

## *Cyberkultur, Digitalität, Virtuelle Wirklichkeit und Neue Medien in der Informationsgesellschaft*

*Was heutzutage dem Denken schwerfällt, ist ein Ende des Menschen, das nicht mittels einer Dialektik aus Wahrheit und Negativität strukturiert ist, ein Ende des Menschen, das keine Teleologie in der ersten Person plural darstellt.* (Derrida, in Nancy & Lacoue-Labarthe, 1981: 144)

Was in den vorangegangenen Kapiteln „Posthumanwissenschaften“ genannt wurde, wird im anglo-amerikanischen Raum oft auch „*digital humanities*“ genannt. Der Akzent liegt hierbei auf einem als epochal empfundenen, technokulturellen Wandel von analogen oder schriftbasierten Wissensstrukturen zu digital-virtuellen Informationsgesellschaften basierend auf Code. In diesem Zusammenhang kommt einem Posthumanismus natürlich eine ideologische Funktion zu, nämlich als Legitimationsdiskurs dieser Transformation der humanistischen Wissensgesellschaft in eine digitale und angeblich zunehmend „entmaterialisierte“, das heißt virtualisierte, Informations- oder Netzwerkgesellschaft. Es tauchen also wieder mehrere verschiedene Posthumanismen auf, einer euphorisch, der andere apokalyptisch, beide populistisch und mehr oder weniger unkritisch. Diesen beiden stellt sich der hier vertretene kritische Posthumanismus entgegen, der das transformationelle Potenzial diverser Posthumanisierungsprozesse auswertet, ohne den Transformationsprozess an sich zu verdammen.

Eine solche Haltung nimmt zum Beispiel auch Mark Poster ein, der sich in seinem Werk um eine theoretische Durcharbeitung von Optionen bemüht, die sich in einer Informationsgesellschaft und dem kulturellen Umfeld der „neuen Medien“ (und insbesondere natürlich dem Internet) auf tun. Eine zentrale Rolle spielt hierbei wie schon gesehen der Begriff „Information“, der ursprünglich aus der Kybernetik übernommen und als fundamentaler bedeutungstragender Baustein einer informations-technologischen Semantik der neuen Kommunikationstheorien fungiert. Posters Studien tragen deshalb auch Titel wie *Information Please: Culture and Politics in the Age of Digital Machines* (2006) und *The Information Subject* (2001a). Träger und Verbreiter der neuen „Informationsideologie“ sind die Medien, insbesondere die „neuen“ Medien, daher auch die anderen Titel Posters, *The Second Media Age* (1995) und *What's the Matter with the Internet* (2001b). Poster versucht in diesen Studien, mithilfe poststrukturalistischer Theorie technologisch-medialen Wandel kritisch zu begleiten und zu kommentieren. Es macht deshalb Sinn, seiner „Erzählung“

ein Stückweit zu folgen. Hat das 20. Jahrhundert die Einführung und Verteilung von elektrischer, analoger Massenkommunikationssysteme erlebt, so steht das 21. Jahrhunderts im Zeichen der Digitalisierung. Ein „zweites Medienzeitalter“ steht daher bevor (Poster, 1995). Poster legt den Grundstein für eine Kritik dieser Entwicklung, indem er zunächst die Beziehung zwischen Technologie, Kultur und Politik im ersten Medienzeitalter insbesondere der Kommunikationstechnologie analysiert. Im grossen und ganzen betrachtet er spätmarxistische Kulturkritiker wie Bourdieu oder die Vertreter der Kritischen Theorie der Frankfurter Schule (Adorno, Horkheimer, und später Habermas), deren negative oder zumindest ambivalente Haltung zur „Massenkultur“ und den „Massenmedien“ allseits bekannt ist. Die antipopulistische Haltung kann allzu leicht als Elitismus und als Angst des Intellektuellen vor dem Machtverlust ausgelegt werden. Zentral ist jedoch der Aspekt, dass das Zeitalter der Mediatisierung das traditionelle autonome und moderne Subjekt der Aufklärung infrage stellt. Was für Adorno, Horkheimer und Habermas jedoch als Auflösungserscheinung, willenslose Beeinflussung und Passivität dem Faschismus Vorschub leistet, wurde für die anglo-amerikanischen „*cultural and media studies*“ zum untersuchungswürdigen Objekt an sich. Die Postmoderne mit ihrer Nivellierung von „Hoch-“, und „Popkultur“, von Elite und Masse, erlaubte eine Revalorisierung kultureller Medienprodukte und den Schritt vom autonomen liberal-humanistischen Subjekt zum postmodernen vielschichtigen Individuum und „Konsumenten“ kultureller Botschaften, die immer auch medial vermittelt sind. Im Zuge der Enkodierung und Dekodierung von symbolischen, visuellen usw. kulturellen „Botschaften“ entwickelt das Mediensubjekt medienspezifische Entschlüsselungsfähigkeiten, die es wiederum nicht zum rein passiven Empfänger einer erdrückenden Medienmacht werden lässt, sondern zum aktiven nach Lusterfüllung strebenden Konsumenten. „*Empowerment*“ heisst hier das Schlagwort, denn obwohl die mediale Massenware sich natürlich an eine anonyme Masse richtet und diese also als ihren idealen Empfänger „konstruiert“, besteht doch keine Garantie dafür, was mit der ausgesendeten Botschaft letztendlich geschieht. Konsum wurde zum zentralen Streitpunkt in dieser Debatte – inwieweit kann Konsum „subversiv“ sein?

