

## ARBEITSKREIS DIGITAL-GAME & -GAMING FORSCHUNG

Universität Duisburg-Essen  
Institut für Soziologie

### Working Brief 3

(Quelle: [www.uni-due.de/game-research](http://www.uni-due.de/game-research))

#### **Die Impertinenz der Gamer/innen - Zur Abwesenheit des Körpers: Entkörpertes Handeln als subversive Praxis**

*Diego Compagna ([diego.compagna@uni-due.de](mailto:diego.compagna@uni-due.de))*

- Dezember 2010 -

#### **Digitale Spiele als entkörperte soziale Handlungsräume**

Im Handlungsraum digitaler Spiele kommen die Körper der am Spiel beteiligten Akteure nicht vor. Die Spielfiguren (Avatare bzw. Models) verfügen allerdings über eine, zwar virtuelle, aber hinsichtlich der Wirkmächtigkeit ihrer Handlungen durchaus 'quasi-physischen' Präsenz (Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008). Diese unterscheidet sich jedoch deutlich von der der menschlichen Akteure, die wiederum mit den Spielfiguren auf sehr eigentümliche Weise eng gekoppelt sind (vgl. Working Brief 1). Hier soll das Phänomen der 'Körperlosigkeit' thematisiert werden, wobei sich die 'Abwesenheit' selbstredend bloß auf den menschlichen Körper der Spielerinnen bezieht. Die 'Körperhaftigkeit' der Spielfiguren - ein Thema für sich - soll zunächst ausgeklammert werden. In verschiedenen Kontexten technisch vermittelter Interaktion ist der physische Körper abwesend (bspw. beim Telefonieren, Chatten, etc.); kaum ein Bereich - ggf. sogar kein anderer Bereich - bildet jedoch so annähernd vollständig den sozialen Interaktionsraum ab bzw. stellt diesen vielmehr dar, als der Handlungsraum digitaler Spiele (Gärtner/Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2010).

"In einem Großteil der Spiele stehen dem Spieler ein oder mehrere 'elektronische Stellvertreter' zur Verfügung, die er mittels Tastatur, Maus oder Joystick durch die virtuelle Welt steuert. Unsichtbar mit ihm verbunden erleben sie 'gemeinsam' Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu reden wäre falsch. Es sind spezifische Fähigkeiten des Spielers, die in der Steuerung seines Stellvertreters sichtbar werden. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorausschauendes Handeln - all dies entspringt dem Können des 'Marionettenspielers'." (Sleegers 2007: 17f)

Nur wenige Seiten weiter heißt es in einem anderen Beitrag aus dem Sammelband "Digitale Spielräume" (Kaminski/Witting 2007): "Der Spieler 'verschmilzt' mit seiner Spielfigur (seinem 'Avatar') und erweitert durch zahlreiche Übungssequenzen sein Körperschema, ähnlich einem Autofahrer, der gelernt hat, 'eins' zu werden mit seinem Auto." (Witting 2007: 24) Zwischen dem Marionettenspieler und dem Computerspieler gibt es jedoch einen beträchtlichen Unterschied, der über die Frage nach dem Grad der Kopplung zwischen Spieler und Spielfigur hinausgeht: Die

Wirkmächtigkeit einer Marionettenhandlung ist abhängig von der Bereitschaft meiner Mitspielerin zu Boden zu gehen, wenn ich sie erdolche oder den Kuss anzunehmen, den ich ihr anbiete; die Verlässlichkeit der programmierten Spielumwelt vorausgesetzt (ähnlich wie die Gesetze der Schwerkraft im realen Leben vorausgesetzt werden) wird jedoch der Außerirdische sterben, wenn ich ihn mit dem Laserstrahl meiner Waffe treffe. Erst durch die, zwar in einem virtuellen Raum, aber in diesem sich faktisch konstituierende Wirkmächtigkeit ihrer Handlungen, erlebt die Computerspielerin die Spielhandlungen als 'real' (vgl. Neitzel 2004a: 197f):

"Das Videospiel verdoppelt im Gegensatz zum Spiegelbild die Realität nicht, es erweitert sie. Doch es gleichen sich die Gesten, mit der die Beziehung des Bildes zur Realität außerhalb des Bildes ausgetestet wird. Hebt das Kind den Arm so lange vor dem Spiegelbild, bis es schließlich erkennt, dass es selbst das Spiegelbild hervorruft, auf dem es selbst und seine Umgebung abgebildet ist, so erprobt der Videospieler die möglichen Eingaben so lange, bis er sehen kann, in welcher Weise seine Handlungen an die Bewegungen auf dem Monitor gekoppelt sind, um dann entsprechende Bewegungen und Bilder hervorzurufen. Trägt das Spiegelbild dazu bei, die Realität zu organisieren, so trägt das Bild im Videospiel dazu bei, sie auszuweiten." (Neitzel 2004b: 170f)

