichen Verwandlung, vor allem auf den chirurgischen Eingriffen.<sup>13</sup> Die psychische Arbeit wirkt eher wie ein Anhängsel der plastischen Neumodellierung des Körpers und damit, so das Versprechen der Sendung, des Selbst. Im Gegensatz zur antiken Metamorphose, bei der eine Verwandlung der Seele eine Verwandlung des Körpers nach sich gezogen hat, findet die Verwandlung hier in umgekehrter Richtung statt.

„Dem vormodernen wie dem modernen Menschen blieb über Jahrhunderte hinweg nur die Phantasie, um Selbstverwandlung als Gestaltwandel zu imaginieren. Heute hingegen stehen wir vor einer fundamental anderen Situation: Fast scheint es, als haben sich die Vorzeichen der klassischen Metamorphose umgekehrt [...]. Ein Morphing des Leibes soll die Metamorphose von Geist und Seele erzwingen.“ (Kuni 2000: 63)

An dem Beispiel von *The Swan* zeichnet sich die Ambivalenz der Selbsttechniken ab. Die hier vorgeführten Körpertechniken sind nicht nur eng

---

13 Dies liegt unter anderem an der televisuellen Wirksamkeit der exhibitionistischen Körperbilder.

mit Psychotechniken verquickt, sondern auch mit Herrschaftstechniken. Die Objektivierung des Menschen vor dem voyeuristischen Blick der Fernsehkamera und unter den vermessenden Augen der Ärzte und Berater, ist nicht zu übersehen. Die Kandidatinnen werden auf ihre Biomasse reduziert, die es in Fremddregie zu optimieren gilt. Auch die Produktionstechniken des Kapitalismus und zeitgenössische Zeichentechniken spielen hier mit. Schon die mediale Inszenierung unterstützt die implizite Werbebotschaft einer käuflichen Verwandlung des Selbst – während der Sendung wird eine Webadresse eingeblendet, auf der aktuelle Preislisten der kosmetischen Chirurgie aufgeführt sind.

Eine Lesart des gegenwärtigen Körperkults besteht darin, ihn als eine Verlängerung der modernen Authentizitäts- und Identitätssuche zu interpretieren – nach dem Motto: Erzählen reicht nicht mehr (vgl. z. B. Schneider 2000: 13-39). In den brüchig gewordenen Biographien soll der unterwerfende Zugriff auf den Körper als letzte Bastion vor dem Zerfall des Selbst dienen. Und in der Tat schwingt bei einer Reihe von Körperprojekten immer noch eine Rhetorik der Authentizität mit: „Erst durch meine Schönheits-OP habe ich zu meinem wahren Selbst gefunden.“ Diese Rhetorik, die tief in der modernen Kultur verwurzelt ist, wird u. a. nicht nur bei der ästhetischen Chirurgie, sondern auch bei Bodybuildern und Transsexuellen bemüht (vgl. Elliott 2004).

Die Philosophin Barbara Becker kritisiert die Verlängerung der cartesianischen Hierarchie von *res cogitans* und *res extensa*, den sie in vielen zeitgenössischen Körperdiskursen und –projekten am Werk sieht. Die Identifizierung des modernen Subjekts mit dem rationalen Geist – der einen Körper besitzt, aber nicht Leib ist – reduziert diesen zu einem Objekt der Kontrolle und Beherrschung, anstatt ihn als wesentlichen Teil des Selbst zu betrachten.<sup>14</sup> Die Rhetorik der Authentizität wird aber auch bei Anti-Depressiva bemüht. „Ohne Prozac bin ich nicht mehr ich“ (vgl. Elliott 2004). Spätestens hier, wo direkt auf die denkende Substanz Einfluss geübt wird, muss konstatiert werden, dass wir es mit einer neuen Situation zu tun haben. Hierauf komme ich im nächsten Abschnitt zurück. An dieser Stelle soll nur festgehalten werden, dass sich gegenwärtig eine Verschiebung abzeichnet: weg von zentralen Werten der Moderne – wie Identität und Authentizität – hin zu denen der Inszenierung und der Transformation, von der Selbstfindung zur Selbsterfindung.

Bei dem Beispiel von *The Swan* kündigt sich eine zweite kritische Dimension an, die nicht außer Acht gelassen werden soll: die Kommodifizierung des Körpers bzw. des Selbst überhaupt. Was in der Sendung präsentiert wird, ist eine Bestätigung der Diagnose, die die Körpertechni-

14 Vgl. Becker 2000: 41-69. Die diskursive Wurzel dieser Trennung kann bis zum sokratischen Dialog Alkibiades zurückverfolgt werden. Hier führt Sokrates eine Differenz zwischen dem Selbst als gebrauchende Instanz, die er anschließend Seele nennt, und dem was es gebraucht – der Körper, die Sprache, das Eigentum etc. – ein. Vgl. Platon 2004: 168 ff.

nikhistorikerin Gwen Bingle in ihrer Untersuchung von Fitness und Wellness macht: „[W]hat has [...] changed in the late modern period is the fact that Foucaultian „technologies“ of the self have become inextricably embedded in an ethic of commodified entrepreneurship“ (vgl. Bingle 2005: 235-255, hier: 255). Aus neoliberaler Perspektive, so Bingle, soll der Körper optimiert, also fit und ausgeglichen gehalten, werden, um sich am Markt besser verkaufen zu können. Der Körper tritt in dieser Perspektive als Medium der Subjektivierung auf, in dem Identität und Unterwerfung miteinander gekoppelt sind. Die Sozialpädagogin Stefanie Duttweiler, auf die sich Bingle bezieht, charakterisiert dieses neoliberale Modell der Selbstführung als „ein Subjekt, das sich selbstbewusst, durchsetzungsstark und dennoch flexibel in Freiheit und Verantwortung selbst vermarkten kann: ein Unternehmer seiner Selbst“.<sup>15</sup>

Während der neoliberale Dispositiv zweifellos Teil an den gegenwärtigen Selbsttechniken hat findet auf der Ebene des Bodybuilders, der tatsächlich „pumpen“ geht, so wie der des Wellness-Konsumenten, der sich einen entspannenden Nachmittag im Samadhi-Tank gönnt, noch etwas anderes statt. Die sinnlich-affektive Dimension der Erfahrung trägt einen Wert in sich, welcher sich nicht allein unter einem Marktkalkül fassen lässt. Selbstdesign ist immer stets auch ästhetische Gestaltung und Erfahrung.

Duttweiler unterscheidet drei Typen des Selbstbezugs, in denen der Körper eine jeweils andere Rolle spielt: „als Medium der Selbstformung und Selbstdisziplinierung“, als „Medium der Selbstsorge“ und als „Medium der Selbsterfahrung“. Diese drei Modalitäten des Körpergebrauchs lassen sich nur analytisch voneinander trennen und sind in der Praxis miteinander vermischt. Die harte Arbeit des Bodybuilders an sich, um seinen Körper in Form zu bringen, beinhaltet auch stets Dimensionen der Selbsterfahrung.