Die Ambivalenz der Technik spielt bei der Mediendebatte eine entscheidende Rolle. Paradoxe Weise entpuppen sich Medienkritiker oft als die grössten technologischen „Deterministen“, da sie einen direkten und oft unausweichlichen Zusammenhang zwischen Medientechnologie (z.B. Fernsehen) und einer bestimmten Form der Dekodierung (in diesem Falle „passiv“, monologisch, konservativ und unliberal usw.) sehen. Dies kommt

einer Mechanisierung des medialen Kommunikationsprozesses gleich, der die darin enthaltene Komplexität und auch Ambivalenz herunterspielt. Um einer Medienkultur gerecht zu werden, muss jedoch, nach Poster, die Vermengung zwischen Mensch und Maschine, menschlicher Kommunikation und medialer Information, in neuen kulturellen „Medienräumen“ gedacht werden. Was Poster hier in Bezug auf Adorno anspricht, gilt für eine ganze Reihe vergangener und auch gegenwärtiger Kritiker von alten und neuen Massenmedien:

*Adornos Unfähigkeit, den mit einer Kombination aus Maschinen und Menschen angefüllten neuen sozialen Raum theoretisch zu erfassen, zusammen mit seinem Festhalten an einer binären Unterscheidung zwischen autonomen und heteronomen Subjekten, verhindert eine Analyse des Subjekts, das sich durch aktive Rezeption in der Medienkultur rekonstituiert. (Poster, 1995: 11)*

Allein Walter Benjamin schafft es, aus dieser Gruppe der Vertreter der Kritischen Theorie, der Verachtung von elektronischen, medial verbreiteten Kulturprodukten zu entgehen, denn er erkannte bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts das demokratisierende Potenzial der modernen Massenmedien. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technologischen Reproduzierbarkeit verliert zwar seine „Aura“, es macht aber auch eine autoritäre Politik auf der Basis ästhetischer Mystifizierung schwieriger, denn in dem Masse, wie das „Genie“ des Künstlers an Bedeutung verliert und die Kenntnis von der reproduzierenden Technologie zunimmt, tritt der Repräsentationsvorgang selbst in den Vordergrund. Dies birgt zumindest die Möglichkeit einer Demokratisierung im Sinne einer individuellen aktiven Beteiligung an der Darstellung und an der Diskussion darüber, wie bestimmte Technologien in einer Kultur „aktualisiert“ werden. Medien vermitteln zudem diesen Spielraum zwischen technologischem Potenzial und kultureller Anwendung.

Ironischerweise ist es genau diese entmystifizierende „Verflachung“ in der Allgegenwart mediatisierter Repräsentation, der „Bilderflut“ der modernen Massenmedien, die von der Postmoderne gefeiert wird, und die Jean Baudrillards zynischen Kommentar auf den Plan ruft. Baudrillard ist fasziniert von der „Obszönität“ („*ob-scène*“ verweist auf die „Leere“ der Medien-„Bühne“ und ihrer angeblichen Transparenz) der westlichen Medienkultur:

*Nun sind die Medien nichts anderes als ein fantastisches Instrument, um das Reale und Wahre, jegliche historische und politische Wahrheit, zu destabilisieren... Unsere Abhängigkeit von den Medien... ist nicht das Ergebnis eines Verlangens nach Kultur, Kommunikation und Information, sondern nach dieser Perversion von Wahrheit und Lüge, dieser Zerstörung von Bedeutung*

*durch den Betrieb der Medien. Das Verlangen nach Show und nach Simulation... ist eine spontane und totale Resistenz gegenüber dem Ultimatum des historischen und politischen Verstandes. (Baudrillard, 1988: 217)*