Digitale Spiele sind hinsichtlich ihrer Inhalte und Motivationen gar nicht so verschieden von den üblichen Spielen der Gesellschaften in denen sie gespielt werden; und wie komparatistische Studien zeigen, werden sie auch gar nicht so verschieden - also kulturell jeweils deutlich gefärbt - wie diese gespielt (vgl. Kerr 2006: 106ff). Was sie auszeichnet ist der Ort und die Eigentümlichkeit der Handlungen innerhalb dieser 'virtuellen Räume'. Eine nähere Beschäftigung mit digitalen Spielen vermag es nicht nur Umgangsweisen mit sich verändernder Handlungsträgerschaft aufzudecken (Rammert 2008: 18), sondern auch in einem besonderen Maße dominante soziale Muster an den Konfliktlinien zwischen diesen 'neuen' (virtuellen) und den tradierten (realen) sozialen Wirklichkeiten ausmachen. Die folgenden Ausführungen werden von der Annahme getragen, dass die lebensweltlichen Schwierigkeiten, die Handlungsräume digitaler Spieler als soziale Räume wahrzunehmen bzw. anzuerkennen, vor allem der (im herkömmlichen Sinne) 'Körperlosigkeit' dieser Interaktionsräume geschuldet ist.

### **Körpertechniken, Technologien des Selbst und Subjektivierungspraxen**

Marcel Mauss' viel zitierter Aufsatz "Die Techniken des Körpers" (1978) zeigt auf eindruckliche Weise, dass selbstverständliche Tätigkeiten nicht nur kulturell überformt sondern geradezu sozial determiniert sind:

"Technik des Hustens und Ausspuckens. Dazu eine persönliche Beobachtung. Ein kleines Mädchen konnte nicht ausspucken und sein Schnupfen verschlechterte sich jedesmal dadurch. Ich habe mich darüber informiert. Im Dorf seines Vaters, in Berry, und besonders in der Familie seines Vaters, kann man nicht spucken. Ich habe ihm beigebracht auszuspucken. Ich gab ihm vier Sous für jedes Ausspucken. Da es unbedingt ein Fahrrad haben wollte, hat das Mädchen Ausspucken gelernt. Sie ist die erste in der Familie, die ausspucken kann." (Mauss 1978: 215f)

So bemerkenswert diese (und viele weitere) Schilderungen von Mauss hinsichtlich der 'Unnatürlichkeit' des Körpers - insofern dieser nur im Modus der Körperanwendung für den Akteur manifest wird - auch sein mögen, deuten sie auf den ersten Blick zunächst einmal lediglich auf die soziale Bedingtheit jeglicher Körperpraxen hin. Damit ist aber auch implizit ausgesagt, dass Soziales sich in den Körpern fortwährend einschreibt und mit diesen zutiefst verbunden ist (Bourdieu 1979: 139ff; Villa 2006: 64ff). Der Wirklichkeitsraum des Sozialen, mithin menschlicher Praxis, ist aus dieser Sicht auf das engste mit dem Körper von jeher verknüpft: Von den alltäglichen Interaktionskontexten (Garfinkel 2007) bis hin zu hochspezialisierten Kontexten der Wissensproduktion in Laboratorien (Knorr-Cetina 1988) spielt der Körper - und seine kulturell jeweils sehr spezifische Codierung - eine konstitutive Rolle für die Handlungsfähigkeit von Akteuren. Auf der einen Seite kann dies zur Konstatierung und Bemängelung von Einschränkungen bei der Gestaltung virtueller - und das heißt hier körperloser - Räume führen, die sich letztlich doch immer auf das 'Bekannte' beziehen und daran orientieren (Yee et al. 2009). Auf der anderen Seite kann die Teilnahme an den virtuellen Wirklichkeiten digitaler Spiele (so realweltlich orientiert auch immer diese sein mögen) als subversives Moment gelten - und zwar hinsichtlich ganz konkreter sozialer Muster der (spätmodernen) Gegenwartsgesellschaften. Eine Unterwanderung des Sozialen schlechthin könnte zumindest zwar auch in Betracht gezogen werden, wengleich das 'Soziale' als Modus wirklichkeitskonstituierender Akte vermutlich so widerstandsfähig ist wie jene robuste "Organismen, die nach der atomaren Katastrophe die Erde beleben" (Baecker 2007: 228) werden - sofern freilich diese oder andere ähnlich gravierende Katastrophen nicht eintreten werden. Der Widerstand gegenüber digitalen Spielen - so grundsätzlich die Bedeutung des Körpers (bislang) für die Konstitution des Sozialen auch sein mag - kann in der relativ spezifischen Bedeutung, die der 'Körper' für die Herstellung von Subjektivität hat gesucht und gefunden werden. Einer bestimmten Form von Subjektivität, die im Zuge eines Individualisierungsprozesses der Moderne erst entstanden ist und sich verfestigt hat (vgl. Beck/Beck-Gernsheim 2008).