„Denn ob in der Annäherung an seinen idealen Körper, im glücklichmachenden Effekt der Hormonausschüttung oder einfach im Nachlassen des Schmerzes – Körperarbeit und Steigerung des eigenen Vermögens sind auch lusterzeugender Selbstzweck, Akte des Genusses und des Konsums, der ‚Kick‘ eben.“ (Duttweiler 2003: 39)

Neben der Selbstoptimierung kommen verschiedene Qualitäten eines Spiels mit sich in diesen Situationen zum Tragen – etwa die Entdeckung neuer Körperempfindungen innerhalb eines ungewohnten ästhetischen Arrangements. Inwieweit dies reflektiert wird, hängt immer vom Maß

---

15 Vgl. Duttweiler 2003: 31-43, hier: 31. Diese Verquickung der Selbsttechniken mit dem neoliberalen Imperativ die „Marke Ich“ im Wettbewerb zu behaupten zeigt sich auch in der schamlosen Selbstvermarktung erfolgreicher Hip-Hop Stars.

der praktizierten Selbstsorge ab.<sup>16</sup> Die spielerischen Dimensionen zeitgenössischer Selbsttechniken präsentieren sich sowohl in bisher untersuchten Bereichen wie Fitness und Wellness als auch in bisher weniger berücksichtigten Sphären des so genannten *body play*. Hier bietet sich die Fetisch-Club-Kultur als Untersuchungsfeld an, in der sich Selbststilisierungen durch Körpermodifikationen und Mode mit BDSM-Praktiken zu einer karnevalesken Szenerie verdichten.<sup>17</sup> In Kontrast zu der gesellschaftlichen Stigmatisierung vieler dieser Praktiken noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts, haben die heterogenen Teilnehmer dieser Szene eine Heterotopie gefunden an der sie ihre je eigene Differenz feiern und verfolgen können.<sup>18</sup>

Der *Torture Garden*, eine Veranstaltungsreihe, die die Avantgarde der Fetischszene seit Anfang der 90er Jahre darstellt, kann als ein paradigmatischer Raum zeitgenössischer Kultur charakterisiert werden.<sup>19</sup> Die hier aufgeführten Selbsttechniken streben nach Verwandlung: etwa die Metamorphose hin zum Animalischen beim Tragen eines Tierkostüms oder zum Posthumanen unter eine zweite synthetische Haut. In diesem Spiel mit sich und seinen Fetischen werden Selbstentwürfe vollzogen die etablierte kulturelle Codes – wie männlich/weiblich, aktiv/passiv, technisch/natürlich, Subjekt/Objekt etc. – in Bewegung bringen (vgl. Fernbach 2002: 6ff.).



In der fortgeschrittenen Moderne bestätigt sich Foucaults These von der Produktivität der Macht in dem Wuchern der Sexualitäten.

„Die Macht, die sich [...] der Sexualität annimmt, macht sich anheischig, die Körper zu streicheln; sie liebkost sie mit den Augen; sie intensiviert ihre Zonen; sie elektrisiert ihre Oberflächen; sie dramatisiert die Augenblicke ihrer Verwirrung. Die Macht ergreift und umschlingt den sexuellen Körper.“ (Foucault 1997: 60)

Die mikroskopische Durchdringung des Begehrens durch die Dispositive der Bio- und Disziplinarmacht schlägt sich in den Selbstinszenierungen

16 Die antiken Autoren, die Foucault zitiert, betonen, dass die Übung des Körpers nicht Selbstzweck sein soll, sondern stets dem Programm der Selbstsorge zu dienen habe. Vgl. Foucault 1995: 134f.

17 Vgl. Wood 2002. Vgl. auch [www.torturegarden.org](http://www.torturegarden.org). BDSM ist ein Akronym für: bondage, domination/submission, sadomasochism.

18 Zum Begriff der Heterotopie vgl. Foucault 2005: 7-22.

19 Zur Bedeutung des Fetischismus als charakteristisches „Kreativitätsmuster kultureller Produktion“ der Gegenwart vgl. Böhme 2006: 343.

des Foltergartens nieder – Arztkittel, Krankenschwester- und Patienten-kostüme, Polizei- und Militäruniforme so wie Lehrmeister- und Schüler-tracht bilden beliebte Motive für die nächtliche Maskerade, einschließlich der dazugehörigen Requisiten. Ebenso werden „Konsumfetische“ häufig aufgegriffen und für eigene Produktionen gebraucht.<sup>20</sup> Anleihen bei popkulturellen Figuren und Erzählungen sind überall zu beobachten. Diese ironischen Inszenierungen führen bestehende Machtverhältnisse vor und setzen sie in Bewegung.

Viele der hier vorgestellten Praktiken erschließen die Utopien des Körpers, wie Foucault sie skizziert hat. Ihm zufolge legt das Maskieren – wozu er auch Tätowieren und Schminken zählt – „auf dem Körper eine Sprache nieder, eine rätselhafte, verschlüsselte, geheime, heilige Sprache, die auf ebendiesem Körper die Gewalt Gottes, die stumme Macht des Heiligen oder heftiges Begehren herabrufen“. Er vergleicht sakrale und profane Be- bzw. Verkleidungspraktiken und betont, dass sie alle die „im Körper eingeschlossenen Utopien in vielfältigen wahrnehmbaren Formen“ hervortreten lassen (vgl. Foucault 2005: 23-36, hier: 31 und 33). Hiervon unterscheidet Foucault Zustände des Rausches, in denen die utopischen Potenzen des Körpers mit diesem rückgekoppelt sind. In dieser Situation wird der Körper zum „Produkt seiner eigenen Fantasmen“ wie man auf zahlreichen Tanzflächen weltweit immer wieder beobachten kann.<sup>21</sup> Beide, Maske und Rausch, sind durchweg spielerische Selbsttechniken und nehmen nicht nur im *Torture Garden*, sondern in der populären Kultur überhaupt eine zentrale Rolle ein.

Die Entwicklung des Begehrenssubjekts verrät viel über den Stand des gegenwärtigen Selbstverhältnisses. Während Foucault für das 19. und das frühe



20 Hartmut Böhme stellt Marx' Kritik am Warenfetischismus sowie Adornos und Horkheimers Kulturindustriethese einen kulturellen Konsumfetischismus gegenüber, in der die Kultur von unten, in den zahlreichen Praktiken einzelner Akteure und Subkulturen, geprägt wird. Vgl. Böhme 2006: 344.