Die destabilisierende Wirkung – wir würden sie „posthumanisierend“ nennen – betrifft sowohl den Autonomiecharakter des Subjekts als auch den des darzustellenden und dargestellten „Objekts“. Die „Obszönität“ besteht im Verlust des Realen im Zeitalter der perfekten, digitalen Simulation, was die Verwischung der traditionellen epistemologischen Unterscheidung zwischen Schein und Wirklichkeit hervorruft. Baudrillard setzt daher, statt auf das verschwundene (moderne) humanistische Subjekt, auf das in seiner Macht und Verselbständigung unheimlich gewordene Objekt als Quelle politischen Widerstands gegen das autonomisierte System spätkapitalistischer (postmoderner) Mediengesellschaften. Denn niemand übt Kontrolle über Medien in einer Mediengesellschaft der zweiten Generation aus. Dezentralisierte Medien wie das Internet mit seinen neuen Möglichkeiten und Mechanismen zur Subjektkonstruktion übt grösstenteils radikale Autonomie gegenüber staatlicher Intervention, internationaler korporativer Interessen, sogar gegenüber dem allgegenwärtigen Markt. Sowohl neue Formen individueller Identitäten (Facebook, MySpace, Avatare in Diskussionsforen und Chatrooms und bei Online Gaming) als auch neue Kollektivitäten und „*assemblages*“ (MUD, MOOs, usw.) heben eine zunehmende Verquickung von Mensch, Medium und Technologie hervor und machen das traditionelle auf Autonomie begründete liberal-humanistische Subjekt obsolet. Sozialität im Zeichen neuer Intermedialität hebt den Unterschied zwischen menschlich und nicht-menschlich, zwischen organisch und nicht-organisch, Autonomie und Heteronomie auf. Diese Art von medialer Cyborgisierung gehorcht vielmehr einer „Maschinenlogik“ aus (Tele)Kinese und Interface.

Wie Poster in „CyberDemocracy“ (2001a: 176) erklärt, ist das Internet eher ein Raum als ein Objekt, das auf Virtualisierung und Entmaterialisierung setzt und somit den liberal-humanistischen Begriff der „Öffentlichkeit“ infragestellt:

*Das Zeitalter der Öffentlichkeit [public sphere] als persönliches [face-to-face] Gespräch ist eindeutig vorbei. Die Frage der Demokratie muss daher von nun an neue Formen elektronisch vermittelter Diskurse in Betracht ziehen. Welche Bedingungen herrschen im Informationsmodus für demokratische Aussagen? Was für ein „Subjekt“ spricht, schreibt oder kommuniziert unter diesen Bedingungen? Wie verhält es sich zu Maschinen? Was für Zusammenhänge von Subjekten, Körpern und Maschinen werden für einen demokratischen Austausch und emanzipatorisches Handeln benötigt? (Poster, 2001a: 181)*

Neue Medientechnologien erlauben also neue Formen dezentralisierten Dialogs und kreieren neue Zusammensetzungen von Mensch-(Such-) Maschinen und daher auch neue Formen politischen Agierens, kultureller Produktion und Sozialität. Das digitale Subjekt verliert zwar teilweise sein Autor-, Autoritäts- und Originalitätsprinzip (vgl. die Schwierigkeit der Autoren-„Identifizierung“ bei Hypertexten), gewinnt aber dafür neue Formen des Ausdrucks und (politischen) Handelns in und durch Virtualisierung:

*Die Frage der Politik im Zeitalter der virtuellen Wirklichkeit muss von einem neuen Materialismus ausgehen, eine neue Theorie der Verschachtelung von Technologie und Kultur, die mit der Umwandlung von mechanischen Maschinen in intelligente Maschinen, „künstliche Intelligenz“, selbstregulierende Systeme und Bild-, Ton-, und Textdigitalisierung klarkommt. Sie muss von einer Wertschätzung einer Ausbreitung dieser Hardware-Software-Interfaces ausgehen, die den gesamten sozialen Raum durchdringt und die Installation von neuen Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine mit ihren neuen Handlungskonfigurationen begrüßen. (Poster, 2001a: 146)*