Auf das interdependente Verhältnis zwischen Individualisierung und Moderne hat - vor dem Hintergrund funktionaler Ausdifferenzierung - mit besonderem Nachdruck bereits Émile Durkheim hingewiesen (Durkheim 1999). Funktionalistische Ansätze haben in Durkheims Fußstapfen tretend den Sachverhalt mit weiterführender theoretischer Schärfe ausbuchstabiert (vgl. Luhmann 2008a; Parsons 1994: 185ff). Auf Seiten der Individuen konstituiert sich Identität hier einerseits als notwendige Bedingung des Managements verschiedenster Rollenerwartungen unterschiedlichster Teilsysteme, an denen diese im Modus der Teilinklusion teilnehmen und mit der Umschreibung von Exklusionsindividualität konsequent auf den Begriff gebracht werden kann (Hillebrandt 1999; vgl. Schneider 2002: 158ff; Parsons 1975). Auf der anderen Seite nötigt die Differenz von Selbst- und Fremdreferenz den Individuen eine fortwährende Reflexion auf, die sich schlicht aus dem Umstand der Verlegenheit ob der vielfältigen Wahlmöglichkeiten ergibt:

"Die Gesellschaft zeichnet nicht mehr die Lösungsrichtung vor, sondern nur noch das Problem; sie tritt dem Menschen nicht mehr als Anspruch an moralische Lebensführung gegenüber, son-

dern nur als Komplexität, zu der man sich auf je individuelle Weise kontingent und selektiv zu verhalten hat." (Luhmann 2008b: 194)

Ist die Beschreibung des Individualisierungsprozesses von Anbeginn als ambivalent dargestellt worden - Durkheims Begriff der Moral ist der fehlenden Entsprechung zwischen gesellschaftlich geforderter organischer Solidarität und individueller Einsicht geschuldet (Müller 1992) -, so steht das Konzept der Subjektivierung (anders als funktionalistische Ansätze) dem Programm der Moderne insgesamt skeptisch gegenüber. So kann Subjektivierung einerseits als Effekt von Individualisierung qua funktionaler Ausdifferenzierung mehr oder weniger negativ konnotiert (vgl. Hahn 1986) oder aber als dessen notwendige Bedingung und Kehrseite wahrgenommen werden:

"Was sich historisch als gesellschaftliche Differenzierung darstellt, spiegelt sich ontogenetisch im Zuge einer immer differenzierteren Wahrnehmung von, und Konfrontation mit, vervielfältigten und spannungsreichen normativen Erwartungen. Die internalisierende Verarbeitung dieser Konflikte führt zu einer Autonomisierung des Selbst: das Individuum muß sich gewissermaßen als selbsttätiges Subjekt selber erst setzen. Insofern wird Individualität nicht in erster Linie als Singularität, nicht als askriptives Merkmal, sondern als Eigenleistung gedacht - und Individuierung als eine Selbstrealisierung des Einzelnen." (Habermas 2008: 440)

Die Herstellung von Subjektivität verläuft unmittelbar oder auch nur mittelbar - aber immer noch - maßgeblich über den Körper: In den aufkommenden Beichtpraxen des ausgehenden Mittelalters (Hahn 1982; Foucault 1997, 2004), wie im Drill der neuzeitlichen Kasernen und dem strikten Reglement totaler Institutionen (Foucault 2002) oder in besonderem Maße in der modernen industriellen Akkordarbeit (Heintz 1993: 154ff, 234ff; Giddens 1997: 199ff) sowie epidemiologisch sensibilisierten modernen Medizin (Sarasin 2001). Die Selbstthematization (der körperbezogenen Begehrlichkeiten und Befindlichkeiten) und die Disziplinierung des Selbst (im Drill und der Algorithmisierung der Produktionsarbeit) sind nicht das Ergebnis eines zum inneren Monolog angeleiteten modernen Individuums, sondern das einer über die Jahrhunderte um den je eigenen Körper kreisenden Selbstthematization und -beherrschung. "Die Fabrikation des zuverlässigen Menschen" (Treiber/Steinert 1980) hat viele Quellen; sie können auch in den Routinen und Reglements der Klöster und dem normierenden Einfluss - über die Klostermauern hinaus - der im 13.Jh. aufkommenden mechanischen Uhren gesucht werden (Mumford 1986; Landes 2000: 48ff; Volti 2006: 143ff), aber alle schlagen sich durch den Körper ihre Bahn: Dessen Müdigkeit gilt es zu bezwingen, dessen Lüste zu überwachen, dessen Wohl zu sichern, dessen Handlungsablauf einer Maschine gleich zu koordinieren, etc. pp.

### **Entkörperertes Handeln als subversive Praxis**

Die zunehmende Relevanz des Körpers aufgrund einer verstärkt aufkommenden sozialen Zurechenbarkeit und damit Erwartbarkeit von körperbezogenen bzw. -modellierenden Handlungen - die Entwicklung folglich 'bloß' als Supplement des Individualisierungsprozesses darzustellen (Nollmann 2005) -, stellt nur einen Ausschnitt der Dynamik dar und argumentiert zudem latent auf einer den Sachverhalt verkürzenden, weil technikdeterministischen Folie. Die Sammelbände

von Paula-Irene Villa (2008) und Barbara Orland (2005a) oder die Monographie von Susie Orbach (2009) geben ein differenzierteres bzw. tief greifendes Bild der zunehmenden und ambivalenten Bedeutung des Körpers. Wenngleich die Ambivalenz häufig im Sinne einer neoliberalen Selbstermächtigung durch -gestaltung aufgelöst wird. So z.B. in Sabine Maasens Aufsatz "Schönheitschirurgie: Schnittflächen flexiblen Selbstmanagements" (2005); dabei zeigt sich gerade in der bidirektionalen Überschreitung der Grenze zwischen 'eigenem' und 'fremdem' die Ambivalenz der inflationären Körperpraxen besonders deutlich: Die vermeintlich 'eigene' Natur wird hier nicht unterwandert durch die Aneignung eines Kulturproduktes (der chirurgische Eingriff), indem das Selbst in freier Gestaltung und subversiven Unterwanderung dominanter Subjektivierungscodierungen (in diesem Fall v.a. von Geschlechts- und Leistungszuordnungen) zu einem Cyborg stilisiert wird; vielmehr geht es darum den kulturell konstruierten Naturanteil anzureichern und zu optimieren (Wehling 2008). Hier wird durch eine die Cyborg Metapher arg verkürzende oder gar unzulässige Reifizierung - auf die Jutta Weber und Barbara Orland bereits 2003a bzw. 2005b aufmerksam machen - diese dem Gouvernementalitäts Konzept subsumiert.