21 Ebd.: 33. Zu Maske und Rausch, als zwei zentrale Modalitäten des Spiels, vgl. die Ausführungen weiter unten.

20. Jahrhundert das Dispositiv der Sexualität im Zusammenhang mit dem Imperativ einer Begehrenshermeneutik rekonstruiert – das Versprechen der Psychoanalyse, dass ein Reden über die eigene Sexualität „Wahrheit“ über das Selbst mit sich bringt –, lassen sich in der gegenwärtigen Kultur zahlreiche hedonistische Techniken ausfindig machen, in denen die Betonung auf experimenteller Selbsterprobung liegt. Einige sprechen zwar nach wie vor unaufhörlich über sich – in der Beichte, beim Therapeuten, in Radio- und TV-Talkshows –, aber die Zahl derer, die dabei sind, sich durch andere Praktiken neu zu entwerfen, wächst. Wer braucht schon eine lange und aufwändige *talking-cure*, wenn den jeweiligen Neigungen entsprechende Orte innerhalb des kapitalistischen Warentausches eröffnet werden, an denen sie ausgelebt werden können?

## 5. PSYCHOTECHNIKEN

Es wird nicht nur der Körper, sondern zunehmend auch die Psyche manipuliert. Die Therapeutisierung der Gesellschaft in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist in der zweiten Hälfte in eine zunehmende pharmazeutische Durchdringung umgeschlagen.

„Während gegenwärtig die Gentherapie noch in ihren Kinderschuhen steckt und in diesem Stadium Gegenstand einer höchst metaphorischen moralisch-ethischen Diskussion wird, hat eine andere Biotechnologie, die nicht weniger rigoros vorgeht, dieses Stadium unter dem Aspekt der Notwendigkeit schon überwunden. Die Rede ist von den Psychopharmaka, die erst 1952 erfunden wurden, und nunmehr, also in einer Dauer von nur 50 Jahren, eine rasante Entwicklung genommen haben.“ (Janda 2002: 31)

Gegenwärtig lässt sich ein Siegeszug von Lifestyle-Drogen wie Prozac und Viagra beobachten. Bald soll auch eine Lustpille für die Frau auf den Markt kommen. Die materielle Einwirkung dieser pharmakologischen Moleküle auf die Biochemie des Körpers und auf Bewusstseinszustände stellt die cartesianische Trennung von *res cogitans* und *res extensa* in Frage. Psychopharmaka bilden ein prägnantes Beispiel für die vielseitig beschworene Verwischung der modernen Sphären von Kultur/Natur, Geist/Körper sowie Subjekt/Objekt. Während die Körpermodellierung auf etwas einwirkt, was in der Moderne bisher schon immer als Objekt gehandhabt wurde, setzt die Modulierung der Psyche direkt am Sitz der klassischen modernen Subjektivität an.

„Die Neurologie macht gegenwärtig Fortschritte, die sich an denjenigen der Physik im 17. und 18. Jahrhundert messen können. Eine mit der industriellen vergleichbare neurologische Revolution ist zu erwarten.“ (Flusser 1994: 99)

In der Medizin kristallisiert sich ein ethisches Problemfeld heraus, das anhand einer Veröffentlichung aus der Neurologie skizziert werden soll. 2004 veröffentlichte der Arzt Anjan Chatterjee einen Artikel über die neuen Herausforderungen der *cosmetic neurology*. Hierunter versteht er die wachsenden Möglichkeiten, Motorik (Stärke, Geschwindigkeit, Ausdauer), Kognition (Aufmerksamkeit, Lernen, Gedächtnis) sowie Emotionen (Freude, Trauer, Angst) zu modulieren (Chatterjee 2004: 968-974). Die ethischen Probleme zeichnen sich für ihn entlang des Unterschieds zwischen Reparatur und Verbesserung ab. Neben Fragen der Verteilungsgerechtigkeit und der Befürchtung eines sozialen Zwangs zur Selbstoptimierung hebt er vor allem zwei Einwände hervor: a) die Angst vor dem Zerfall des Charakters, also der Glaube daran, dass die Arbeit an sich charakterbildend ist und b) die Angst, dass Vorstellungen vom Individuum, Person- und Menschsein bedroht werden – z. B. durch die neurochemische Retouchierung von schmerzhaften Erinnerungen. Trotz der zahlreichen ethischen Bedenken, die Chatterjee aufzählt, ist die Entwicklung der Neurokosmetik für ihn aufgrund des militärischen und marktwirtschaftlichen Interesses an dieser Technologie dennoch unausweichlich. Dementsprechend entwirft er eine Vision vom Neurologen als *quality of life consultant*, eine Funktion, die die Mediziner schon in der Antike innehatten.

Nicht nur in der Neurologie, sondern auch in der breiteren Kultur ist der Gebrauch von Drogen ein Ort umfassender ethischer Problematisierung zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Im Drogendiskurs zeichnet sich seit einiger Zeit ein Paradox ab. Auf der einen Seite findet in der Suche nach dem besseren Leben eine zunehmende Verwendung von pharmazeutischen Hilfsmitteln statt, und auf der anderen Seite setzt sich, seit Richard Nixon Anfang der 70er Jahre die „War on Drugs“ ausgerufen hat, die globale Politik der US-amerikanischen Regierung durch, gegen (manche) Drogen Krieg zu führen. Bestimmte Substanzen werden aus dem legitimen Gebrauch kategorisch ausgeschlossen, so etwa LSD. Seit der Hochzeit der psychedelischen Subkultur in den 60er Jahren, in der sie als „Erleuchtungspille“ von Timothy Leary gefeiert wurde, wird diese Substanz vom *Drug Enforcement Administration* (DEA) als eine Droge der Klasse eins eingestuft. Dazu gehören jene, die „keinerlei medizinischen Wert“ haben, obwohl damit vor dem Verbot viel versprechende therapeutische Fortschritte bei der Behandlung von Alkoholikern und Gefängnisinsassen errungen wurden (vgl. Roth 08.12.2006).

Das LSD-Molekül verkörpert paradigmatisch die Ambivalenz der Selbsttechniken und der hierzu gehörigen Technologien. Fast zeitgleich wurde es in zwei konträren kulturellen Kontexten mit diametral entgegengesetzten Vorstellungen besetzt. Während die Hippies und die Beatniks ein ungeheures Befreiungspotential des Selbst darin sahen, betrachtete die *Central Intelligence Agency* der Vereinigten Staaten es als ein Herrschaftsinstrument ersten Ranges (vgl. Lee/Shlain 1992). Die unterschied-

lichen Haltungen schlagen sich in den Begrifflichkeiten nieder, die für diese Klasse von Substanzen über die Jahre verwendet wurden: Phantastika, Psychotomimetika, Psychedelika und Entheogene. Dieser Gruppe psychoaktiver Substanzen wird alles Mögliche zugeschrieben, von der Entfesselung der Phantasie über die Nachahmung von Psychosen und die Manifestation der Psyche bis hin zur Offenbarung des Sakralen.