Elektronische Medien und die „Datenautobahn“ stellen für Poster eine ebenso revolutionäre Transformation von kultureller Identität und Individualität dar, wie der Übergang vom feudalistisch-ruralen Mittelalter zur städtisch-bürgerlichen Moderne. Was Poster das „zweite Medienzeitalter“ nennt, ist der Übergang von elektronischen Medien, deren Bilder und Information nur von einer kleinen Anzahl von Sendezentren aus an eine grosse Anzahl von Empfängern ausgestrahlt werden konnten, zu einer Situation, wo diese Prozesse dezentralisiert werden und, durch Internet und die Schaffung virtueller Realität, immer mehr auf Interaktivität zwischen den „neuen Medien“ und ihren „neuen Subjekten-Verbrauchern“ beruhen. Virtualität steht selbstverständlich nicht in Opposition zu Realität, verhält sich also nicht wie Fiktion zu Wirklichkeit, sondern schafft Parallelräume für simulierte und substituierende Wirklichkeiten. Der problematische Gegenbegriff zu Virtualität ist daher „Aktualität“, problematisch deshalb, weil Virtualität und Simulation per Definition Realität „ersetzt“, ihren Platz einnehmen, und dies genaugenommen nicht aufgrund von Ähnlichkeit und Repräsentation, sondern von Austausch, Identität und Transposition. In gleichem Masse verändert sich das moderne Subjekt: „Wenn eine moderne Produktionsart Muster von Praktiken kennzeichnet, die Identität als autonom und (instrumental) rational ansehen, denn zeigt der postmoderne Informationsmodus Kommunikationspraktiken auf, welche Subjekte als instabil, vielschichtig und diffus schaffen“ (Poster, 1995). Postmoderne, d.h. interaktive, Informationssubjekte fühlen sich im Internet deshalb zuhause, weil dieses die Multiplikation von lokalen

Erzählungen und symmetrischer Beziehungen von Sendern und Empfängern fördern und so die Illusion einer "virtuellen Gemeinschaft" mittels vielfältiger Schnittstellen aufrechterhalten.

Der „Posthumanisierungsprozess“ ist also sowohl ein Angriff auf die körperliche Unversehrtheit der humanistischen Ethik als auch eine Umbildung dominanter Subjektpositionierung, nämlich vom liberal-autonom-humanistischen zum interaktiv-posthumanistischen Informations-subjekt, wie Katherine Hayles es in ihrer Studie zur Digitalisierung literarischer Subjekte im Zeitalter des informationellen Code – *My Mother Was a Computer* (2005) – darstellt: „Im 21. Jahrhundert wird sich die Diskussion aller Wahrscheinlichkeit nach nicht so sehr auf die Spannung zwischen liberal humanistischer Tradition und dem Posthumanen konzentrieren, sondern auf die verschiedenen Versionen dieses Posthumanen, die sich gleichzeitig mit intelligenten Maschinen weiterentwickeln werden“ (Hayles, 2005: 2). Hayles führt damit die Fragestellung weiter, die sie bereits in *How We Became Posthuman* (1999) angeschnitten hatte, nämlich die Kritik der von der Kybernetik ausgelösten „Informatisierung“ als Dematerialisierungsprozess durch digitalen Code und der Idee, dass digitaler informationeller Kode als zentrale Metapher eines neuen Weltverständnisses die fundamentalen Strukturen der menschlichen und materiellen Wirklichkeit verständlich, im Sinne von en-, de- und rekodierbar, machen könnten. Falls dies gelingen sollte, hiesse das, dass der Mensch und „seine“ Umwelt gleichermaßen als Medium begreifbar sind. Posthumanisierung kommt demnach einer menschlichen „Remedialisierung“ gleich, die ein vorangegangenes Medienzeitalter nicht so sehr ablöst, sondern einfach umschreibt, diesmal im Format des kybernetisch-informationellen und digitalen Code. Hayles sieht ihre Aufgabe darin, wie bereits im Zusammenhang mit unserer Analyse der Körperfrage erwähnt, an die Materialität von Information selbst zu erinnern und die posthumane Remedialisierung nicht als Verdrängung von „*embodiment*“, sondern als Chance für neue Formen materiell-digital vernetzter Körperlichkeiten (d.h. für eine betont körperliche Cyborgisierung), also in gewissem Sinne, einer Rematerialisierung zu sehen. Für Hayles ist daher Virtualität „die kulturelle Sichtweise, dass materielle Objekte von Informationsmustern durchdrungen sind“ (1999: 14). Virtuelle Realität ist interessant, nicht weil sie abgehoben von materieller Realität ist, sondern wegen der gegenseitigen Durchdringung von virtueller und aktueller Realität. Hayles' Attacke gilt deshalb der „Reifikation“ von Information durch die frühen Phasen der Kybernetik, von Norbert Wiener bis Claude Shannon, und die daraus resultierende Ideologie (oder wie sie es nennt, „*cultural mindset*“) von der „*condition of virtuality*“,

welche Information als mobiler, wichtiger und essenzieller als materielle Form ansieht (19). Kapitalistische Machtzentren interessieren sich nicht von ungefähr für diese Virtualisierungsprozesse (vgl. den globalen virtuellen Finanzfluss, die Virtualisierung des Krieges, der Arbeit, des Wissens usw.). Will man diese Ideologie entlarven und andere Bedeutungen dieses Technologieprozesses hervorheben, müssen laut Hayles die Vorgänge, die zur Etablierung unserer posthumanen „virtuellen Kondition“ geführt haben, aufgedeckt und „rematerialisiert“, d.h. anders verkörpert, werden.