Die zwei Konzepte meinen allerdings etwas grundsätzlich unterschiedliches, ja gar diametral entgegengesetztes: Gouvernementalität ist eine Verwaltungspraxis, die bezogen auf die Herstellungspraxen des Selbst einige Parallelen zu Webers Begriff der Lebensführung aufweist, insofern auch hier rekursiv organisierte subjektive Anpassungsleistungen, die eine Inverhältnissetzung des Selbst zu gesellschaftlichen Anforderungen ermöglichen, thematisiert werden (vgl. Foucault 1993a: 186; Lemke 2008; Heins 1990: 121 Fn108, 147). Wohingegen die Cyborg Metapher auf eine subversive Befreiungspraxis hinweist:

"Für Haraway sind Körper und Geist, Mensch und Tier, Organisches und Anorganisches, Mensch und Maschine keine wertenden Oppositionen, in der immer eine Seite der anderen gegenüber als inferior begriffen wird, sondern es sind Verhältnisse, Intensitäten, die Koppelungen vorantreiben, und die sich wieder entkoppeln, um neue Verhältnisse zu bilden. Der cyborg ist ein 'boundary engeneer' [...], ein Produkt erfinderischer Verkoppelungen. Und so sind dies auch die Körper für Haraway, die sie als 'objects of knowledge' und 'material-semiotic nodes' [...] bestimmt, deren Grenzen sich in sozialen Interaktionen materialisieren. Diese Grenzen sind virtuelle Grenzen, das heißt, welche Körper sich hierbei materialisieren, ist - theoretisch - unbeschränkt, die Limitation dessen, was ein Körper tun kann, ist allerdings eine Frage jeder Kultur. Das heißt, die potentiellen Fähigkeiten der Körper übersteigen immer die Aktualitäten, die eine Kultur zulassen kann. Warum sollte also, so Haraway weiter, der Körper nicht durch das interface zu einem Teil der Maschine werden, warum sollte der Computer nicht durch das interface menschlich werden." (Angerer 1999: 178)

Die 'Ironie gesellschaftlicher Wirklichkeit' besteht allerdings darin, dass die Arbeit am Körper im allgemeinen - zu der u.a. im speziellen auch die Körpermodellierung durch chirurgische Eingriffe gehört - auf die Stabilisierung dominanter Kategorien abzielt und nicht umgekehrt auf die Implosion dieser (Gebauer 1996). Jutta Webers Sorge, die Techno- und Lifesciences würden das Potential einer "radikale[n] Infragestellung einer natürlichen bzw. biologischen Zweigeschlechtlichkeit" (Weber 2003a: 204) verspielen, ist vor dem Hintergrund 'banaler' alltäglicher Handlungs-

und Deutungspraxen - auf die, wenn wir Mannheim und Wittgenstein Glauben schenken, jede noch so formale und wissenschaftliche Wissensproduktion gründet (Mannheim 1995; Wittgenstein 1990) - erst recht begründet. Da wo offensichtliche 'Körperbrüche' die Etablierung von Monstrositäten - Entitäten, die sich einer etablierten Zuordnung entziehen (Bowker/Star 1999: 302ff; Haraway 2006) - androhen, müssen diese als Quelle von Verunsicherungen neutralisiert werden (Schneider 2005).

Wir sind genauso wenig zu den Cyborgs geworden, die Donna Haraway in ihrem Manifest beschreibt (1995), wie die Darstellungen im Manifest von Marx und Engels (1848) Utopie geblieben sind. Die Entwicklungen der Techno- und Lifesciences finden entweder als buchstäbliche Technologien des Selbst Verwendung oder werden institutionell in bestehende Muster eingepasst (Foucault 1993b; Kalender 2010), und können insofern dem Konzept der Gouvernementalität subsumiert werden. Auch die potentielle Auflösung von Körperlichkeit im Cyberspace geht mit einer umso obsessiveren Beschäftigung des Körpers einher, als mit einer Auflösung der Subjekt-Körper Semantik (Angerer 1999). Der Möglichkeitsraum für Körperprojektionen nimmt zu, wobei die realweltliche Körperlichkeit im Reflex für die je eigene Selbstvergewisserung und -vergegenwärtigung umso bedeutsamer und aufgrund biomedizinischer Fortschritte in ihrer Bedeutung sogar noch potenziert wird (vgl. Beck-Gernsheim 2008).