Bei näherer Betrachtung verlaufen die Konfliktlinien der Politik jedoch weniger entlang bestimmter Substanzen als vielmehr entlang der Frage, wer über die psychoaktiven Wirkstoffe wie verfügen kann. Jedes verschreibungspflichtige Medikament wird zu einer illegal verwendeten Substanz, wenn es außerhalb der Präskriptionen des medizinischen Apparats eingenommen wird. Bisher dämonisierte Substanzen wiederum – etwa das, dem LSD verwandten, Psilocybin –, werden gegenwärtig als Therapiemittel wieder in Betracht gezogen.<sup>22</sup> Gleichzeitig werden die Stimmen lauter, die einen vernünftigen Umgang mit psychoaktiven Substanzen unterstützen und dieses Recht für den Einzelnen einfordern (vgl. z. B. Sullum 2003). Hier scheinen die oben erwähnten Moralkonfigurationen, nämlich die Code-orientierte und die gebrauchorientierte, aufeinander zu treffen. Erstere will die Nutzung präskriptiv verordnen und institutionell verankern, letztere setzt auf die Entscheidungskompetenz des Einzelnen innerhalb eines rechtlichen Rahmens, wie es z. B. bei Alkohol praktiziert wird.

Der ganze Bereich des nicht sanktionierten Drogengebrauchs ist ein zentraler Bestandteil der populären Kultur und die nicht-anerkannten Selbstversuche florieren außerhalb des wissenschaftlich-medizinischen Diskurses. Es gibt einen ganzen Fundus an Informationsquellen für Experimentierwilige im Internet, wo Wissen gesammelt wird und Erfahrungsberichte geteilt werden. Unter [www.erowid.com](http://www.erowid.com) etwa finden sich tausende Berichte über mehrere Hundert Substanzen – von Alkohol und Ayahuasca über Koffein, Cannabis, Kokain, DMT, Heroin, Ibogaine, Ketamine, LSD, MDMA bis hin zu Opiaten, Peyote und Tabak. Wie andere Affinitätsgruppen nutzt die Gemeinschaft der Psychonauten die gegenwärtigen Informationstechnologien sehr geschickt, um ihre Subkultur voranzutreiben.

Immer wieder werden psychoaktive Substanzen entwendet und eigenmächtig gebraucht, so auch Pharmazeutika wie Ritalin. Diese Substanz, welche Kindern verschrieben wird, die nach dem DSM-IV Handbuch als aufmerksamkeitsgestört und hyperaktiv diagnostiziert werden,

22 Vgl. Schleim 2006. <http://www.telepolis.de/r4/artikel/23/23168/1.html>. Die Substanz MDMA, auch „Ecstasy“ genannt, ist ebenso von Interesse. Bis vor kurzem wurde dieses Rauschmittel noch zu sehr mit der Partykultur assoziiert, als dass die DEA es für Forschung frei geben könnte. Neuerdings wird allerdings darüber nachgedacht, es in der Therapie von post-traumatic stress disorder bei rückkehrenden Soldaten einzusetzen. Vgl. Adam 2005, <http://www.guardian.co.uk/international/story/0,3604,1416055,00.html>.

weist teilweise dieselbe psychodynamische Wirkung auf wie Kokain. Sie verhindert die Wiederaufnahme des Neurotransmitters Dopamin im Gehirn. Wenn sie pulverisiert und nasal, statt wie vorgeschrieben oral, eingenommen wird, erzeugt sie einen vergleichbaren Rauschzustand – eine Qualität die den Kindern, und einigen Erziehern, nicht verborgen geblieben ist (vgl. Degrandpre 2000).

Der freizeitliche, nicht-sanktionierte Drogengebrauch ist ein besonders viel versprechendes sowie bisher vernachlässigtes Forschungsfeld und lässt sich in die Reihe der spielerischen Selbsttechniken problemlos einordnen. Das kulturelle Konzept des Neurotransmitters nimmt in der Neudefinition des Menschen durch die Amalgamierung von biochemischen und signaltechnischen Begrifflichkeiten eine ähnlich zentrale Stellung ein wie das Gen. Die Neurotechnologie ist für das Thema der Selbsttechniken gegenwärtig interessanter als die Gentechnologie, weil sie bisher für den Einzelnen weitaus zugänglicher und allgegenwärtiger ist. Letzteres liegt noch und bis auf weiteres vor allem in den Händen der zuständigen Vertreter der medizinisch-wissenschaftlichen Institutionen, womit eine höhere Prägung durch die Diskurse der Biomacht einhergeht.

## 6. MEDIENTECHNIKEN

Zu den Selbsttechniken gehören auch stets Medien, in denen das Selbst entworfen, moduliert, festgehalten und präsentiert wird.<sup>23</sup> Eines der primären Medien des Selbst ist die Schrift. Foucault beschreibt das persönliche Notizbuch – in dem die eigenen Gedanken, Beobachtungen, Befindlichkeiten und Stimmungen notiert und nachgelesen werden können – als eine umwälzende Entwicklung, welches bei ihrer Einführung in der Antike genauso revolutionär war, wie der PC in den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts.

„Das Selbst ist etwas, worüber man schreibt, ein Thema oder Gegenstand des Schreibens. Dies ist durchaus kein moderner Sachverhalt, der in der Reformation oder in der Romantik hervorgetreten wäre; vielmehr handelt es sich um eine der ältesten Traditionen des Westens.“ (Foucault 1993: 38)

In diesem Zusammenhang spricht er auch vom Briefeschreiben. In der Antike ist die Sorge um sich nämlich keine solipsistische Praxis, sondern geschieht im Dialog mit anderen. Im Akt des Schreibens an sich sowie an andere gewinnt die Selbsterfahrung eine Intensivierung und Erweiterung. Die Erzählung teilt das Leben nicht nur mit, sondern gestaltet sie auch.<sup>24</sup>

23 Zu Medien des Selbst vgl. Rasmussen 2003: 30 ff.

24 Dasselbe gilt für das Erzählen über sich in den Medien der Sprache und des Körpers. Vgl. Kimminich 2004: 233-272.

Einige Forscher, die an Foucaults Konzept angeknüpft haben, sind den ästhetischen Selbstinszenierungen im romantischen Brief, den Selbsterfindungen durch die fiktionale Erschaffung von Romanfiguren im 18. und 19. Jahrhundert, dem massenhaften Entwerfen eines zusammenhängenden Lebensnarrativs im Zuge der modernen Individualisierung und dem Schreiben im Cyberspace nachgegangen (vgl. z. B. Becker 2004: 413-429). Besonders die Untersuchungen zum Umgang mit den Möglichkeiten des World Wide Web sind erhellend für die gegenwärtige Situation. Das Einordnen dieser Praktiken in die Tradition der Selbsttechniken leuchtet ein, wobei bei einigen dieser Ansätze zu bemängeln ist, dass sie die medialen Eigenheiten des Computers zu wenig berücksichtigen. Dies gilt sowohl bezüglich der Fluidität des Schreibens am Rechner, als auch bezüglich der anderen medialen Kanäle, die mit dem digitalen Code zusammengeschlossen werden können.<sup>25</sup> Im Zeitalter des Computers werden immer neue Kopplungsmöglichkeiten von Zeichen-, Selbst-, Herrschafts- und Produktionstechniken ersonnen. Von Nano- bis Neurotechnologie – die technowissenschaftliche Moderne komputiert den cartesianischen *res extensa* und *res cogitans* schon heute in der Phantasie.<sup>26</sup>