Zu diesen Möglichkeiten gehört, dass Posthumanisierung als Chance wahrgenommen werden muss, um bisherige Formen kultureller Körperverdrängung nicht einfach unter neuen technologischen und medialen Voraussetzungen, sozusagen unter posthumanen Vorzeichen, einfach fortzuführen. Hierbei erhält der Posthumanismus eine „kritische“ Komponente: „Emergenz ersetzt Teleologie; reflexive Erkenntnis ersetzt Objektivismus; distributive Kognition ersetzt Autonomiewillen; der Verkörperungsprozess ersetzt den Körper als Unterbau für den Geist; und eine dynamische Partnerschaft zwischen Mensch und Maschine ersetzt das offensichtliche Schicksal des liberal humanistischen Subjekts, die Natur zu kontrollieren und zu beherrschen“ (Hayles, 1999: 288). Die Beziehung zwischen dem Menschen und seiner Umwelt entgeht daher dem modernistisch-rationalen und totalisierenden Verständnis und ermöglicht neue Formen der „distributiven Kognition“ und damit einer Interaktion zwischen humanen und nicht-humanen Akteuren: „Das Humane in dieser Weise zu begreifen heisst nicht, das Überleben des Humanen infragezustellen, sondern eher es zu betonen, denn je besser wir die flexiblen, adaptiven Strukturen verstehen, die unsere Umwelt mit den Metaphern, die wir sind, koordinieren, desto besser können wir Bilder von uns schaffen, die das komplexe Zusammenspiel des gesamten Weltsystems genau wiedergeben“ (Hayles, 1999: 290). Zu diesem Zweck – nämlich um zu zeigen, dass in der problematischen Unterscheidung zwischen tatsächlicher und virtueller Verkörperung eine kognitive Chance enthalten ist, und dass wir in diesem Sinne schon immer posthuman gewesen sind – bemüht Hayles unter anderem auch literarische und filmische, also fiktive Beispiele, „die besser als wissenschaftliche Arbeiten erklären können, wie komplexe kulturelle, soziale und Fragen der Darstellung mit begrifflichen Veränderungen und technologischen Erneuerungen zusammenhängen... Literatur und Wissenschaft sind Wege, uns selbst als Körper-Wesen zu verstehen, die in Körper-Welten und Körper-Worten leben“ (Hayles, 1999: 24). Insofern nimmt es nicht Wunder, dass eine privilegierte kulturelle Form, die diese Grenzerfahrung menschlicher Körperlichkeit und Virtualität auf fiktionaler Ebene durcharbeitet, wie bereits erwähnt, der

Science Fiction ist und insbesondere die mit ihm verknüpften Formen von „Cyber(sub)kultur(en)“. Diese entwickeln die erwähnten und von Poster und Hayles postulierten neuen Subjektivitäten und Identitäten, die in der virtuellen Wirklichkeit entstehen. Insbesondere die Gattung des Cyberpunk mit seiner zwiespältigen Haltung zur menschlichen Körperlichkeit spielt hierbei eine wichtige Rolle.

Die Frage nach der Rolle gegenwärtiger, virtualisierender und posthumanisierender, Technik und Technologie bei der Herausbildung und Verhandlung von Identität ist allgegenwärtig in der sogenannten „*cyberculture*“. Die Zukunft von Geschlechter-, ethnischer und religiöser Identität im Zeitalter der wiederkehrenden Eugenik ist hierbei ebenso von Bedeutung, wie die Frage, welche ontologische Kategorisierung die proliferierenden virtuellen Welten erfahren sollen, in denen zwar zahlreiche fiktive Identitäten jederzeit angenommen werden können, diese jedoch gleichermaßen sowohl positive als auch negative psychische und materielle Auswirkungen auf das „reale“ Subjekt haben können. Es wird klar, dass sich hierbei mit dem traditionellen humanistischen Oppositionspaar Schein und Wirklichkeit, oder Schein und Sein nicht mehr allein agiert werden kann.