Kathy Davis' - inzwischen historisches Beispiel - von Michael Jacksons 'Metamorphose', stellt zwar einen prominenten Fall von 'surgical passing', aber dennoch eine Ausnahme der erfolgreichen Unterwanderung sozialer Muster und Herstellung von Monstrosität dar. Ebenso erhalten die Metamorphosen der Performance Art Künstlerin Orlan gerade aus der Diskrepanz des Möglichen aber gesellschaftlich tabuisiertem ihre Faszination (Poster 2008). Die tagtägliche Arbeit am und Sorge um den eigenen Körper als wesentlichen Teil der Herstellung von Subjektivität, die sich selbst hinter den unauffälligsten - weil weit verbreiteten - Verhaltensweisen verbirgt, wie bspw. der bevorzugte Konsum von Bio-Lebensmittel (Dovgonos/Compagna 2011), steht im strikten Widerspruch zu der 'Körperlosigkeit' in den virtuellen Räumen digitaler Spiele.

"Da im Zuge der Säkularisierung unserer Lebensläufe der irdische Teil - im Gegensatz zu früher - gleichzeitig auch der wichtigste, weil einzige Teil geworden ist, hat unser Körper und alles, was mit ihm zusammenhängt, als Folge hiervon eine ungeheure Aufwertung erfahren, angefangen bei der Ernährung und Bekleidung über Trimm-Dich-Pfade und Erholung bis hin zu Kosmetik und - mit geballtem Kompetenzanspruch - zur Medizin. Denn der gute Gesundheitszustand, das einwandfreie Funktionieren des Körpers ist nunmehr die alleinige und ausschließliche Garantie für unser Leben, und zwar für unser ganzes Leben. Welkt er dahin, so welkt heute automatisch auch unser Leben dahin. [...] Wir lassen den körperlichen Gesundheitszustand fachärztlich überwachen und bei der kleinsten Einbuße umgehend durch nötige, oft auch unnötige Eingriffe und Einnahme von Medikamenten wiederherstellen. Wir ernähren ihn qualitativ hervorragendst, schlucken vorbeugend zusätzliche Vitaminpräparate und essen Müsli, damit ihm ja nichts fehle. Wir kleiden ihn in Samt und Seide, duschen ihn täglich in einem Schaumbad, parfümieren und deodorieren ihn, stellen ihn zum Arbeiten in vollklimatisierte Räume, garantieren seine Unversehrtheit durch Arbeitsschutzgeräte und -gesetze aller Art, legen ihn zum Schlafen auf Spezial-

matratzen in Gesundheitsbetten, treiben Jogging und schließen uns Antiraucherkampagnen an, gönnen ihm Freizeit und Muße sowie einen sommerlichen und einen winterlichen Erholungsurlaub." (Imhof 1984: 223f)

Arthur Imhofs zynische Bemerkungen zur eklatanten Bedeutungszunahme des Körpers in Folge einer direkten Inverhältnissetzung zum je eigenen, spezifischen Leben - als dessen Garanten und einziger manifesten Sinngebenden Instanz - sind nun beinahe drei Jahrzehnte alt. Vor dem Hintergrund Biomedizinischer Fortschritte muss seine Diagnose noch pointierter formuliert und teilweise nachjustiert werden, wenngleich der Aussagegehalt im Kern unverändert bleibt. So lässt sich eine tief greifende Verschiebung des Verhältnisses von Krankheit und Gesundheit konstatieren, wonach ursprünglich 'natürliche' körperliche Gegebenheiten als Verbesserungswürdig gelten. Die Interventionsentscheidung (Gewicht, Falten, Schüchternheit, etc. pp.) und das Entstehen 'neuer' Krankheiten (ADHS) steht zur Disposition und zwar deutlich unterhalb der ehemals als 'Naturgegeben' wahrgenommenen körperlichen Verfasstheit (Wehling et al. 2007). Hier eine grundsätzliche Auflösung der Natur/Kultur Dichotomie anzunehmen, ist irreführend, da dies unterstellt, der Naturbegriff des 19. Jh. wäre natürlicher als der des 20. Jh. und so fort. Vielmehr tritt die Natur/Kultur Dichotomie durch die entstandenen Verunsicherungen in Erscheinung und steht erst in Folge dessen hinsichtlich ihrer Normierenden Wirkung zur expliziten Disposition (Weber 2003b).

"Die ethische Debatte über die Perspektiven des Neuro-Enhancements ist notwendig. Aber sie ist abgesehen von den klar zu definierenden Missbrauchskonstellationen keine Debatte darüber, was man moralisch und rechtlich verbieten oder erlauben sollte. Sie ist eine Debatte darüber, was die Menschen sein wollen und in welcher Gesellschaft sie leben wollen. [...] Wenn man dem sich in modernen Gesellschaften ausbreitenden Leistungs- und Optimierungswahn entgegentreten will, muss man die Ausbildungs- und Berufsstrukturen ändern. Das ist sicher nicht einfach. Aber man darf nicht glauben, hier schon etwas erreicht zu haben, wenn man stattdessen Neuro-Enhancement verbietet." (Daele 2009: 114)

Der virtuelle Raum von digitalen Spielen konstituiert sich aufgrund der Wirkmächtigkeit von - in einem realweltlichen Sinn - körperlosen Entitäten (Spielfiguren - Avatare, Models). Diesen Raum als 'sozialen Raum' anzuerkennen würde bedeuten die Subjektivierungspraxen, die sich verstärkt mit der ganz konkreten Arbeit am Körper verschränken, zu unterwandern, mithin Subjektivität als solche - zumindest in der derzeit geltenden Fassung und Art der Herstellung - in Frage zu stellen. Dem Treiben innerhalb virtueller Räume das Attribut von 'Sozialität' anzuerkennen bedeutet nicht nur auf die kontingente Fragilität vermeintlich stabiler und 'natürlicher' Zurechnungsmuster hinzuweisen, sondern auch die damit verbundenen sozialen Schichtungen und Hierarchien anzugreifen - von denen die heterosexuelle Matrix nur eine, freilich besonders offensichtliche, darstellt.