Das letzte Feld, welches ich auszeichnen möchte ist die Kultur des Computerspielens. Die Interaktion mit den multisensorischen und sozialen Erlebniswelten, die die vernetzten Rechenmaschinen dem Benutzer bieten – etwa in Computerspielen wie *Grand Theft Auto: San Andreas* oder der Onlinewelt *Second Life* –, wird seit Anfang der 70er Jahre von immer mehr Menschen genutzt. In diesen simulierten Welten kann der Spieler eine virtuelle Identität annehmen bzw. erschaffen. Die Ausdehnung der Spielwelten, die atmosphärische Dichte, sowie die Freiheitsgrade, die sie dem Einzelnen erlauben, laden regelrecht dazu ein, sich eine bzw. mehrere virtuelle Existenzen aufzubauen, für die man Sorge tragen muss.

Bei dem Hip-Hop-inspirierten Action-Adventurespiel *Grand Theft Auto: San Andreas* von Rockstar Games z. B., muss der Spieler zwischen den *drive-by-shootings* und Auseinandersetzungen mit dem Gesetz regelmäßig essen, sonst magert er ab und wird schwach. Zu viel darf er aber auch nicht zu sich nehmen, sonst wird er fett und verliert an *sex-appeal* sowie Bewegungsfreiheit. Dann muss er trainieren, um wieder in Form zu kommen. Der eigene Stil darf auch nicht vernachlässigt werden. Im Verlauf des Spiels verdient man Geld und kann sich allerlei Kleider und Accessoires, Frisuren, Tätowierungen usw. zulegen, um seine virtuelle Verkörperung in Szene zu setzen.

25 Zur Spezifität des digitalen Schreibens vgl. Hayles 1999: 26ff.

26 Für eine visionäre Perspektive, die durchaus reale Forschungsgelder fließen lässt vgl. Roco/Bainbridge 2002. <http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies>.

Indem der Spieler sich den Bedingungen des Programmcodes unterwirft kann er sich in die gebotene Rolle hineinphantasieren bzw. in die virtuelle Verkörperung schlüpfen. Über die multisensorisch-symbolischen Schnittstelle des Spiels verschmilzt der spielende Mensch mit der Rechenmaschine im Prozess des Spielens. Dabei teilt er sich auf in einen vor dem Bildschirm sitzenden Körper und einen in der virtuellen Welt agierenden Datenkörper. Indem er sich aktiv auf die Illusion einlässt, verschiebt sich seine psychologische Präsenz und er tritt buchstäblich in das Spiel. Während er spielt, bieten ihm die digitalen Spielwiesen reichhaltige Erlebnisse sowie mannigfache Möglichkeiten an, Übungen im virtuell-imaginären Raum auszuführen und Szenarien durch zu spielen. In vielen Fällen greifen Spieler sogar selbst auf den Code zu und modifizieren die Parameter sowie die Ästhetik der Simulationen.

Wie alle anderen besprochenen Techniken ist diese Praktik der Selbstsimulation ambivalent. Zum einen kann das Interagieren mit Computerspielwelten als Prozess der Disziplinierung gelesen werden, insofern der Spieler sich dem Regelgerüst des Spiels anpassen muss.<sup>27</sup> Zum anderen kann die Vernachlässigung der Sorge um die nicht-virtuelle Existenz beim Auskosten der utopischen Möglichkeiten der Selbst-Simulation problematisiert werden.<sup>28</sup> Diese Gefahr wird noch potenziert in Onlinewelten wie *Second Life*, die potentiell endlos sind und soziale Interaktionen anbieten – einschließlich der Möglichkeit, in der virtuellen Realität nicht-virtuelles Geld zu verdienen.<sup>29</sup> Die Versuchung, der prob-

27 Für eine Archäologie der von den Computerspielen vorgeschriebenen Nutzerpositionen vgl. Pias 2002.

28 Zur Problematisierung der virtuellen Utopie vgl. Böhme 2005: 141-155.

29 Der Handel innerhalb von *Second Life* für virtuelle Produkte und Dienstleistungen beträgt z.Zt. ca. 500,000 US \$/Tag. Vgl. <http://secondlife.com> (7.11.2006)

lematischen Welt des beginnenden 21. Jahrhunderts eine Welt aus Licht und Klang vorzuziehen, in der letzten Endes alles in der Hand des Spielers liegt, ist groß. Ob es sich um einen sorgsamsten Umgang mit dieser Technologie des Selbst handelt, hängt von der Haltung der Spieler ab sowie von ihrem Maß an reflexive Aufmerksamkeit.<sup>30</sup>

Während das Spielerische von Computerspielen buchstäblich auf der Hand liegt, kann es aber auch für viele Aspekte des alltäglichen Umgangs mit dem Computer überhaupt postuliert werden. Die Kulturwissenschaftlerin Natascha Adamowsky stellt die These auf, dass die Computerkultur im Allgemeinen „von Zügen des Spiels bestimmt“ wird und entwickelt ein theoretisches Instrumentarium, um dies zu erfassen (Adamowsky 2000: 18). Ich folge ihr und anderen Autoren in der Feststellung, dass das Verhältnis von Mensch und Technik neu bestimmt werden muss und keineswegs ausschließlich zweckrational geprägt ist (vgl. Adamowsky 2000: 18; Poser/Zachmann 2003).

Bevor wir zur näheren, abschließenden Betrachtung des Spielerischen der gegenwärtigen Selbsttechniken kommen, ist es an dieser Stelle hilfreich, eine vorläufige Definition des Medialen zu erstellen. Hierzu greife ich Karl Ludwig Pfeiffers Bestimmung der Medien als Ermöglichungs- und Vollzugsformen gesteigerter Erfahrung auf (vgl. Pfeiffer 1999: 12). Bei ihm verweist „gesteigert“ dabei nicht auf ein Optimierungskalkül, sondern auf einen Intensivierungsdrang.<sup>31</sup> Letzterer trägt seinen Zweck in sich und kann unterschiedliche qualitative Ausprägungen annehmen. Unter Beibehaltung meiner Unterscheidung zwischen Medien und Techniken des Selbst fasse ich den Gebrauch des Körpers, der Psychopharmaka und des Computers zu einem Umgang mit Medien bzw. zu *Medientechniken des Selbst* zusammen. Der Fokus liegt auf den medialen Praktiken, insofern ich Foucaults methodischer Vorlage folge (vgl. Foucault 1995: 18ff.). Was machen Menschen mit den vielfältigen medialen Möglichkeiten der Gegenwart? Wie stilisieren sie sich? Wie steigern sie ihre Erlebniswelt? Welche Problematisierungen begleiten diese Praktiken?<sup>32</sup>

Der zweite Gedanke, den ich hier von Pfeiffer aufgreife, ist der, dass Medien nie isoliert in Erscheinung treten, sondern stets Teil eines „medialen Arrangements“ sind. Dieser Ansatz ist erforderlich, um den unterschiedlichen Dimensionen, in denen die Techniken des Selbst zur An-

30 Zur reflexiven Aufmerksamkeit als eine grundlegende Qualität des Spiels vgl. Adamowsky 2000: 50ff. Für eine Diskussion des Computerspiels auf der Grundlage einer ethnographischen Untersuchung vgl. Butler 2006.