Die andere Seite der Virtualisierung und der Virtualisierungstechnologien, der „*digital culture*“ oder „*cyberculture*“ liegt in ihrer Beziehung zur sozialen Kontrolle und Konfliktbewältigung. Neue Formen der foucaultschen Biopolitik und Biomacht zeichnen sich unter digitalisierten und virtualisierten Bedingungen ab. Das betrifft Aspekte der Überwachungstechnik sowie die Anwendung von Simulationsspieltechnik auf die gegenwärtige und zukünftige Kriegsführung. Cyborgisierung ist daher nicht nur eine Hybridisierung von Organischem und Mechanischem, sondern die Aufpflanzung einer informationstechnologisch-digitalen (d.h. virtuellen und virtualisierenden) kodierten und simulierten (d.h. nicht auf Repräsentation beruhenden) Wirklichkeit auf eine menschliche Körperlichkeit. Und diese Wirklichkeit funktioniert bereits nach den Regeln (Codes) künstlicher Intelligenzformen. Diese Körperidee läuft jedoch wiederum Gefahr – quasi als Fortsetzung der langen Geschichte christlich-cartesianischer Dualität von Geist und Körper – zur Auffassung vom Körper als Sitz der Animalität bzw. Vegetalität beizutragen, wohingegen die neuro-informatische Kombination aus Bewusstsein und Simulationstechnologie als Befreiung und „Reinigung“ des ewigen Geistes von seinem körperlichen Verfall gedeutet wird. Dieser Dualismus erlaubt neue Formen der ideologischen Dematerialisierung (wie z.B. in der *Matrix*-Trilogie zu sehen), die der biotechnischen Ausbeutung des „animalischen“ Körpers weiteren Vorschub leisten.



Der andere Spielplatz der Virtualisierung könnte man mit dem Schlagwort „cyberwar“ bezeichnen. Nicht nur ist der Krieg (nach Clausewitz) die Weiterführung der Diplomatie und der Aussenpolitik nach deren Zusammenbruch, er ist auch die logische Weiterentwicklung der Virtualisierungstechnologie. Die Vorstellung, die im ersten Golfkrieg erstmals sichtbar wurde, dass die Kriegstechnologie der Zukunft es einer Kriegsmacht aufgrund simulativer Virtualisierungstechnologien erlauben könnte, eine wenn nicht menschenlose so doch menschenarme Kriegsführung zu betreiben, macht Cyberkrieg als scheinbar kalkulierbares Risiko im Zeitalter der „Multipolarität“ enorm attraktiv und demnach ziemlich wahrscheinlich. Die „Dehumanisierung“ und Cyborgisierung der modernen „Kriegsmaschine“ bildet also einen als beinahe unausweichlich angesehenen „nächsten Schritt“ in der Geschichte intrahumaner Sozialität. Mehrere jüngere Studien beschäftigen sich mit der Virtualisierung des Krieges und problematisieren Baudrillards provokative Aussage, dass der Golfkrieg nicht stattgefunden hätte (1991). Sie berufen sich zudem auch auf Paul Virilios einschlägige Schriften (1991). Zum einen Tim Blackmore, der in *War X: Human Extensions in Battlespace* (2005) untersucht, wie „Menschen sich in zunehmender Weise durch enge Verbindung mit Technologien aller Art auf dem Schlachtfeld erweitern“ (3), was einer technologischen „Standardisierung“ des Lebens zu militärischen Zwecken führt.

Zum anderen Christopher Cokers *The Future of War: The Re-Enchantment of War in the Twenty-First Century* (2004), dessen These es ist, dass die bio- und informationstechnologische Revolution die Idee des Krieges neu „verzaubert“ und somit wieder attraktiv gemacht hat:

*Im wesentlichen ist der Soldat nun ein Subjekt, das durch Cyborg- und Gentechnologie verbessert werden kann. Dies wird als „posthumane Kondition“ bezeichnet, ein Begriff, der suggeriert, dass die traditionelle Trennung nicht nur zwischen Mensch und Maschine, sondern auch zwischen Mensch und Natur immer schneller verschwindet. Natur wird durch Technologie modifiziert, während Technologie wiederum von der Natur sowohl als Funktion als auch als Teil organischen Lebens absorbiert wird. Indem es die Beständigkeit menschlicher Natur angreift zwingt uns das biotechnologische Zeitalter dazu, viele unserer Annahmen zur persönlichen Identität anzuzweifeln, inklusive der Begründung unserer Einzigartigkeit als Spezies. Dies gilt nicht nur für das Leben allgemein, sondern trifft auch mehr und mehr auf den Krieg zu. (Coker, 2004: xiii)*