## Fazit

Gil Scott-Herons Song "The Revolution Will Not Be Televised" (1970) ist das Popmusik-Gegenstück zu Baudrillards 'Schweigen der Massen': Die sich in der medialen Darstellung und

Aufbereitung von Zeichen abspielende gesellschaftliche Wirklichkeit und deren inflationärer medienimmanenter Verweissog führen zu einer Implosion realweltlicher (klassischer) Kategorien des 'Sozialen' (Baudrillard 1979). Das subversive Potential digitaler Spiele ist - wenngleich sie sich nicht auf der Straße abspielen - jedoch erheblich. Die institutionalisierenden Tendenzen im eSport (bspw. das 2003 eingerichtete female Gaming samt einer weiblichen Liga innerhalb der Ligenstruktur der ESL) können mitunter als erste reaktionäre Reflexe einer Wiedereinflechtung des virtuellen Raumes in soziale Muster wahrgenommen werden - dabei geht es nicht nur um eine Ökonomisierung des eSports, sondern um die Sicherstellung der Beständigkeit sozialer Muster und damit Wirklichkeit (vgl. Streubel/Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2010).

"Wir alle sind cyborgs - so Haraway - Kreaturen, halb Mensch, halb elektronische Maschine, die sich auf dem Weg in eine Gesellschaft hybrider Maschinen und Organismen befinden. Der/die *cyborg* verweist nun unübersehbar auf die Fragilität und Künstlichkeit des Körpers und seiner an ihm sich festsetzenden Identitäten. Der physische Körper, traditionellerweise als vertrauensvoller Grund für ein komplexes Bündel von Identitäten angenommen, hat in einer bio- und kommunikationstechnologischen Gesellschaft seine Unschuld eingebüßt." (Angerer 1995: 24)

Vieles deutet darauf hin, dass wir weder Cyborgs sind noch Unschuld eingebüßt haben - stattdessen schrumpft das 'komplexe Bündel von Identitäten' auf ein immer kleineres Format, gerade und erst recht je kontingenter die dem Körper anhaftenden Zuordnungen erlebt werden.

## Literatur

- Angerer, Marie-Luise (1995): The body of gender. Körper. Geschlechter. Identitäten. In: Dies. (Hg.): The body of gender. Körper, Geschlechter, Identitäten. (1. Aufl.) Wien: Passagen-Verl. (S. 17-34)
- Angerer, Marie-Luise (1999): Neue Technologien / Neue Grenzerfahrungen: Cyberbodies. In: Faßler, Manfred (Hg.): Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation. (1. Aufl.) München: Fink. (S. 163-181)
- Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung (2008): Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. (WPktS 04/2008) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wppts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts), letzter Abruf: 24.10.2008.
- Baecker, Dirk (2007): Das Relativitätsprinzip. In: Ders.: Studien zur nächsten Gesellschaft. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 206-228)
- Baudrillard, Jean (1979): Im Schatten der schweigenden Mehrheiten oder das Ende des Sozialen. In: Freibeuter 1-2, S. 17-33, 37-55.
- Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (2008): Individualisierung in modernen Gesellschaften. Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. [Original: (1994)] In: Dies. (Hg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 10-42)
- Beck-Gernsheim, Elisabeth (2008): Gesundheit und Verantwortung im Zeitalter der Gentechnologie. [Original: (1994)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 316-335)
- Bourdieu, Pierre (1979): Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyliischen Gesellschaft. (1. Aufl.) [Original: (1972)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Bowker, Geoffrey C. / Star, Susan Leigh (1999): *Sorting things out. Classification and its consequences.* (1. Aufl.) Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Daele, Wolfgang van den (2009): *Thesen zur ethischen Debatte um das Neuro-Enhancement.* In: Deutscher Ethikrat (Hg.): *Der steuerbare Mensch? - Über Einblicke und Eingriffe in unser Gehirn - Vorträge der Jahrestagung des Deutschen Ethikrates 2009.* (1. Aufl.) Berlin: Deutscher Ethikrat. (S. 107-114)
- Dovgonos, Anna / Compagna, Diego (2011): *Die 'Pflichten gegenüber sich selbst'. Der Konsum von Bio-Lebensmitteln im Kontext gesellschaftlicher Individualisierung.* (WPktS 02/2011) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): *Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien.* (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wpkts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts), letzter Abruf: 29.03.2011.
- Durkheim, Emile (1999): *Über soziale Arbeitsteilung. Studie über die Organisation höherer Gesellschaften.* (3. Aufl.) [Original: (1930)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1993a): *Die politische Technologie der Individuen.* [Original: (1988)] In: Martin, Luther H. / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.): *Technologien des Selbst.* (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Fischer. (S. 168-187)
- Foucault, Michel (1993b): *Technologien des Selbst.* [Original: (1988)] In: Martin, Luther H. / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.): *Technologien des Selbst.* (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Fischer. (S. 24-62)
- Foucault, Michel (1997): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1.* (9. Aufl.) [Original: (1976)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.
- Foucault, Michel (2002): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses.* (14. Aufl.) [Original: (1975)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2004): *Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit 2.* (8. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.
- Gärtner, Nadja / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, (2010): *Wer sind die "Spieler von nebenan"?. Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen.* (WPktS 02/2010) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): *Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien.* (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wpkts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts), letzter Abruf: 23.10.2010.
- Garfinkel, Harold (2007): *Passing and the managed achievement of sex status in an intersexed person. Part 1.* [Original: (1967)] In: Ders.: *Studies in ethnomethodology.* (11. Aufl.) Cambridge: Polity Press. (S. 116-185)
- Gebauer, Gunter (1996): *Das Spiel in der Arbeitsgesellschaft. Über den Wandel des Verhältnisses von Arbeit und Spiel.* In: *Paragrana* 5 (2), S. 23-39.
- Giddens, Anthony (1997): *Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung.* (3. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.
- Habermas, Jürgen (2008): *Individuierung durch Vergesellschaftung.* [Original: (1988)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): *Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften.* (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 437-446)
- Hahn, Alois (1982): *Zur Soziologie der Beichte und anderer Formen institutionalisierter Bekenntnisse. Selbstthematization und Zivilisationsprozess.* In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 34, S. 408-434.
- Hahn, Alois (1986): *Differenzierung, Zivilisationsprozeß, Religion. Aspekte einer Theorie der Moderne.* In: Neidhardt, Friedhelm / Lepsius, M. Rainer / Weiß, Johannes (Hg.): *Kultur und Gesellschaft. René König, dem Begründer der Sonderhefte, zum 80. Geburtstag gewidmet.* (1. Aufl.) Opladen: Westdt. Verl. (S. 214-231)