31 Carl Elliot verwendet das Konzept der Steigerung bei seiner Untersuchung von enhancement technologies auf eine ähnliche Art und Weise. Vgl. Elliott 2003.

32 Natascha Adamowsky macht auf die zunehmende Problematisierung spielerischer Praktiken und Figuren in der Neuzeit aufmerksam. Während das Spiel einerseits im Zuge der Aufklärung als pädagogisches Mittel idealisiert wird, wird es innerhalb und außerhalb dieses sanktionierten Bereichs zunehmend diszipliniert. Vgl. Adamowsky 2003: 57-81, vor allem: 75ff.

wendung kommen, gerecht zu werden. Die Gestaltbarkeit der je eigenen technomedialen Lebenswelt, so wie die rückwirkende Gestaltung des Selbst durch diese Mitwelt, die ihre *Interaktivität* genannt werden kann, ist charakteristisch für den Stand der gegenwärtigen Selbsttechniken. Im Laufe des 20. Jahrhunderts haben sich die medialen Möglichkeiten des Einzelnen exponentiell vervielfältigt. Nicht nur am oberen Ende des Spektrums, bei den gesellschaftlichen Eliten, sondern auch als Massenphänomen in der populären Kultur.<sup>33</sup> Von dem Gebrauch eines Ipods über die multimediale Starkultivierung bis hin zur Selbst-Inszenierung bei *My-Space*, *YouTube* oder *Second Life* – überall werden hoch entwickelte Medientechnologien benutzt, um sich in Szene zu setzen, das Selbst zu steigern und die Lebenswelt zu gestalten.<sup>34</sup>

## 7. DER MENSCH IM ZEITALTER SEINER TECHNOMEDIALEN PRODUZIERBARKEIT

Der Titel dieses abschließenden Abschnitts will nach dem bisher Gesagten absichtlich irritieren. Mit dem historischen Ansatz von Foucault geht dieser Essay nämlich davon aus, dass Menschen sich schon immer durch Medientechniken produziert haben. Was der Abschnittstitel betonen will, ist zweierlei: zum einen, dass diese Möglichkeiten massenhaft diffundiert sind und einen zentralen Teil der populären Kultur bilden, zum anderen soll die Breite und Komplexität der technomedialen Möglichkeiten evociert werden, mit der sich der Einzelne zu Beginn des 21. Jahrhunderts im Alltag konfrontiert sieht. Sei es das Lesen von Büchern, Zeitschriften und Comics; das Anschauen von Filmen im Kino, auf VHS, DVD oder beim Fernseh-Zapping; das Hören von Radio, LP, CD oder MP3; das Telefonieren auf dem Festnetz und mobil; das Surfen und *Chatten* im Netz; das Lesen und Schreiben von Emails und SMS; das *Self-Publishing* und die Webseitengestaltung; das Photographieren und die digitale Bildbearbeitung; die Musik- und Filmproduktion am PC; das Computerspielen und die Modifikation bestehender Spiele oder andere psychosomatische Transformationstechniken – die Möglichkeiten des Selbst, sich zu steigern, zu stilisieren und zu steuern sind exponentiell gewachsen.

Kehren wir zur eingangs gestellten Frage zurück: Was sind wir gegenwärtig? Die vorläufige Antwort lautet: Wir befinden uns in einem noch nie da gewesenen Zustand der technowissenschaftlichen Manipulierbarkeit und der medialen Inszenierbarkeit des Selbst. Der Status des

---

33 Ich ziehe dem Begriff der populären Kultur dem der Massenkultur vor, da er die Selektionsmöglichkeiten des Einzelnen impliziert.

34 Global betrachtet sind die technomedialen Praktiken des Selbst immer noch ein elitäres Phänomen. N. Kathryn Hayles Hinweis aus dem Jahre 1999, dass 70% der Weltbevölkerung noch nie ein Telefonat geführt haben, soll an dieser Stelle als notwendiges Korrektiv wirken. Vgl. Hayles 1999: 20.

Menschen ist eines der zentralen Problemfelder unserer Zeit. Viele der angedeuteten Problematisierungen verdichten sich in den Figuren des Posthumanen und des Cyborgs bzw. der kybernetischen Posthumanität, die von einer grundlegenden Ambivalenz gekennzeichnet sind (vgl. Hayles 1999: 2#f; Haraway 1991: 149-181).

Entgegen der Annahme einiger Forscher, dass gegenwärtige Selbsttechniken ausschließlich im Rahmen einer ökonomischen Arbeit an sich zu lesen sind, muss konstatiert werden, dass sie immer mehr spielerische Qualitäten aufweisen (vgl. Bröckling et al. 2000: 7-40). Mit Vilém Flusser gilt es zu fragen, „ob wir dank Technik zu Spielern oder nur zu Programmierern werden“ (Flusser 1994: 157). Die angeführten Beispiele belegen, dass neben der Authentizitäts-Suche, Identitäts-Hermeneutik und Selbst-Optimierung unsere Kultur immer mehr um Authentizitäts-Inszenierung, Identitäts-Entwurf und Selbst-Transformation bemüht ist.

Die Arbeit an sich, als Selbststeuerung, ist nur eine Dimension gegenwärtiger Selbsttechniken. Das Paradox zwischen Regel und Freiheit, welches Stefan Rieger für die Moderne postuliert, umfasst auch die zentrale Dynamik des Spiels nach Roger Callois zwischen *ludus* – die hemmende und herausfordernde Regel – und *paidia* – die ungebändigte und lustvolle Phantasie (vgl. Callois 1982: 20). Meine These ist, dass die Medientechniken des Selbst gegenwärtig von Zügen des Spiels durchzogen sind. Das sich immer feiner ausdifferenzierende und durchkalkulierte, häufig technologisch vermittelte Regelwerk des modernen Lebens fordert geradezu zu kreativen Transgressionen und spielerischen Selbstentwürfen heraus.<sup>35</sup> Das Spiel mit sich birgt dabei das größtmögliche Risiko, da es um den höchst möglichen Einsatz geht. Diese Praktiken gebühren dem heiligen Ernst des Spiels, wie er in Kinderspielen und archaischen Kulturpraktiken anzutreffen ist (vgl. Huizinga 1987: 24ff.; Bataille 2001: 303-338, 307ff.).