Zu erwähnen sind in diesem Zusammenhang auch Rainer Emigs Studie *Krieg als Metapher im Zwanzigsten Jahrhundert* (2001), James Der Derians *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-*

*Network* (2001) und vor allem Chris Hables Grays *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age* (2001). Gray sticht hervor, da er, aufbauend auf Haraway, nach den positiven politischen Handlungsmöglichkeiten einer posthumanistischen „Cyborgpolitik“ fragt, die er der Militarisierung entgegenstellt. Er argumentiert vor allem für eine „*Cyborg Bill of Rights*“, die zukünftige ethisch-politische Fragen schon jetzt hervorheben will. Zu seinen „Ergänzungsartikeln“ zur existierenden amerikanischen „*Bill of Rights*“ zählt Gray u.a. die Freiheit der elektronischen Rede, das Recht auf eine elektronische Privatsphäre, die Freiheit elektronischen Bewusstseins, Informationsfreiheit allgemein, ein Lebens- und Sterberecht auch für Cyborgs (und andere digitale Lebensformen), die Freiheit der Geschlechts-, Sexualitäts- und Familienwahl“ usw. (Gray, 2001: 27-29). Grays „Cyborg Bürgerrecht“ entspricht der politischen Organisation einer Gesellschaft, die neue, posthumane Lebensformen und deren politische Handlungsfähigkeit auf demokratische Weise einbezieht. Sie ist aber auch eine minimale Garantie für den Erhalt der „Rechtsperson“ generell (ob technologisch erweitert, mutiert oder nicht). Wie Gray erklärt: „Wir brauchen aktive Bürger und neue politische Technologien, um unsere Rechte vor dem unablässigen Wandel zu schützen, den die Cyborg-Technowissenschaft produziert“ (29). „Ohne einen derartigen Schutz werden grosse Unternehmen, Parteien, Polizeibehörden, Regierungen und einflussreiche Clans eine Hegemonie ausüben und die grosse Mehrheit von uns wird jegliche politische Macht verlieren“. Genau wie für Haraway birgt die Figur des Cyborgs also auch für Gray ein befreiendes politisches, demokratisierendes Potenzial, vorausgesetzt unsere kulturellen Einstellungen zu dieser Figur ändern sich und der Widerstand gegen die Vereinnahmung cyborgisierender Technologien durch den Militär-Industrie-Medien-Unterhaltungskomplex (vgl. Der Derian, 2001) ist wirksam.

Dies gilt auch für den Überwachungsaspekt neuer Technologien, die durch Virtualisierung einerseits und Miniaturisierung andererseits (man könnte dies eine Mikro- und Nanoüberwachung durch immer stärker miniaturisierte Überwachungsinstrumente wie Kameras und Nanobots) unaufhaltsam voranzuschreiten scheint. Die Allgegenwart von Videoüberwachung, digitaler „Figuren [*effigies*]“ aufgrund von ständig sich weiternetzender Information (z.B. durch Kreditkarten-, Mobiltelefon-, Treuekartenbenutzung) schafft eine andere Form der virtualisierten Biomacht, die nicht nur vom Staat sondern vor allem auch von anderen Institutionen genutzt werden, die u.a. ökonomische Interessen verfolgen (Marketing, Versicherungen usw.). Auch Terroristen sind natürlich, genauso wie Regierungen und die Polizei, denen sie schaden wollen, an

Virtualisierungs- und Simulationstechnologien interessiert. Bestimmte Formen von Infoterror und Terrornetzwerken werden erst durch neue Medien und Technologien ermöglicht, was natürlich wiederum das Interesse an einer repressiven Überwachung der neuen virtuellen Räume und Sphären (oder Foren), die diese neuen Medien schaffen, hervorruft.