- Haraway, Donna (1995): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. [Original: (1984)] In: Dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. (1. Aufl.) Frankfurt [u.a.]: Campus-Verl. (S. 33-72)
- Haraway, Donna (2006): Monströse Versprechen. Eine Erneuerungspolitik für un/an/geeignete Andere. [Original: (1992)] In: Dies.: Monströse Versprechen. Die Gender- und Technologie-Essays. (2. Aufl.) Hamburg [u.a.]: Argument-Verl. (S. 11-80)
- Heins, Volker (1990): Strategien der Legitimation. Das Legitimationsparadigma in der politischen Theorie. (1. Aufl.) Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Heintz, Bettina (1993): Die Herrschaft der Regel. Zur Grundlagengeschichte des Computers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.
- Hillebrandt, Frank (1999): Exklusionsindividualität. Moderne Gesellschaftsstruktur und die soziale Konstruktion des Menschen. (1. Aufl.) Opladen: Leske + Budrich.
- Imhof, Arthur E. (1984): Die verlorenen Welten. Alltagsbewältigung durch unsere Vorfahren - und weshalb wir uns heute so schwer damit tun. (1. Aufl.) München: Beck.
- Kalender, Ute (2010): Subtle pressures, coercive sterilizations and denials of access. A trans-crip approach to reproductive subjectivation. In: Graduate Journal of Social Science 7 (2), S. 76-94.
- Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hg.) (2007): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed.
- Kerr, Aphra (2006): The business and culture of digital games. Gamework/Gameplay. (1. Aufl.) London [u.a.]: SAGE.
- Knorr-Cetina, Karin (1988): Das naturwissenschaftliche Labor als Ort der Verdichtung von Gesellschaft. In: Zeitschrift für Soziologie 17 (2), S. 85-101.
- Landes, David S. (2000): Revolution in time. Clocks and the making of the modern world. (2. Aufl.) [Original: (1983)] Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lemke, Thomas (2008): Gouvernementalität und Biopolitik. (2. Aufl.) [Original: (2007)] Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Luhmann, Niklas (2008a): Die gesellschaftliche Differenzierung und das Individuum. [Original: (1987)] In: Ders.: Die Soziologie und der Mensch. Soziologische Aufklärung 6. (3. Aufl.) Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. (S. 121-136)
- Luhmann, Niklas (2008b): Copierte Existenz und Karriere. Zur Herstellung von Individualität. [Original: (1989)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 191-200)
- Maasen, Sabine (2005): Schönheitschirurgie. Schnittflächen flexiblen Selbstmanagements. In: Orland, Barbara (Hg.): Artificielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl. (S. 239-260)
- Mannheim, Karl (1995): Ideologie und Utopie. (8. Aufl.) [Original: (1929)] Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Mauss, Marcel (1978): Die Techniken des Körpers. [Original: (1935)] In: Ders.: Soziologie und Anthropologie (Band 2). Gabentausch. Soziologie und Psychologie. Todesvorstellung. Körpertechniken. Begriff der Person. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Ullstein. (S. 197-220)
- Müller, Hans-Peter (1992): Gesellschaftliche Moral und individuelle Lebensführung. Ein Vergleich von Emile Durkheim und Max Weber. In: Zeitschrift für Soziologie 21 (1), S. 49-60.
- Mumford, Lewis (1986): The monastery and the clock. Technics and civilization. [Original: (1934)] In: Miller, Donald L. (Hg.): The Lewis Mumford reader. (1. Aufl.) New York: Pantheon Books. (S. 324-332)
- Neitzel, Britta (2004a): Wer bin ich?. Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. (1. Aufl.) Münster [u.a.]: LIT. (S. 193-212)