Die spielerischen Dimensionen der gegenwärtigen Selbsttechniken können mit Roger Callois' vier Spieltypen, die sich alle zwischen den Polen *ludus* und *paidia* bewegen, umrissen werden (vgl. Callois 1982: 21ff.). Mit diesem Modell können auch die bisherigen Untersuchungen, die ihren Fokus auf die Selbst-Arbeit gelegt haben, integriert werden. Der Wettbewerb auf dem Marktplatz und die Optimierungsbestrebungen, zu denen er führt, sind dem *agôn* – dem Wettkampf – zuzuschreiben, insofern die Teilnehmenden noch einen Funken Spaß daran haben und nicht restlos ökonomischen Sachzwängen ausgeliefert sind. Das Reich des Spiels hört immer dort auf, wo die instrumentelle Logik des *Um-zu* die Überhand gewinnt.

35 Für eine psychoanalytische Diskussion über den fundamentalen Zusammenhang von Spiel und Kreativität sowie über das Spiel als eine zentrale Quelle des Selbst vgl. Winnicott 1974.

Das ist auch schon die Überleitung zur nächsten Kategorie, zur *alea* – dem Spiel mit dem Zufall, Schicksal und Glück. Die ästhetische Orientierung in Philosophie, Wissenschaft und Lebenswelt fällt in diese Sphäre, insofern sie nicht mehr von einem äußeren Telos geleitet werden. Unsere Zeit ist geprägt von der Virtualität, also dem, was möglich aber nicht notwendig ist. Es könnte auch anders sein, wenn die Würfel anders gefallen wären. Der Akt des sich Entwerfens hat experimentellen Charakter, insofern der Wurf ins Ungewisse hinein geschieht und auch scheitern kann.<sup>36</sup>

Oberflächliche Techniken wie Selbstverkleidung mittels Kosmetik und Mode, aber auch tiefere Eingriffe der Körpermodellierung mittels ästhetischer Chirurgie sind der *mimicry* – der Maskerade bzw. dem Imitations-, Imaginations- und Simulationsspiel – zuzuordnen. Auch die mediale Selbstinszenierung – ob durch Fotografie, Musikstück, Webpräsenz, Videotagebuch oder Computerspielfigur – gehört in diesen Bereich. Die andere Seite des Mediengebrauchs, die lustvolle Transformation der Wahrnehmung, fällt der letzten Spielqualität zu, dem *ilinx* – Rausch, Ekstase und Sinnestaumel. Hierzu gehört auch die freizeitliche, nicht-sanktionierte Bewusstseinsmodulation mittels psychoaktiver Wirkstoffe.

An den Psychopharmaka zeigt sich sehr deutlich, dass die Bestimmung, ob eine Selbsttechnik im Licht des Spielerischen zu betrachten ist, allein auf der Ebene ihres Gebrauchs zu entscheiden ist. Ein und dasselbe Molekül kann aus zwei unterschiedlichen Haltungen heraus genommen werden. Entweder, um einen als „normal“ deklarierten, funktionstüchtigen Zustand wiederzuerlangen, oder um eine lustvolle Wahrnehmungsverschiebung zu erfahren. Die Grenzen zwischen Selbstmedikation und Selbstintoxikation, sowie die zwischen Arbeit und Spiel, werden fragil, und es stellt sich die Frage, ob diese Differenzen noch brauchbar sind. Oder noch präziser: Wo bringen sie einen Erkenntnisgewinn und wo trüben sie den Blick?

## LITERATUR

- Adam, David (2005): „Ecstasy trials for combat stress“. The Guardian, 17.2.2005. <http://www.guardian.co.uk/international/story/0,3604,1416055,00.html>
- Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/M.: Campus.
- Adamowsky, Natascha (2003): „Homo ludens – whale enterprise: zur Verbindung von Spiel, Technik und den Künsten“. In: Stefan Poser/Karin Zachmann (Hrsg.): Homo faber ludens. Geschichten zu Wech-

36 Langsam wächst das Risikobewusstsein bei den Verfechtern der neoliberalen Wirtschaft. Vgl. Kolko 2006.

- selbeziehungen von Technik und Spiel. Technik interdisziplinär Bd. 4. Frankfurt/M., Berlin u. a.: Peter Lang 2003, S. 57-81.
- Bataille, Georges (2001): „Spiel und Ernst“. In: Ders.: Die Aufhebung der Ökonomie. München: Matthes & Seitz, S. 303-338.
- Beck, Ulrich (1998): „Gesamtkunstwerk Ich“. In: Richard van Dülmen: Erfindung des Menschen. Schöpfungsträume und Körperbilder 1500-2000. Wien u. a.: Böhlau, S. 637-654.
- Becker, Barbara (2000a): „Cyborgs, Robots und »Transhumanisten« – Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität“. In: Irmela Schneider/Barbara Becker (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt/M.: Campus, S. 41-69.
- Becker, Barbara (2004): „Selbst-Inszenierung im Netz“. In: Sybille Krämer (Hrsg.): Performativität und Medialität. München, S. 413-429.
- Bingle, Gwen (2005): „Working out for well-being. How fitness and wellness have reframed the paradoxes of body leisure“. In: Mike Pantzar/Elizabeth Shove: Manufacturing Leisure. Innovations in happiness, well-being and fun. Helsinki: National Consumer Research Centre 2005: 235-255.
- Böhme, Hartmut (2002a): Der Mensch als technisch-kulturelles Projekt. Wie die Geisteswissenschaften wieder sichtbar werden könnten. Neue Zürcher Zeitung, 06.07.2002, Nr. 154, S. 74.
- Böhme, Hartmut (2002b): „Konjunkturen des Körpers“. In: Jan Gerchow (Hrsg.): Ebenbilder. Kopien von Körpern – Modelle des Menschen; Ausstellungskatalog. Hatje Cantz: Stuttgart 2002: 27-36.
- Böhme, Hartmut (2005): „Von der Vernetzung zur Virtualisierung der Städte: Ende der Philosophie – Beginn eines Neuen Jerusalems?“. In: Annett Zinsmeister (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen Künstlicher Welten. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 141-155.
- Böhme, Hartmut (2006): Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas Lemke (2000): „Gouvernementalität, Neoliberalismus und Selbsttechnologien. Eine Einleitung“. In: Dies.: Die Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 7-40.
- Butler, Mark (2006): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kadmos.
- Callois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/M. u. a.: Ullstein.
- Chatterjee, Anjan (2004): „Cosmetic Neurology. The controversy over enhancing movement, mentation, and mood“. In: Neurology 53. Official Journal of the American Academy of Neurology, September 2004, S. 968-974.