Der Kampf zwischen Überwachung und Repression einerseits, und freier Nutzung und „*empowerment*“ andererseits, setzt sich also in den neuen, virtualisierenden Medien fort. Vom „*gaming*“ bis zum Informationskrieg, von der Neuen Medienkunst bis zur elektronischen und digitalen Medientheorie steht daher die Frage auf dem Spiel, wie dieser technologische Wandel aus Virtualisierung, Digitalisierung und intensiverer Mediatisierung das humanistische Menschenbild verformt, unterwandert oder ersetzt. Ungeahnte positive als auch unerwünschte Möglichkeiten (z.B. der Überwachung, der staatlichen und im immer grösserer Masse auch privaten und korporativen Biopolitik, Prozesse der Deindividualisierung und Dehumanisierung, aber auch der Verbesserung der Lebensqualität und der Lebensverlängerung, sowie neue Formen elektronischer Interaktion) zeichnen sich ab. Ein kritischer Posthumanismus handelt daher im Grunde als „Übersetzung“ zwischen zwei Epistemen, beleuchtet kritisch sowohl die humanistische Tradition, aus der der Wandel hervorgeht (und welche sich um eine „Wiedereinschreibung“ ihrer Werte als Fortsetzung und Kontinuitätsgarantie bemüht), als auch die Verdrängungsprozesse der Vertreter des neuen posthumanistischen Regimes. Die kritische Skepsis gilt daher sowohl den Gegnern als auch den Enthusiasten der Virtualisierung durch die neuen Medien. Die sogenannten „neuen Medien“ insbesondere in Bezug auf ihre Konvergenz (untereinander oder mit bekannten Technologien) besitzen durchaus ein imposantes Potenzial an Subjekts- und Identitätstransformationen, sowie an Erfahrungswandel und –ausbau, das über das traditionelle individuelle liberal-humanistische Subjektverständnis weit hinausreicht. So bergen zum Beispiel die von Eugene Thacker bezeichneten „Biomedien“ sowohl Gefahren der Dematerialisierung (der biologische Körper wird sozusagen zum „Transduktor“ der neuen Informationstechnologien, als Vehikel oder Informationsleiter), führen aber auch andererseits zu einer Rematerialisierung von Information. Biotechnologie und Bioinformatik lassen den Körper eben nicht intakt, können ihn jedoch auch nicht vollständig in Information oder Code übersetzen, sondern rematerialisieren ihn in veränderter Form. Die De-, Trans- und Rekodierung von DNA zum Beispiel hat materielle biologische Auswirkungen. Biomedien sind diesbezüglich, für Thacker,

*ein Beispiel dafür, dass biologische Komponenten und Prozesse durch Information sowohl zu biologischen als auch nichtbiologischen Zwecken rekontextualisiert werden können. Biomedien sind neue Konfigurationen von Biologie und Technologie, die uns über die bekannten Tropen von Technik-als-Werkzeug, den Cyborg oder die Mensch-Computer-Schnittstelle hinausführen. „Biomedien“ beschreibt eine Ambivalenz, die sich weder auf Technophilie (die Rhetorik von Technologie als Möglichkeit) oder Technophobie (die Ideologie des technologischen Determinismus) reduzieren lässt. Biomedien sind stattdessen spezifische Vermittlungen von Körpern, biologische Optimierungen, in denen „Technologie“ vollkommen zu verschwinden scheint. Im Biomedium bildet der Körper kein Hybrid mit der Maschine wie das bei mechanischen Prothesen und künstlichen Organen der Fall ist. Noch wird er durch eine Maschine ersetzt, wie das in vielen Science Fiction Vorstellungen vom „heraufladen“ des Bewusstseins in einen entkörpernten Computer der Fall ist. (Thacker, 2003)*

Biomedien drücken daher nicht die gewohnte Körperangst oder Körperverachtung (wie unter Anhängern des Cyberpunk oder des Extropianismus verbreitet) aus. Die digitale Transformation von Biologie stellt für Thacker eher eine „Remediation“ dar, verstanden als „die Art und Weise wie jegliches historisch situiertes Medium immer vorangegangene Medien re-mediatisiert und somit auch vorangegangene soziale und kulturelle Kommunikationsmodi neu vermittelt“. In diesem Sinne sind Informatisierung, Virtualisierung und Digitalisierung ebenfalls eine „Remediation“, allerdings braucht diese keinesfalls ausschliesslich als „Dematerialisierung“ gedacht zu werden, sondern kann eher als eine Dynamisierung und Prozessualisierung von (biologischer) Materie angesehen werden, denn es gibt weder Information ohne Materie (keine Software ohne Hardware), noch Materie ohne Information.

Eine kritische Lektüre dieser neuen Phänomene mit ihren Formen der Remediation und ihren kulturellen Bedeutungen, Darstellungsweisen und –techniken befindet sich also wie gesehen auf ganz neue Weise in der Nachbarschaft zur Science Fiction. Der hier vertretene posthumanistische Ansatz bewegt sich zwischen einer Anthropologie für eine neue, posthumane Gesellschaft und ihre moralischen, politischen, ökologischen usw. Voraussetzungen einerseits und einer Technik- und Mediengeschichte – und die ihr zugrundeliegende Verschachtelung von Mensch, Technik, Information, Kultur und Natur – andererseits.