- Neitzel, Britta (2004b): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. [Original: (2000)] Weimar: Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien.
- Nollmann, Gerd (2005): Individualisierung und ungleiche Strukturierung des Körpers. Ein weberianischer Blick auf den kulturellen Wandel körperbezogener Deutungen. In: Schroer, Markus (Hg.): Soziologie des Körpers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 139-165)
- Orbach, Susie (2009): Bodies. (1. Aufl.) London: Profile Books.
- Orland, Barbara (2005b): Wo hören Körper auf und fängt Technik an?. Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen. In: Dies. (Hg.): Artificielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl. (S. 9-42)
- Orland, Barbara (Hg.) (2005a): Artificielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl.
- Parsons, Talcott (1975): Gesellschaften. Evolutionäre und komparative Perspektiven. (1. Aufl.) [Original: (1966)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Parsons, Talcott (1994): Akteur, Situation und normative Muster. Ein Essay zur Theorie sozialen Handelns. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Poster, Mark (2008): Die Sorge um sich im Hyperrealen. In: Paragrana 17 (1), S. 201-227.
- Rammert, Werner (2008): Where the action is. Distributed agency between humans, machines and programs. (TUTS-WP-4-2008) In: Technische Universität Berlin, Techniksoziologie (Hg.): Technical University Technology Studies Working Papers. (Berlin: Technische Universität Berlin, Techniksoziologie.) <http://www2.tu-berlin.de/~soziologie/Tuts/index.php?tuts=5&lang=de>, letzter Abruf: 04.08.2008.
- Sarasin, Philipp (2001): Reizbare Maschinen. Eine Geschichte des Körpers 1765 - 1914. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schneider, Werner (2005): Der Prothesen-Körper als gesellschaftliches Grenzproblem. In: Schroer, Markus (Hg.): Soziologie des Körpers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 371-397)
- Schneider, Wolfgang L. (2002): Grundlagen der soziologischen Theorie (Band 1). Weber - Parsons - Mead - Schütz. (1. Aufl.) Wiesbaden: Westdt. Verl.
- Scott-Heron, Gil (1970): The Revolution Will Not Be Televised. In: A New Black Poet - Small Talk at 125th and Lenox. Label: Flying Dutchman/RCA, FD-10143 (Side A, Track 1).
- Slegers, Jürgen (2007): Und das soll Spaß machen?. Faszinationskraft. In: Kaminski, Winfried / Witting, Tanja (Hg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed. (S. 17-20)
- Streubel, Anett / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, (2010): Female Teams im eSport. Re-Konstruktion der Kategorie Geschlecht. (WPktS 05/2010) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wppts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts), letzter Abruf: 12.11.2010.
- Treiber, Hubert / Steinert, Heinz (1980): Die Fabrikation des zuverlässigen Menschen. Über die "Wahlverwandtschaft" von Kloster- und Fabrikdisziplin. (1. Aufl.) München: Moos.
- Villa, Paula-Irene (2006): Sexy Bodies. Eine soziologische Reise durch den Geschlechtskörper. (3. Aufl.) [Original: (1999)] Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH.
- Villa, Paula-Irene (Hg.) (2008): Schön normal. Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst. (1. Aufl.) Bielefeld: transcript.
- Volti, Rudi (2006): Society and technological change. (5. Aufl.) [Original: (1988)] New York: Worth Publ.

- Weber, Jutta (2003a): Hybride Technologien. Technowissenschaftsforschung als transdisziplinäre Übersetzungspolitik. In: Knapp, Gudrun-Axeli / Wetterer, Angelika (Hg.): Achsen der Differenz. (1. Aufl.) Münster: Westfälisches Dampfboot. (S. 198-226)
- Weber, Jutta (2003b): Umkämpfte Bedeutungen. Naturkonzepte im Zeitalter der Technoscience. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.
- Wehling, Peter (2008): Biomedizinische Optimierung des Körpers. Individuelle Chance oder suggestive soziale Norm?. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hg.): Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl. (S. 945-960)
- Wehling, Peter / Viehöver, Willy / Keller, Reiner / Lau, Christoph (2007): Zwischen Biologisierung des Sozialen und neuer Biosozialität. Dynamiken der biopolitischen Grenzüberschreitung. In: Berliner Journal für Soziologie 17 (4), S. 547-567.
- Wittgenstein, Ludwig (1990): Philosophische Untersuchungen. [Original: (1953)] In: Ders.: Werkausgabe Band 1. Tractatus logico-philosophicus, Tagebücher 1914-1916, Philosophische Untersuchungen. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 225-580)
- Witting, Tanja (2007): Aber ist das nicht gefährlich?. Risiken und Chancen. In: Kaminski, Winfried / Witting, Tanja (Hg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed. (S. 21-25)
- Yee, Nick / Ellis, Jason / Ducheneaut, Nicolas (2009): The Tyranny of Embodiment. In: Artifact 2, S. 1-6.