- Degrandpre, Richard (2000): *Ritalin Nation: Rapid-Fire Culture and the Transformation of Human Consciousness*. New York: Norton.
- Duttweiler, Stefanie (2003): „Body- Consciousness – Fitness – Wellness – Körpertechnologien als Technologien des Selbst“. In: *Widersprüche: Zeitschrift für sozialistische Politik im Bildungs-, Gesundheits- und Sozialbereich*. Heft 87, 23. Jg., Nr. 1. Bielefeld: Kleine, S. 31-43.
- Elliott, Carl (2004): *Better Than Well. American Medicine Meets The American Dream*. New York: Norton.
- Fernbach, Amanda (2002): *Fantasies of Fetishism. From Decadence to the Post-Human*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Flusser, Vilém (1994): „Vom Subjekt zum Projekt“. In: Stefan Bollmann/Edith Flusser (Hrsg.): *Vilém Flusser: Schriften Bd. 3*. Düsseldorf, Bensheim: Bollmann.
- Foucault, Michel (1983): „The Subject and Power“, Nachwort in: Hubert L. Dreyfus/Paul Rabinow: *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Chicago: University of Chicago Press, S. 208-226.
- Foucault, Michel (1984): *Von der Freundschaft. Michel Foucault im Gespräch*. Berlin: Merve.
- Foucault, Michel (1985): „Freiheit und Selbstsorge. Gespräch mit Michel Foucault am 20. Januar 1984“. In Michel Foucault/Helmut Becker (Hrsg.): *Freiheit und Selbstsorge*. Frankfurt/M.: Materialis, S. 7-28.
- Foucault, Michel (1990): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Frankfurt/M.
- Foucault, Michel (1993a): „Die Politische Technologie der Individuen“. In: Luther H. Martin /Huck Gutman/Patrick H. Hutton (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 168-186.
- Foucault, Michel (1993b): „Technologien des Selbst“. In: Luther H. Martin/Huck Gutman/Patrick H. Hutton (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 24-62.
- Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1995): *Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit*. Bd. 2. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1997): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit*. Bd. 1. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2005): *Die Heterotopien. Der utopische Körper*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Haraway, Donna (1991): „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“. In Dies.: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York, London: Routledge, S. 149-181.
- Hayles, N. Katherine (1999): *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago, London: University of Chicago.

- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Janda, Roman (2002): „Design your self – Über Psychopharmaka und die Inszenierbarkeit des Lebens.“ Erschienen in: *Psychiatrie Design. Psychologie & Gesellschaftskritik*, Nr. 104, 26. Jg., H. 4. S. 31-44.
- Kimminich, Eva (2004): „Rap: More Than Words. Eine Zwischenbilanz 3 Jahrzehnte Hip Hop – 3 Jahrzehnte Hip Hop-Forschung“. In: Dies. (Hrsg.): *Rap: More Than Words*. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. VII-XXVI.
- Kimminich, Eva (2004): „(Hi)story, Rapstory und ‚possible worlds‘. Erzählstrategien und Körperkommunikation im französischen und senegalesischen Rap.“ In: Dies.: *Rap: More Than Words*. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. 233-272.
- Klein, Gabriele Klein/Friedrich, Malte (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Kolko, Gabriel (2006): „Unruhe im globalen Kasino“. In: *Le Monde diplomatique*. 13. Oktober 2006, 10/12.
- Kuni, Verena (2000): „Metamorphosen im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit“. In: Eva Huber: *Technologien des Selbst – Zur Konstruktion des Subjekts*. Frankfurt/M.: Stoemfeld.
- Lee, Martin A. Lee/Shlain, Bruce (1992): *Acid Dreams. The Complete Social History of LSD: The CIA, the Sixties, and Beyond*. New York: Grove Press.
- Martin, Luther H./Gutman, Huck/Patrick H. Hutton (1993): „Einleitung der Herausgeber“. In: Dies. (Hrsg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 7-13.
- Menke, Christoph (2003): „Zweierlei Übung. Zum Verhältnis von sozialer Disziplinierung und ästhetischer Existenz“. In: Axel Honneth/Martin Saar: *Michel Foucault. Zwischenbilanz einer Rezeption. Frankfurter Foucault-Konferenz 2001*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 283-299.
- Patzel-Mattern, Katja (2000): „Schöne neue Körperwelten? Der menschliche Körper als Erlebnisraum des Ich“. In: *Körper mit Geschichte: Der menschliche Körper als Ort der Selbst- und Weltdeutung*. Stuttgart: Steine.
- Pfeiffer, Karl Ludwig Pfeiffer (1999): *Das Mediale und das Imaginäre. Dimensionen kulturalanthropologischer Medientheorie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Pias, Claus Pias (2002): *Computer Spiel Welten*. München: sequenzia.
- Platon: *Alkibiades I*. In: Ders. (Hrsg. v. Burghard König): *Sämtliche Werke*. Bd. 1. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 123-179.
- Poser, Stefan/Zachmann, Karin (Hrsg.) (2003): *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel. Technik interdisziplinär Bd. 4*. Frankfurt/M., Berlin u. a.: Peter Lang.

- Rasmussen, Terje (2003): Media of the self. Reflections on the personal web page. [www.media.uio.no/personer/terjer](http://www.media.uio.no/personer/terjer).
- Rieger, Stefan (2002): „Arbeit an sich. Dispositive der Selbstsorge in der Moderne.“ In: Ulrich Bröckling/Eva Horn: Anthropologie der Arbeit. Literatur und Anthropologie, Bd. 15. Tübingen.
- Rieger, Stefan (2003): Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Roco, Mihail C./Sims Bainbridge, William Sims Bainbridge (Hrsg.) (2002): Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science. Arlington: National Science Foundation. <http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies>.
- Roth, Wolf-Dieter (2006): „LSD-Behandlung als Kur gegen Alkoholismus?“ Telepolis, 8.10.2006. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23716/1.html>.
- Salaverria, Heidi (2007): „Tanz um Anerkennung. Ästhetik und Alterität – von Breaking bis Krumping“. In: Eva Kimminich u. a. (Hrsg.): Express yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground. Bielefeld: Transcript.
- Schleim, Stephan (2006): „Spiritualität auf Knopfdruck?“ Telepolis, 24.7.2006. <http://www.telepolis.de/r4/artikel/23/23168/1.html>.
- Schneider, Irmela (2000): „Anthropologische Kränkungen – Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen“. In Dies./Barbara Becker (Hrsg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt/M.: Campus, S. 13-39.
- Sieber, Reinhard (2004): Die Rückkehr des Subjekts in den Kulturwissenschaften. Wien: Turia + Kant.
- Sullum, Jacob (2003): Saying Yes. In defense of drug use. New York: Tarcher/Penguin.
- Welsch, Wolfgang (1993): Die Aktualität des Ästhetischen. München: Fink.
- Winnicott, D. W. (1974): Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Wood, David Wood (Hrsg.) (2002): Torture Garden: From Bodyshocks to Cybersex. A Photographic Archive of the New Flesh. New York: Creation Books.

